

ONLY WAR

Tradução de fã por Machar Solarius

Contato: macharsolarius@gmail.com

Isto é uma tradução feita por um fã sem nenhum propósito de ganho monetário. Este manual não deve ser comercializado e nenhum lucro pode ser tido com ele. Only War é propriedade de Fantasy Flight Publishing, Inc. Warhammer 40K e todos os personagens e termos relacionados são propriedade de Games Workshop Group PLC. Apoie os criadores.

Prefácio	6	Carregando, Levantando, e	
Introdução	8	Empurrando Objetos	35
Guerra Sem Fim	8	Iluminação	37
Estrelas Sangrentas e Mundos Quebrados	10	Voando	37
Mundos em Guerra	12	Os Efeitos da Gravidade	38
O Setor Calixis e a Frente Rotacionária	13	Capítulo II: Criação de Regimento	39
Martelo do Imperador	14	Anatomia de um Regimento	39
Nascida em Batalha	15	Escolhendo um Regimento	41
Cadeia de Comando	15	Combatentes de Selva Catachanos	42
O Arsenal do Deus-Imperador	17	Corpo da Morte de Krieg	44
Mobilização para Guerra	19	Guarda de Ferro Mordiana	46
Auxiliares e Forças de Apoio	21	Janízaros Maccabeanos	48
Anatomia de um Regimento	24	Primogênitos Vostroyanos	50
Capítulo I: Jogando o Jogo	26	Saqueadores do Deserto Tallarnos	52
Dado do Jogo	26	Tropas de Choque Cadianas	54
Características	27	Tropas de Salto Elysianas	56
Características e Bônus de Característica	28	Regras de Criação de Regimento	58
Testes	28	Criando um Regimento	58
A Mecânica Chave	28	Escolhendo um Mundo Natal ou Origem	59
Testes de Perícia	29	Oficial Comandante	64
Testes de Característica	29	Treinamento e Doutrinas	65
Graus de Sucesso e Falha	29	Kit Padrão Regimental de Guarda	70
Testes Estendidos	30	Toques Finais	72
Testes Opostos	30	Capítulo III: Criação de Personagem	73
Dificuldade de Teste	30	Criando um Guarda	74
O Papel do Destino	31	Estágio 1: Gerar Características	75
Usando Pontos de Destino	31	Estágio 2: Escolher Especialidade	77
Queimando Destino	32	Artilheiro Pesado	79
Ganhando Pontos de Destino Adicionais	32	Especialista em Armas	81
Movimento	32	Médico	83
Tempo Estruturado e Tempo Narrativo	32	Operador	85
Escalando	33	Sargento	87
Pulando e Saltando	34	Comissário	89
Nadando	35	Homem-Rato	91

Ogryn	93	Armas	178
Padre do Ministorum	95	Qualidades Especiais de Armas	179
Psyker Sancionado	97	Armas Laser	187
Soldado de Assalto	99	Armas de Projétil Sólido	188
Tecnopadre Engenheiro	101	Armas Bolt	190
Estágio 3: Ferimentos, Destino, e Gastando Experiência	103	Armas de Plasma	191
Ferimentos	103	Armas Incendiárias	191
Pontos de Destino	103	Armas de Baixa Tecnologia	192
Experiência Inicial	103	Lançadores	193
Aptidões	103	Granadas, Mísseis, e Projéteis	193
Avanços de Característica	105	Armas Exóticas	195
Avanços de Perícia	106	Armas Corporais	196
Avanços de Talento	106	Armas Serra	196
Estágio 4: Dando Vida aos Personagens	108	Armas Energéticas	197
Estágio 5: Gerando Camaradas	114	Armas de Força	198
Capítulo IV: Perícias	115	Armas de Baixa Tecnologia	198
Testes de Perícia	115	Melhorias de Arma	199
Uso de Perícia sem Treinamento	116	Personalização de Arma	202
Perícias Especialistas	116	Munição	204
Descritores de Perícia	116	Munição Incomum	206
Ganhando Perícias	117	Projéteis de Artilharia	207
Descrições de Perícias	119	Armadura	208
Capítulo V: Talentos e Traços	139	Campos de Força	210
Usando Talentos	139	Equipamento	211
Ganhando Talentos	139	Roupas e Equipamentos de Vestir	211
Talentos	144	Drogas e Consumíveis	212
Traços	163	Ferramentas	214
Descrições de Traços	164	Cibernéticos	219
Capítulo VI: Arsenal	170	Substitutos Biônicos de Membros e Partes do Corpo	219
Logística Regimental	170	Sistemas Implantados	220
Logística	171	Veículos da Guarda Imperial	225
Kit Padrão Regimental de Guarda	173	Tipos de Veículo	225
Equipamento Designado de Missão	175	Velocidades de Veículo	226
Qualidade de Equipamento	177	Traços de Veículo	228

Veículos da Guarda Imperial	231	Coesão	289
Capítulo VII: Poderes Psíquicos	239	Cumprindo Ordens	289
Psykers na Guarda Imperial	239	Camaradas Sendo Atacados	291
Poderes Psíquicos em Only War	240	Veículos	292
Classificação Psy	240	Pilotando um Veículo	292
Usando Poderes Psíquicos	240	Combate de Veículo	294
Força Psíquica	240	Dano & Reparo	303
Teste de Focar Poder	241	Reparando Veículos	303
Rajadas Psíquicas	243	Capítulo IX: O Mestre do Jogo	309
Fenômenos Psíquicos	244	O Papel do Mestre	309
Poderes Psíquicos	246	Os Básicos	310
Formato de Poder	247	Narrando um Jogo de Only War	310
Adivinhação	247	Temas em Only War	311
Biomancia	249	Estilos de Jogo	311
Piromancia	251	Personagens Não-Jogadores	312
Telepatia	253	Recompensas	313
Telequinesia	255	Pontos de Experiência	313
Capítulo VIII: Combate	258	Pontos de Destino	314
Tempo Narrativo VS Tempo Estruturado	258	Medalhas e Honras	314
Tempo Narrativo	258	Missões	317
Tempo Estruturado	258	Instruções	317
Visão Geral do Combate	258	Objetivos	317
Usando Ações	260	Arquétipos de Missão	318
O Ataque	269	Complicações de Missão	319
Combate Desarmado	271	Encerramento	319
Lutando com Duas Armas	272	Campanhas	320
Circunstâncias de Combate	273	Projetando uma Campanha	320
Feridas	276	Narrando Grandes Batalhas	323
Ferimentos	276	Interação	325
Fatiga	277	Perícias de Interação	325
Dano de Característica	277	Interação e Grupos	326
Condições e Dano Especial	286	Medo e Danação	326
Cura	288	Insanidade e Pontos de Corrupção	326
Camaradas em Combate	289	Medo	326

Insanidade	327	WAAAGH! Grimtoof	362
Corrupção	330	Avitohol	363
Usando Only War com Outros Jogos	333	O Domínio Severano	365
Regras de Conversão	335	Capítulo XI: Adversários & PNJs	369
Capítulo X: Uma Galáxia em Guerra	337	Caos	370
O Imperium do Homem	338	Veículos do Caos	374
Os Mestres da Humanidade	339	Eldar Negros	376
As Guerras do Imperador	341	Veículos dos Eldar Negros	382
O Setor Calixis	343	Orks	384
A Expansão Koronus	345	Veículos dos Orks	391
O Alcance Jericho	347	PNJs	393
O Vórtice Gritante	349	Capítulo XII: Contra os Selvagens	397
A Frente Rotacionária	351	Pano de Fundo da Aventura	397
Pecados dos Pais	351	Resumo da Aventura	398
A Maré Verde Sobe	354	Gazeta de Skrynne	399
Guerra Total	354	Chegada	403
Mundos da Frente Rotacionária	355	Encontros e Missão	405
O Subsetor Periferia	355	Pela Selva	408
Kulth	355	Na Refinaria	410
Ganf Magna	359	Defendendo a Instalação	413
Sisk	360	Conclusão	414
Sinophia	361	Apêndice de PNJs	416
Cyclopea	361	Ficha de Personagem	417
Kalf	362		

Prefácio

Em 1987 Games Workshop lançou um livro de regras de miniaturas chamado **Rogue Trader**, e capturou a imaginação de jogadores ao redor do mundo com sua representação de um futuro negro e sombrio entre as estrelas. Por duas décadas, fãs de Warhammer 40,000 clamaram por uma experiência de RPG neste profundo e intrigante cenário. Então, cinco anos atrás, Games Workshop lançou **Dark Heresy**, o primeiro do que seria a linha completa de jogos de RPG se passando no universo de Warhammer 40,000.

Dark Heresy permitia aos jogadores assumir os papéis de Acólitos ao serviço de poderosos Inquisidores. Com autoridade ilimitada, Acólitos exploraram os mais profundos e escuros cantos do Imperium do Homem, arrancando heresias das entranhas de monumentais cidades colmeia aos pináculos de gloriosos mundos santuário.

Após o lançamento de **Dark Heresy** e seus primeiros suplementos, a linha Warhammer 40K Roleplay foi licenciada pela Fantasy Flight Games. Nós assumimos de onde parou, e tomamos o próximo grande passo com o lançamento de um novo livro de regras para a linha **Rogue Trader**. Este jogo deu aos jogadores completa liberdade para explorar o universo 40K como bem entendessem. Em posse de sua Licença de Comércio, os jogadores se lançavam ao vácuo para explorar, lutar, e até roubar em seu caminho rumo ao grande sucesso e lucro.

A terceira linha de jogo lançada para Warhammer 40K Roleplay assumiu o desafio de encapsular um dos aspectos mais icônicos de Warhammer: os Adeptus Astartes. Em **Deathwatch**, os jogadores embarcam em perigosas missões como membros de um grupo de elite de Fuzileiros Espaciais caçadores de xenos. Possuindo implantes genéticos, treinamento de elite, e o melhor equipamento que o Imperium tem para oferecer, os jogadores combatiam inimigos terríveis para decidir o destino de não somente mundos inteiros, mas de setores inteiros do espaço.

Depois de **Deathwatch**, nós decidimos levar Warhammer 40K Roleplay em uma nova ousada direção, permitindo aos jogadores assumir os papéis dos mesmos hereges que eles estiveram se esforçando tanto para combater. Em **Black Crusade**, jogadores se livravam dos grilhões do Imperium, e buscavam por um glorioso destino entre as estrelas partidas do Vórtice Gritante. Pela primeira vez, **Black Crusade** permitiu aos jogadores assumir papel de personagens de diferentes níveis de poder. Hereges e feiticeiros lutaram ao lado de poderosos Fuzileiros Espaciais do Caos, tudo pelo mesmo objetivo de lançar uma devastadora Cruzada Negra contra o Imperium do Homem.

Cada um deste jogos por sua vez aumentou o limite para as possibilidades dos jogadores no universo de Warhammer 40K, os levando de acólitos inquisitoriais à super soldados em armaduras mecânicas abençoados pelos Deuses Sombrios. Foi neste ponto em que decidimos dar um passo atrás. Muitas das linhas de jogos deram aos jogadores poderes muito além de homens mortais; seja influência, tecnologia, ou habilidades psíquicas inimagináveis, jogadores tinham o poder de fazer o universo se ajoelhar à sua vontade. Ao invés disso, nós queríamos que os jogadores experimentassem é o que é ser um humano normal no universo de Warhammer 40K, lançados contra os mesmos horrores que Fuzileiros Espaciais enfrentam todos os dias, mas com nada além de sua sagacidade, seus rifles laser, e seus compatriotas para sobreviver e ver o próximo dia. Para este fim começamos o desenvolvimento de **Only War**, um livro inteiramente dedicado à Guarda Imperial.

Only War originalmente começou como um suplemento de **Dark Heresy**. Como o mais realista, brutal, e menor nível de poder das nossas linhas de jogo, parecia o lugar perfeito para integrar a Guarda Imperial. Contudo, quanto mais trabalhávamos no livro, mais nós percebíamos que eram elementos incríveis de mais para se explorar em um único suplemento. Enquanto **Only War** cresceu para ser o livro de regras que é hoje, nos trabalhamos em criar sistemas para capturar o sentimento de ser um mero mortal, forçado a enfrentar as maiores ameaças do 41º milênio, mas ainda mantendo esperança e camaradagem, mesmo em frente à desafios aparentemente insuperáveis.

Então coloque seu capacete e pegue seu rifle laser, soldado. É hora de levar a luta aos inimigos do Imperium!

Bons jogos.

O Time de Warhammer 40.000 Roleplay.

É o 41º Milênio...

Por mais de uma centena de séculos, o Imperador se sentou imóvel no Trono Dourado da Terra. Ele é o mestre da humanidade pela vontade dos deuses, e o mestre de milhões de mundos pela força de seus exércitos infundáveis. Ele é uma carcaça apodrecida se remexendo invisivelmente com o poder da Era Negra da Tecnologia. Ele é o Lorde da Carniça do Imperium para quem milhares de almas são sacrificadas todos os dias, para que ele nunca verdadeiramente morra.

Ainda em seu estado de não-morte, o Imperador continua sua vigilância eterna. Poderosas frotas cruzam o miasma infestado de Daemônios da distorção, a única rota entre estrelas distantes, seu caminho iluminado pelo Astronomicon, a manifestação psíquica da vontade do Imperador. Vastos exércitos batalham em seu nome em incontáveis mundos. Maiores entre seus soldados são os Adpetus Astartes, os Fuzileiros Espaciais, super guerreiros geneticamente modificados. Seus companheiros de armas são uma legião: a Guarda Imperial e incontáveis forças planetárias de defesa, a sempre vigilante Inquisição e os Tecnopadres do Adeptus Mechanicus, para nomear alguns. Mas mesmo com sua multidão, eles ainda mal bastam para resistir à constante ameaça dos alienígenas, hereges, mutantes – e pior.

Ser um homem em tais tempos é ser um entre bilhões. É viver no mais cruel e sangrento regime imaginável. Estes são os contos destes tempos. Esqueça o poder da tecnologia e ciência, pois muito fora esquecido, para jamais ser reprendido. Esqueça a promessa de progresso e entendimento, pois no terrível, escuro futuro há apenas guerra. Não há paz entre as estrelas, apenas uma eternidade de massacre e matança, e a risada de deuses sedentos.

Introdução

Guerra Sem Fim

Guerra é o fogo sob o qual o Imperium do Homem queima e a loucura de que ele nasceu.

Em um milhão de mundos espalhados ao longo de milhares de anos luz de espaço, o homem luta incansavelmente por sua sobrevivência contra alienígenas, hereges, e daemônios para que a humanidade possa continuar a existir. Da lama ensanguentada dos mundos fronteiriços às frias profundezas do espaço, humanos estão em guerra constante com a galáxia, lutando com ameaças de dentro, de fora, e do além. Numerando incontáveis bilhões de bilhões de almas, o Imperium do Homem se espalha ao longo das estrelas sob o vigilante olhar de seu Deus-Imperador, seus mundos instáveis e sua glória à muito perdida. Ele afundou em um longo crepúsculo do qual nunca emerge. Poderosos impérios alienígenas atacam o Imperium de todos os lados, aqueles que desejam reclamar a galáxia para eles mesmos, ou estão meramente buscando a aniquilação da humanidade. O homem não tem lugar em seu domínio para tais raças, e ser um alienígena é ser visto como um inimigo da humanidade e outro adversário a ser destruído. Dentro do Imperium, homem trai homem e milhares de guerras civis estouram constantemente, enquanto os exércitos do Deus-Imperador trabalham incansavelmente para arrancar sedição e heresia de seus próprios mundos. Ainda assim, homens e mulheres traem o Imperium, seja por descontentamento e rebelião contra os opressivos soberanos ou por que foram corrompidos por ideias impuras e vis filosofias alienígenas.

Além do Imperium ronda a Distorção, o domínio sobrenatural da loucura e Caos que naves precisam usar para cruzar as vastas distâncias do espaço e que psykers usam para tirar poder para os seus dons profanos. Deste domínio infernal, monstros e Daemônios emergem, abrindo um caminho em rasgos na fibra da realidade para trazer destruição e morte aos habitantes de mundos inteiros. Apenas através de conflito interminável, sofrimento brutal, e as vidas de incontáveis soldados o Imperium do Homem resiste. É o preço de sangue por um império que tem dez milênios de idade, criado em um tempo em que a luz do homem estava se apagando, colocado na beira do abismo e da escuridão eterna do vazio.

Nunca em sua existência o Imperium conheceu paz. Dos dias negros de sua concepção, quando setores inteiros do

espaço guerream um contra o outro, ao seu terrível e sombrio presente, o Imperium esteve em chamas de conflito. Enquanto mundos e sistemas individuais podem frequentemente conhecer tempos de relativa segurança e estabilidade, isto é apenas ao custo de mais milhares cambaleando à beira da aniquilação, sua população sacrificada para preservar o resto do domínio da humanidade e o reino do Deus-Imperador. Com tal perigo e tantos terríveis inimigos rodeando a humanidade, só o mais brutal e disciplinado dos impérios poderia sobreviver. O Deus-Imperador se senta ao ápice de tal império, Suas incontáveis hordas de servos e Seus vastos exércitos executando Sua vontade sobre os habitantes do Imperium, garantindo sua obediência e sua lealdade. Isto é o que mantém o Imperium unido e o mantém vivo quando uma mente aberta e alma fraca iriam convidar a destruição por inimigos que vivem apenas para devorar os ossos dos homens. Apenas seu tamanho e antigo poder previnem a destruição completa do Imperium; que ele pode perder uma centena de sistemas ou um mundo de bilhões de fiéis cidadãos e continuar a lutar. Mesmo assim, ele está morrendo lentamente – os exércitos do Deus-Imperador se agarrando desesperadamente ao que restou, enquanto sistemas ruem em seus limites e o lento apodrecimento da sedição e heresia devora seu interior. Mesmo que ainda sejam mais dez mil anos antes de sua morte, o Imperium está em declínio e cada batalha que seus exércitos vencem, cada inimigo que ele derrota ou é eliminado da existência é nada mais que um único saco de areia colocado em frente a uma crescente onda de morte e podridão.

Os que vivem nestes tempos vivem apenas com o conhecimento de que a galáxia é um lugar perigoso e não amigável. Eles olham para as estrelas e vêm apenas a escuridão entre elas que escondem bandos de alienígenas famintos e monstros distorcidos sedentos pelas almas dos homens. Para muitos, isso significa manter seus olhos fixados firmemente na terra sob seus pés e seguindo com suas vidas não ousando pensar sobre mais nada além de sua devoção ao Deus-Imperador e o infundado fardo de suas vidas, contentes na fé de que oração e trabalho duro irá mantê-los seguros. Para outros, contudo, a defesa do Imperium se torna seu dever pessoal. Por escolha ou destino, estes homens e mulheres são trazidos aos exércitos do Deus-Imperador, treinados para lutar e mandados para estrelas e sistemas distantes para segurar a linha contra a escuridão que se aproxima. Apesar de que eles vêm de milhares de mundos diferentes, cada um com suas próprias superstições, crenças, e culturas, eles estão unidos contra os inimigos da humanidade pelo Deus-Imperador; uma devoção à um monarca distante que eles nunca conhecaram dever a um Imperium cuja apenas uma pequena fração eles poderão ver em suas vidas. Ainda assim eles lutam; eles lutam para honrar seu mundo, eles lutam pelo senso de dever à causa ou à própria humanidade, eles lutam simplesmente por que eles gostam, ou eles lutam por que eles não têm escolha e matar

os inimigos dos homens significa outro dia de vida para eles. Seja qual for sua origem, qual for as razões ou treinamento, eles são a fina linha que protege o Imperium da completa e total destruição; eles são a Guarda Imperial.

O que é um RPG?

Em um jogo de interpretação de papéis (também conhecido pela sigla em inglês, RPG), você cria um alter ego, um personagem fictício que é seu avatar dentro do mundo do jogo. Talvez você cria um honrado guerreiro, um sagaz feiticeiro, ou um líder que inspira lealdade através de sua magnificência sombria. Em seguida, você e seus amigos dirigem seus personagens através de uma série de aventuras. Imagine ler um livro de fantasia, ver um filme de ação, ou acompanhar uma série de televisão – exceto que ao invés de passivamente assistir o ler a história se desenrolar, você controla um dos personagens, tomando as decisões dele, selecionando as ações dele, e até falando por ele. Ao invés de esperar para ver a história se desenrolar, você diretamente afeta e até determina o destino da história.

Como você pode afetar este eventos? Como você decide o que acontece? Este é o papel do jogo em si. Jogos de RPG como **Only War** oferecem uma estrutura de regras que descreve como criar seu personagem e fazê-lo interagir com o mundo dentro do jogo. Regras cobrem situações como tiroteios, negociações delicadas, ou infiltrar em uma fortaleza inimiga para destruí-la. Frequentemente, as regras exigem que você role um dado quando realiza uma ação, com alguns resultados indicando sucesso e outros indicando falha. Enquanto as regras provêm estruturas e diretrizes para o jogo, o jogo adiciona o elemento de acaso. Afinal, o sucesso não seria tão doce se você não tivesse a chance de falhar!

Olhando pela primeira vez, RPGs como **Only War** parecem ter muitas regras. Contudo, conforme você lê o livro você irá logo ver que as regras são na verdade bem simples, fáceis de lembrar, e até mesmo intuitivas. **Only War** é construído sobre um conjunto simples de mecânicas básicas. Assim que você comprehende as mecânicas básicas, o resto pode ser facilmente entendido.

Para aplicar estas regras, cada jogo tem um Mestre de Jogo (ou Mestre). O Mestre é você, ou um de seus amigos, escolhido por consenso pelo seu grupo. Ao contrário de todo mundo, o Mestre não controla um único personagem. Ele administra o jogo, apresentando a estória e a miríade de situações que vêm com ela. Ele controla as pessoas que seu personagem encontra no jogo, controla os encontros e estranhas ocorrências que moldam suas decisões como suas ações, e é basicamente o narrador do jogo e o juiz.

Todos os outros jogadores controlam personagens o mundo, ao redor dos quais a história revolve. Este personagens são conhecidos como Personagens Jogadores (também referidos como PJs). Durante o jogo, os jogadores descrevem as intenções e ações de seus personagens para o Mestre, que então decide (na base das regras) se estas ações sucedem ou falham, e como suas palavras e feitos afetam a estória.

um membro da Guarda Imperial é ser arrancado de seu mundo natal, frequentemente mal sendo um adulto, e ser lançado em uma vida de disciplina rígida, treinamento infundável, e constante mobilização para guerra. Guardas “sortudos” podem ter a chance de lutar em seus próprios mundos ou sistemas estelares se estiverem em guerra; provavelmente criados com o espectro da destruição balançando sobre suas cabeças desde o nascimento e o conhecimento de que logo será sua vez de marchar para lutar como seus pais e irmãos antes deles. Mais frequentemente, um Guarda irá deixar seu mundo para trás, para jamais vê-lo novamente, e fará a aterrorizante jornada através do vazio para um campo de batalha distante onde ele irá lutar em nome do Deus-Imperador. A Guarda Imperial é uma vasta máquina logística e burocrática com Guardas sendo infundavelmente recrutados em praticamente todo planeta dentro do Imperium e afunilados em zonas de guerra, algumas perto, outras longe, em uma escala que mal pode ser compreendida pela mente humana. É uma verdade inegável que um indivíduo na Guarda Imperial é nada mais que um grão de areia em uma praia sangrenta quando ele inevitavelmente morre, ao lado de milhares de seus irmãos de armas em um campo de batalha desconhecido, ninguém notará sua falta. Mesmo assim, em sua morte, o Imperium continuará a existir, mesmo que por apenas alguns segundos a mais, tornando seu sacrifício necessário nas mentes de seus comandantes e glorioso aos olhos do Deus-Imperador.

Carta

Eu ainda não posso acreditar na minha sorte, que meu número seria o sorteado de todos os membros de minha casa mostra que o Deus-Imperador deve estar olhando por nós como dizem. Eu estava prestes à me juntar à Guilda de Fabricadores da nossa camada da colmeia quando recebi as novas: eu sou parte da fundações. Eu serei um dos escolhidos para servir o Imperador e nossos senhores de além dos céus de aço. Ainda parece estranho de mais para ser verdade, um rapaz de origem humilde como eu escolhido para tal tarefa, apesar que eu ouvi que eles pegam tantos quanto de outras colmeias, especialmente perto dos mares químicos; algo haver com toda a gente que eles tem lá e o treinamento que eles recebem trabalhando no lugar. Eu também sei que não estou sozinho: Drayn, Helson, e até mesmo Torsch foram chamados também, nós garotos fabricadores todos desistindo do trabalho de nossos pais e irmãos para pegar o rifle. Eles me disseram que nenhum de nossa casa serviu a Guarda desde o meu velho tio avô Nors, três ou quatro gerações atrás. Eu apenas espero que eu possa fazer ao menos metade do que ele fez e deixar minha família e mestres de hab orgulhosos!

É dever de cada mundo no Imperium prover homens e mulheres para a Guarda Imperial, em essência recrutar os exércitos que protegem não somente seus próprios planetas, mas o vasto império galáctico de que eles fazem parte. Ser

Estrelas Sangrentas e Mundos Quebrados

"Nada de qualquer valor fora ganho sem pagar um preço em sangue."

- Comandante Tyras Cor, 73º Infantaria Leve Scintiliana

É o 41º milênio e a galáxia está à beira da aniquilação. A humanidade se espalhou ao longo das estrelas e por milhares de anos, habitou mundos e espalhou seu domínio nas profundezas do vácuo. Eras de Homens se passaram desde que as primeiras naves colônia deixaram a antiga Terra e as fortunas da humanidade cresceram e minguaram enquanto uma galáxia indiferente e raças alienígenas hostis lutaram contra eles. Dez mil anos atrás, após um tempo de escuridão e ruína sem igual, o Deus-Imperador se ergueu e uniu a humanidade mais uma vez. Em uma grande cruzada que durou muitos anos, os exércitos Dele reuniram juntos as tribos espalhadas de homens e criaram o que iria se tornar o Imperium do Homem. Tragicamente, antes de terminar o grande trabalho Dele, ele fora traído por Seu mais leal servo, Horus, e lançado em uma guerra civil que quase destruiu tudo que ele tinha trabalhado para alcançar. Em uma batalha contra Horus, o Imperador fora mortalmente ferido e agora está sepultado no Trono Dourado; onde tecnologias antigas o mantêm vivo até hoje. Contudo, apesar de Seus ferimentos, Seus exércitos triunfaram contra os traidores e Seu sonho de unificação e domínio resistiu. Ao longo de milhares de anos luz, o Imperium mantém um domínio tênue sobre milhares de mundos e conta cada domínio dos homens como seu, tanto se ajoelham diante do Deus-Imperador na distante Terra ou não. Vastos exércitos de homens e naves de guerra lutam todos os dias para manter o reino do Deus-Imperador vivo e manter a miríade de inimigos da humanidade afastados. Contudo, dez mil anos de guerra é um tempo muito longo, e conforme os séculos se passaram, as fronteiras do Imperium continuaram a ruir – muitos de seus mundos desertaram ou foram destruídos, e poderosos impérios alienígenas começaram a ruir suas entranhas. Talvez se o Deus-Imperador tivesse tido mais tempo para terminar Seu grande trabalho em unir a galáxia, ou se talvez a natureza do homem não caminhasse tão facilmente para a destruição, o Imperium não seria tão praguejado por conflito; ou talvez depois de dez mil anos, seja apenas a hora do Imperium cair no abismo.

Contra este pano de fundo de carnificina e caos, é o dever da Guarda Imperial proteger e defender o Imperium. Mesmo em sua glória esvaecida, o Imperium ainda cobre a maioria da galáxia, sendo composto de milhões de mundos e incontáveis bilhões de humanos. Seu colossal tamanho é tanto fonte de sua maior força e maior fraqueza: seu tamanho significa que ele pode sofrer perdas de mundos e vidas com pouco efeito imediato no resto do Imperium, mas também torna extremamente difícil defende-lo. A logística de um exército que precisa cobrir a inteira galáxia e proteger um império sem fronteiras distintas contra dúzias de inimigos ao mesmo tempo é quase incompreensível para a mente de um homem. Mesmo o Administratum, a vasta rede burocrática do Imperium com o dever de registrar e manter uma contagem dos exércitos do Deus-Imperador, não tem ideia real do exato número de homens e mulheres servindo na Guarda Imperial em dado momento. Quase todo planeta dentro do Imperium mantém sua própria força de defesa planetária, apesar de que contra uma invasão ou insurreição determinada, estas forças limitadas frequentemente se mostram inadequadas. Então cabe à regimentos próximos da Guarda Imperial, feitos de soldados recrutados de dúzias de mundos, tanto perto quanto longe, à responder. Encontrar tais regimentos e então movê-los para uma zona de guerra pode levar muitos meses ou mesmo anos para executar, e regimentos podem chegar em uma zona de guerra para descobrir que o mundo para o qual foram mandados resgatar à muito fora derrotado por seus inimigos. Como um resultado, os regimentos da Guarda Imperial estão constantemente lutando ou em trânsito para frentes de guerra, seus soldados abaixados em trincheiras em planetas desfigurados pela guerra ou esperando seus destinos no interior de naves de transporte enquanto elas submergem na Distorção. É o único jeito que a Guarda Imperial pode existir; sempre mobilizada para a guerra, sempre pronta para a ação.

No lado oposto do Imperium e de sua Guarda Imperial estão os incontáveis inimigos. À muito atrás, a humanidade percebeu que não haveria santuário para ela entre as estrelas e paz com os outros com que dividia esta galáxia. Toda forma de vida alienígena é considerada hostil para a humanidade e toda raça, não importa o quanto vasta ou simples, é vista como uma ameaça para a estabilidade e dominância contínua do Imperium. Em muitos casos, impérios alienígenas se restringem a alguns mundos ou a um sistema e facilmente contidos ou exterminados pela humanidade, pouca ameaça para seus vastos exércitos e potentes naves de guerra. Algumas raças de xenos são mais problemáticas e não pode ser tão facilmente esmagadas pela força bruta dos exércitos do Deus Imperador. Várias destas raças tem um lugar proeminente entre os inimigos dos homens; os selvagens Orks, os enigmáticos e distantes Eldar, os completamente alienígena Tyranídeos, os tecnologicamente avançados Tau, todos formando os principais inimigos da Guarda Imperial.

Orks estão por toda a parte: alienígenas brutos de pele verde com tribos em incontáveis mundos e uma população galáctica coletiva que pode se aproximar (ou até exceder) a própria humanidade. Musculosos e sempre sedentos por violência, Orks vivem apenas para a guerra. Seja contra o Imperium, outros xenos, ou outros Orks, eles simplesmente não se importam. Apenas este fato impede os Orks de sobrepujarem o Imperium, e apesar de sua ferocidade e rudimentar, mas efetiva, tecnologia, é uma raridade para eles se unirem, preferindo ao invés disso lutarem entre si mesmos em infundáveis guerras por dominância. Quando se reúnem em uma força de batalha com um único propósito, é uma coisa terrível de se ver e sistemas inteiros são frequentemente consumidos em chamas e morte. Conhecida como uma Waaagh!, estas invasões alienígena foram capazes de aniquilar regimentos inteiros em seu avanço, homens e mulheres jogados à fera para retardar ou parar seu ataque. Tal é o dever da Guarda Imperial.

Os Eldar são uma raça antiga, antes mestres da galáxia antes dos homens e agora condenados à decadência e declínio. Sagazes e tecnologicamente avançados, estes esbeltos alienígenas consideram a humanidade neófitos arrogantes, pouco mais que animais que se soltaram de seu mundo para se rastejar entre as estrelas. Os motivos dos Eldar são frequentemente difíceis para a humanidade discernir e, ao contrário dos mais numerosos e brutos dos inimigos do Imperium, os Eldar usam a furtividade e subversão para vencer suas guerras tanto quanto conflito aberto. Quando os Eldar decidem atacar, eles o fazem com propósito e frequentemente usando a surpresa, se movendo rapidamente para atingir seus objetivos antes de desaparecer tão rapidamente quanto chegaram. Mais de um regimento da Guarda Imperial sofreu tal destino, emboscados a partir das sombras e eliminados antes que soubessem que estavam em guerra contra estes traiçoeiros alienígenas.

Tyranídeos são aterrorizantes, alienígenas monstruosos de além dos limites da própria galáxia, pretendendo consumir toda a vida para alimentar suas vastas bio-frotas e naves colmeia. Enquanto os infundáveis avanços dos Tyranídeos derramam na galáxia a partir da borda leste, a Guarda Imperial deve formar uma barreira contra a onda alienígena. Como dois grandes martelos batendo um contra o outro, os Tyranídeos e seus enxames de horrores alienígenas e monstruosidades bizarras atingem as fileiras da Guarda Imperial e seus milhões de homens. O resultado é uma horrível e sangrenta guerra de atrito, na qual cada Guarda que é partido ainda gritando para alimentar a mente do enxame torna os Tyranídeos mais fortes e o Imperium mais fraco. Ainda assim não há escolha para a Guarda Imperial, a menos que os Tyranídeos esmaguem suas defesas e penetrem mais fundo no Imperium; e então mais e mais regimentos alimentarão o moedor de carne alienígena.

Os Tau são uma raça idealística de humanoides de pele azul, com apenas um pequeno império sob seu controle, mas com

o comando de avançada e inovadora tecnologia. Contra a história do Imperium, que é medida em milênios, os Tau apenas recentemente subiram ao poder, sua raça removida por apenas alguns milhares de anos de seus ancestrais primitivos. Ainda assim eles fizeram um impacto em sua região do espaço, se espalhando rapidamente e forjando alianças com numerosas raças alienígenas menores para criar um potente império que aperta as fronteiras Imperiais. Por tão perigosas que suas armas avançadas e naves espaciais são, suas filosofias de unidade e dever coletivo com outras raças são ainda mais. Centrado em torno da crença de um “Bem Maior” e um objetivo comum de equilíbrio e igualdade, muitos humanos foram seduzidos por estas mentiras alienígenas. Enquanto o império Tau continua a atacar o espaço do Imperium, eles representam uma perda crescente dos já escassos recursos do Imperium e se tornaram uma ameaça crescente.

Xenos não são os únicos inimigos que a Guarda Imperial devem afastar para preservar o abençoado Imperium do Homem e defender seu mais sagrado Deus-Imperador. De igual perigo aos Orks, Eldar, Tyranídeos e Tau são os renegados humanos, traidores e hereges que abandonam o Imperium e buscam subverte-lo com sua traição. Em sua forma mais simples isso pode significar mundos tirados do caminho por governadores planetários buscando secessão, decidindo partir os laços com o Imperium e declarar independência. Com tantos mundos e tão vasta distância entre eles, um planeta e sua gente pode se esquecer de que o Imperium existe ou vir a acreditar que seu alcance não pode tocá-los de tão longe que estão da antiga Terra e do Deus-Imperador. Estas são crenças falsas, é claro, e em tempo a fúria do Imperium irá cair sobre qualquer mundo humano que rejeitar o domínio do Deus-Imperador e decide se recusar a pagar seus dízimos ou se proclamar independente. Portanto a Guarda Imperial frequentemente tem a missão de lidar com tais rebeldes, esmagando qualquer resistência e destruindo a liderança que os trouxe a tal lugar, deixando para trás um mundo ferido e desfigurado pela guerra com uma pesada dívida para ser paga ao Administratum e a ameaça de completa aniquilação caso eles transgridam novamente.

Nem todos os rebeldes são tratados com tal misericórdia quanto aqueles que meramente tentam ser independentes. Às vezes humanos serão seduzidos pelas promessas de impérios alienígenas ou, pior ainda, os poderes negros da Distorção. Nenhuma misericórdia pode ser mostrada a tais traidores e a recompensa para aqueles que se entregam a mestres tão vis pode ser apenas a morte. A influência da Distorção é de perigo especialmente maior para o Imperium e a humanidade, suas entidades malignas e deuses escuros sempre procurando por uma forma de se libertar de seu plano de existência alternativo e trazer loucura e caos sobre o mundo. Tal fora o terrível destino de Horus a tanto atrás quando ele abandonou o Imperador e , desde este tempo,

incontáveis outros foram distorcidos por daemônios e Deuses Sombrios do Caos. Para a Guarda Imperial, lutar contra tais inimigos é talvez o tipo mais perigoso de guerra, uma guerra em que mesmo os vitoriosos podem encontrar derrota se forem manchados enquanto enfrentam seus inimigos. Muitas vezes este é o destino de regimentos, tendo grandes vitórias contra a Distorção e seus lacaios, apenas para serem postos à morte eles mesmos por medo de que agora eles estejam corrompidos e se deixados vivos irão se virar contra o Imperium que antes juraram proteger.

Carta

Eu nunca imaginei uma coisa tão imensa quanto uma nave espacial. Eles continuam me dizendo que estamos no interior de um mas eu não notei a diferença. É muito como a camada de uma colmeia, apenas portas e paredes diferentes, mas o cheiro é o mesmo. A única diferença real é o número de servidores, dezenas das coisas se arrastando como ratos por todo o lugar, algo haver com cuidar da manutenção disso ou daquilo, mas eu nunca realmente vejo o que eles estão fazendo. Eu estou no mesmo quarto que meus colegas da Guilda dos Fabricadores: Drayn, Helson, e Torsh, e em torno de outros mil rapazes, todos nós neste enorme salão que parecemos usar para tudo, para marchar em volta, comer, e dormir. Ontem o oficial veio e nos deu um discurso, ele tinha três estripes no colar dele, que ouvi dizer que torna ele importante, mas na maior parte ele só falou de dever e honra e etc., e nos disse que agora somos a 565 e devemos sempre nos lembrar disso. Eu só quero lutar. Eles ficam nos dizendo que vamos para algum mundo que se revoltou contra o Imperador, mas eles não dizem onde ou quanto tempo vai levar para chegar lá. Eu acho que isso é o que significa estar na Guarda Imperial.

vida é usada e se ele morrerá com dever e honra, ou simplesmente morrerá.

Guardas têm derramado suas vidas para proteger o Imperium por milhares de anos em milhões de conflitos ao longo da galáxia. Alguns destes conflitos se tornaram famosos e as palavras de suas heroicas lutas chegaram aos ouvidos de mundos à milhares de anos luz de distância e vivem muito depois que suas armas se calaram e os campos de batalha ficaram frios – conflitos como a Cruzada dos Mundos Sabbat para purificar um setor inteiro das garras de hereges e adoradores do Caos, que durou décadas e consumiu regimentos inteiros em suas muitas batalhas sangrentas. Tão importante quanto estes conflitos maiores são aqueles que não são registrados e acabam esquecidos; combates desesperados em mundos na maior parte além da atenção do resto do Imperium, mas de importância não menos vital para sua sobrevivência. Cada mundo perdido para uma ambição alienígena, rebeldes traiçoeiros, ou os Deuses Sombrios é outro segundo no relógio do fim do mundo do Imperium, e cada perda pode ser a última palha que fará o Imperium cair de joelhos.

Para mais informações sobre o Imperium, suas organizações, e seu vasto domínio veja [Capítulo X: Uma Galáxia em Guerra](#).

Mundos em Guerra

Desde o tempo da ascensão do Imperador em Terra e a Grande Cruzada para limpar as estrelas e firmar o domínio imperial ao longo da galáxia, os exércitos do Imperium têm pressionado seus limites e expandido suas fronteiras. Tão vital quanto à continuada existência da humanidade quanto proteger o que já fora ganho é o dever de conquistar mais mundos no nome do Deus-Imperador. Esta contínua guerra de expansão cabe principalmente à Guarda Imperial e a multidão de regimentos em suas fileiras. Periodicamente, os Altos Lordes da Terra e os Lordes do Segmentum da Guarda Imperial visarão um novo setor de espaço ou uma fronteira sem lei dentro do Imperium, seja uma que caiu na influência de xenos ou Caos ou perderam contato, ou um que tenha sido recentemente revelado pelas alternantes tempestades de distorção. Frequentemente recheados de mundos humanos perdidos, remanescentes da primeira grande leva às estrelas da humanidade a tantos milênios atrás, estas regiões são ricas com recursos e civilizações para o Imperium absorver e somar às suas forças. Assim que um setor assim tenha sido identificado, os Altos Lordes irão sancionar uma cruzada para clamá-lo, às vezes formando regimentos de mundos próximos unicamente para esta tarefa. Cruzadas são enormes empreendimentos consistindo de números enormes de

Juntos, os inimigos da Guarda Imperial e os esforços do Imperium para opor à eles cria um vasto conflito galáctico, o qual tem existido desde o dia que o Imperador tomou Seu lugar à frente da humanidade e o Imperium fora criado. Cercados em todas as frentes ao longo de incontáveis mundos, Guardas lutam valentemente, corajosamente, e desesperadamente para impedir a chegada da noite, manter o Imperium vivo, e manter o lugar da humanidade entre as estrelas. Para servir em suas fileiras é ser incumbido com um dever sagrado para com toda a humanidade, e ser um daqueles que irá derramar seu sangue e sacrificar suas vidas para que bilhões possam dormir tranquilamente em suas camas sabendo que os exércitos do Deus-Imperador estão vigiando sobre eles. Cada Guarda sabe seu dever e o aceita seu fardo. Do dia em que fazem seus juramentos ao Deus-Imperador ao dia que caem em batalha, eles são parte da guerra infinidável da humanidade, e se encaram seu destino com vontade de ferro e determinação inabalável ou coração fraco e espírito covarde, suas mortes irão servir ao Imperium de um jeito ou de outro. Este é o destino de todos os Guardas, dar suas vidas em batalha, vender sua existência em nome do Imperador para que Sua glória possa continuar e Sua luz brilhe em todos os cantos escuros do vazio. Permanece nas mãos de cada Guarda individual como esta

regimentos da Guarda Imperial apoiados por naves da Marinha Imperial, toda sorte de unidades auxiliares de apoio, e até Capítulos de Fuzileiros Espaciais. Uma cruzada pode durar anos, décadas, ou até séculos.

A maior parte do Imperium fora forjada por tais cruzadas, novas e velhas regiões do espaço arrancadas da escuridão pelo sangue e coragem dos exércitos da Guarda Imperial e seus aliados, e tomadas das garras vis dos impérios xenos e da decadência lenta dos Poderes Ruinosos. Entre estes está contado o Setor Calixis, residindo no limite da região do espaço controlado pelo Imperium conhecido como Segmentum Obscura, distante da luz da Terra, mas ainda tocado pelo Imperador. Séculos atrás um grande herói do Imperium conhecido como Praetor Golgenna Argevin liderou uma gloriosa cruzada no que era antes da Expansão Calyx, uma região de mundos perdidos e alienígenas hostis. Com os exércitos da Guarda Imperial às suas costas, Argevin cortou um caminho através da expansão do vazio e colonizou os mundos que iriam em tempo se tornar conhecidos como o Setor Calixis, incorporando-os ao Imperium e somando-os à força e glória do Deus-Imperador. Conhecida como a Cruzada Argevin, por seu progenitor, ela durou muitos anos sangrentos e custou milhões de vidas enquanto se jogara contra os numerosos inimigos do Imperium tais como prolíferos impérios Ork e os adoradores da Distorção, Yu'Vath.

O Setor Calixis e a Frente Rotacionária

Only War toma lugar na maior parte em uma área conhecida como a Frente Rotacionária, que jaz nas bordas do Setor Calixis adjuntando-se à uma de suas regiões conhecidas como a Periferia. Por que a Frente Rotacionária é tão próxima do Setor Calixis, é pesadamente influenciada por este setor do espaço e por suas políticas e comandantes. Muitos regimentos recrutados para lutar nas guerras da Frente Rotacionária vêm de mundos do Setor Calixis, e seu destino é fortemente ligado aos interesses de poderosas organizações tais como o Adeptus Ministorum e o Adeptus Mechanicus e suas posses no setor. A Sagrada Ordos da Inquisição também tem um interesse maior no setor e seus habitantes – o Setor Calixis e suas imediações são cheios de intrigas e conspirações, muitas das quais levam diretamente aos pés da Ordos e seus agentes. Não é surpresa então que, dado o nível de desconfiança e a sombra de poderes vindo da Distorção e saqueadores alienígena famintos, a Guarda Imperial é vital para a sobrevivência do setor.

Centrado em torno do mundo colmeia de Scintilla, o Setor Calixis a muito tem sido um lugar perigoso. Dado sua posição no limite do Imperium, próximo das selvagens e perigosas Estrelas Halo, a região do vazio onde sistemas e estrelas abrem espaço para o vazio turvo como piche entre

as galáxias, ele tem lutado para sobreviver desde o primeiro passo de sua existência. É um testamento da estoica força do Imperium e dos infundáveis esforços da Guarda Imperial que o setor sequer exista em primeiro lugar, tão longe da luz da Terra e do grosso dos recursos e força do Deus-Imperador. O Lorde do Setor Hax, o comandante e autoridade Imperial do Setor Calixis, tem uma tarefa monumental em seus ombros – ele deve lidar com disputas de nobres, governadores planetários revoltosos, saqueadores Ork, Eldar, e humanos, como também a sempre presente sombra de hereges e rebeldes e a Inquisição que os caça. Em adição a estas ameaças internas e externas à seu próprio setor, o Lorde de Calixis deve manter olhos abertos para setores e regiões vizinhas, a menos que os fogos da guerra e rebelião vazem para seu próprio domínio ou a lenta chaga da sedição e heresia infectem seus planetas distantes. A Frente Rotacionária é tal lugar, um fogo queimando perto do peito do Setor Calixis, perigosamente fora de controle e espalhando-se de setor para setor.

A Frente Rotacionária é uma zona de guerra, uma região do espaço Imperial onde ordem colapsou sob o peso da agressão alienígena e a traição humana, e apenas a aplicação pesada de força pode esperar contê-lo. Apesar de removido do Setor Calixis por uma vasta distância e muitos sistemas vazios, seu destino não é menos vital para o Lorde do Setor do que um de seus planetas e povos. Caso a Frente Rotacionária caia, seja pela expansão brutal dos Orks ou o subterfúgio de seus traiçoeiros lordes planetários e nobres, ele iria pressionar sobre a Periferia e ameaçar os limites do Setor Calixis. Esta é a natureza do Imperium, que nenhuma parte pode completamente resistir sozinha para sempre, e a podridão de um vizinho pode facilmente se espalhar sem intervenção rápida e agressiva. Com esta sombra sobre sua mente, Lorde Hax manda regimentos de Guardas Imperiais para a Frente Rotacionária, lançando estes homens e mulheres contra as infundáveis ondas de guerreiros Peles-Verdes uivantes ou para enfrentar suas próprias guerras de fútil e fadada rebelião. Outros alienígenas também rodeiam a luta – saqueadores Eldar, oportunistas Stryxis, e forças mais sombrias, ocultas, todos explorando o caos da guerra e a fraqueza de mundos que caíram do favor do Imperium. A Guarda Imperial sozinha enfrenta esta matança e ruína, manifestando a vontade do Deus-Imperador e os lordes do Setor Calixis e uma luta pela sobrevivência da Frente Rotacionária, seus mundos, e sua gente.

Para mais detalhes sobre a Frente Rotacionária e o Setor Calixis veja [Capítulo X: Uma Galaxia em Guerra](#).

Martelo do Imperador

"Homens, nós somos a primeira, última, e frequentemente única linha de defesa que o Imperium tem contra o que está lá fora. Você é este maravilhoso exemplar do arsenal imperial que você carrega em suas mãos são tudo o que está mantendo a humanidade viva. A maior parte de vocês provavelmente não vai viver para ver seu segundo ano na Guarda Imperial e a maioria de vocês provavelmente nunca mais vai ver seus mundos natais de novo, mas eu posso garantir a vocês que quando vocês caírem, com uma oração ao grande e poderoso Deus-Imperador em seus lábios, você terá ganho o direito de chamar a si mesmo de homem!"

- Sargento Vermak, 12º Regimento de Choque Cadiano

Imagine um exército tão gigante que não exista nenhum registro exato de seu tamanho, um exército de tal tamanho que os recursos de milhões de mundos devem constantemente alimentá-lo com novos recrutas e novas armas, um exército que deve defender um império que é constituído pela galáxia inteira. Esta é a Guarda Imperial, os exércitos humanos do Deus Imperador e a instituição militar primária do Imperium, através do qual exerce seu poder sobre as estrelas. É difícil compreender o tamanho da Guarda Imperial e o escopo de suas operações, já que nada em toda a história humana registrada chegou perto de replicá-la, mas também nenhuma guerra já conseguiu igualar o conflito que em que ela deve lutar. Por gerações, mundos inteiros mandaram seus jovens homens e mulheres para as estrelas lutar na Guarda Imperial, raramente, se ao menos uma vez, vê-los de novo, ou sequer ouvindo de seus feitos, sabendo apenas que eles lutam pelo Deus-Imperador contra os inimigos de toda a humanidade. Planetas inteiros também são dados à constante produção de armas e material para a Guarda Imperial; mundos forja infundavelmente produzindo tanques e armas, enquanto agri-mundos cultivam fazendas de tamanho continental para alimentar suas tropas. Tal é a escala da Guarda Imperial que cada mundo no Imperium contribui de alguma forma, não importando quanto remoto ou pequeno, sejam mundos penais solitários oferecendo criminosos condenados, colônias mineradoras de asteroïdes dizimando minério para fazer munição, ou mundos selvagens primitivos onde tribos lutam para que um dos seus tenha a chance de se juntar aos homens do céu.

Dado o enorme tamanho da Guarda Imperial e a natureza de seu estado perpétuo de guerra, ela está constantemente rangendo sob o peso de problemas logísticos. Até mesmo para engajamentos relativamente próximos, onde um grupo de planetas é ameaçado e a Guarda Imperial tem regimentos à mão para responder à ameaça, mover os milhões de homens e material necessário para guerrear de um mundo para outro é uma tarefa enorme. Enquanto a Marinha Imperial provê naves para os regimentos da Guarda Imperial chegar ao seu destino, o Imperium não pode sempre provê-los com tudo o que precisam ou o pessoal necessário para completar o frequentemente árduo trabalho para o qual foram enviados, tal como liberar mundos inteiros que caíram

para rebelião ou invasão alienígena. Nestes casos, a verdadeira genialidade da Guarda Imperial toma a frente e a natureza de sua organização militar é testada enquanto recursos devem ser coletados de mundos e sistemas locais. Por causa das vastas distâncias dentro do Imperium, frequentemente centenas ou milhares de anos luz separam conflitos de reforços, e a natureza instável da viagem por Distorção, onde navios podem se perder ou chegar anos depois de partir, a Guarda Imperial irá tomar seja lá o que puder, quando puder, para lutar suas guerras. Isto significa que todos os mundos no alcance da zona de guerra são frequentemente chamados para a luta, oferecendo homens adicionais e materiais ou seja lá o que puderem, a menos que seus próprios mundos sofram o mesmo destino de seus fadados vizinhos. Também significa que a qualidade e tipo de regimentos e equipamento da Guarda Imperial irá variar grandemente em um único frente de operação. Guardas podem se encontrar lutando lado a lado com camaradas adornando uniformes completamente diferentes, cujos oficiais tem títulos diferentes ou nem mesmo partilham uma linguagem comum. Apesar destas grandes diferenças, contudo, uma parte do equipamento permanece quase universalmente consistente em todos os regimentos – o rifle laser. Simples de produzir em massa, incrivelmente confiável, e fácil de manter, o rifle laser se mantém a principal arma de regimentos da Guarda Imperial de toda a galáxia enquanto eles constantemente lutam nas guerras do Imperador ao longo das estrelas.

Esta é a natureza da Guarda Imperial, que ela irá guerrear pelo Deus-Imperador, sempre que puder, onde precisar. Em uma galáxia de mais de um milhão de mundos habitados, a Guarda Imperial deve lidar com toda a sorte de ambientes e condições de campo de batalha. Ela deve se adaptar, sobrepujar, e triunfar não importa o preço; com apenas o vácuo frio do vazio em suas costas quando os regimentos pousam em um mundo, eles sabem que devem lutar e vencer ou morrer na tentativa. A grande guerra que a Guarda Imperial luta não pode ser lutada de nenhuma outra forma, pois ceder um passo ou abandonar um setor é convidar a destruição pelos inimigos da humanidade. Apenas através de pressão constante e incessante resistência, e a ação continuada de incontáveis milhões de Guardas o Imperium continua a existir, seus inimigos afastados, e suas fronteiras protegidas. Este é o dever da Guarda Imperial, que irá terminar apenas quando a humanidade for mestre sobre cada mundo na galáxia ou o Imperium do Homem não ser mais que cinzas.

Nascida em Batalha

A Guarda Imperial tem existido pela maior parte de dez mil anos, desde o tempo da grande Heresia Horus e a rebelião contra o Imperador. Durante aquele tempo de guerra civil, o Imperium fora partido ao meio e a humanidade se virou contra si mesmo em uma guerra sangrenta que quase levou à

sua completa destruição. Horus, antes um dos filhos mais confiados do Imperador, liderou metade das lendárias Legiões de Fuzileiros Espaciais em revolta aberta contra o Imperium que os criara e o mestre a quem eles juraram proteger. Ao longo destas legiões de soldados geneticamente modificados marcharam milhões de soldados Imperiais, homens e mulheres tirados de colônias humanas e reunidos sob a bandeira do Imperador. Nesta época, estas tropas mortais eram conhecidas simplesmente como Exército Imperial e consistia de vastas frotas de naves de guerra e milhares de regimentos combinando blindados, infantaria, e armas de apoio em formações singulares poderosas. Quando Horus se virou, ele tomou incontáveis soldados e naves do Exército Imperial. Estes homens que antes lutaram pela humanidade durante a Grande Cruzada do Imperador reunindo o Imperium foram, ao invés disso, postos um contra o outro em uma luta sangrenta enquanto a Heresia se desenrolava e guerra civil cobriu a galáxia.

Depois que Horus fora derrotado e seus exércitos fugiram, o Imperium estava em caos, enfraquecido e partido depois de longos anos de guerra. Apesar de que a necessidade pelo Exército Imperial era maior do que nunca, estes que permaneceram estavam temerosos de uma repetição da rebelião que havia lhes custado tão caro. Portanto, enquanto o Imperador estava sendo sepultado no Trono Dourado, mantido entre a vida e a morte após Sua batalha mortal contra Horus, planos foram postos em lugar para proteger a segurança do Imperium, mesmo contra si mesmo. As Legiões dos Fuzileiros Espaciais foram partidas e organizadas em pequenos Capítulos, para que eles nunca mais tenham o terrível poder que antes tiveram, enquanto o Exército Imperial fora dividido em diferentes instituições para que nenhum comandante pudesse reunir exércitos e frotas com a mesma facilidade que os traidores da Heresia tiveram. Primariamente entre estas mudanças foi a divisão entre Marinha Imperial e Guarda Imperial, onde as frotas do vazio iriam permanecer separadas da infantaria em solo. Em adição, os regimentos da Guarda Imperial foram divididos, para que nenhuma única força de combate incorporaria blindados, infantaria, e elementos de apoio, dificultando mais ainda tornar um exército inteiro traidor.

Este foi o nascimento da Guarda Imperial como existe hoje. Dividida por logística e separada por mundos, ela permanece unida pelo dever comum ao Deus-Imperador e a humanidade. Pragajada por ineficiência e burocracia, é frequentemente lenta para responder e resistente a mudanças, mas continua a funcionar apesar das regras impostas pelo Adeptus Administratum para limitar seu poder e uso por comandantes não confiáveis. Que nenhum homem pode saber a extensão da força total da Guarda Imperial é parte de seu poder, pois desta forma é verdadeiramente um exército de tamanho ilimitado e recursos que pode responder às exigências da guerra, mas ainda responderá somente ao Deus-Imperador em si.

Cadeia de Comando

Comando e controle da Guarda Imperial são realizados por uma complexa e bizantina rede de conselheiros, oficiais, e lordes, todos trabalhando tanto juntos quanto um contra o outro para determinar o destino de um regimento. Internamente, um regimento da Guarda Imperial tem seu próprio conjunto de oficiais, do simples ONC (oficial não comissionado) a seu comandante pessoal, todos vindo do mesmo mundo e preparados ao mesmo tempo com controle direto sobre estes sob seu comando. É raro, contudo, que um regimento lute sozinho quando é mobilizado para a guerra, um regimento será um de muitos, às vezes do mesmo mundo, mas frequentemente de vários mundos todos agrupados juntos para um único propósito. Adicionados a isto são as várias formações de suporte que acompanham regimentos da Guarda Imperial, algumas de outros ramos da Guarda Imperial, outras de poderosas organizações Imperiais como o Adeptus Mechanicus ou o Ministorum, cada uma com um interesse particular na empreitada. Finalmente, nenhuma mobilização da Guarda Imperial ocorreria sem a Marinha Imperial e suas frotas. Combinados, isto significa que cada engajamento em que a Guarda Imperial participa, haverá dúzias de comandantes potenciais, com controle direto sobre seus regimentos ou a influência para mudar suas ordens.

Em princípio, os exércitos da Guarda Imperial estão sob o controle direto dos Lordes do Segmentum, cada um controlando a chamada e disposição da Guarda Imperial ao longo de uma vasta seção da galáxia e respondendo somente aos Altos Lordes da Terra. Quando conflito surge no domínio de um Lorde do Segmentum, ele deve considerar sua importância na defesa geral de sua região e ditar a resposta da Guarda Imperial de acordo. Na prática, contudo, Lordes do Segmentum têm pouco tempo para cada guerrilha praguejando seu comando e em muitos casos apenas descobrem sobre a existência de conflitos muito depois de terem sido resolvidos, de um jeito ou de outro, assim são as longas e frágeis linhas de comunicação envolvidas. Ao invés disso, enquanto os Lordes do Segmentum se focam em cruzadas maiores e conflitos prolongados presentes em suas regiões, cabem ao setor e cada comandante de sistema fazer as decisões de linha de frente sobre a chamada e mobilização de regimentos da Guarda Imperial sob seu comando. Um Lorde de Setor pode sempre chamar por ajuda externa de seu Lorde de Segmentum caso a necessidade seja grande, ou ele se depare com uma ameaça maior do que suas forças possam lidar, mas a realidade do Imperium e de muito da Guarda Imperial se deparam é eu enquanto reforços sempre estão chegando, pode levar meses ou até anos antes de eles verem as linhas de frente, levados por vastas distâncias do espaço, e apenas quando as ordens certas foram assinadas e o Lorde de Segmentum está convicto de que são necessários.

Como resultado da natureza disparata da estrutura de comando da Guarda Imperial, uma grande responsabilidade e peso caem sobre os Governadores Planetários e Lordes de Setor e seu grupo local de oficiais Imperiais. Tais homens nunca podem ter certeza de que seus pedidos pro ajuda, ou seus pedidos pela aprovação de um curso de ação, serão respondidos antes de ser tarde de mais, mas eles podem ter certeza de que caso eles percam mundos ou sacrificuem seus regimentos descuidadamente, eles serão punidos de acordo. Afortunadamente para tais homens, os Altos Lordes da Terra e seus Lordes de Segmentum têm o direito de intervir pessoalmente nas ações da Guarda Imperial, mas raramente o fazem, apenas fazendo sua vontade ser ouvida quando eventos ameaçam significantes porções do Imperium ou estão prestes a entrar em espiral além de controle por um único mundo ou sistema. Nestes casos, quando um conflito de escala de setor chama a atenção das autoridades imperiais, o resultado pode ser imprevisível. Exatamente como um Lorde de Sistema pode se encontrar marginalizado quando a mão de um Lorde de Setor intervém, também setores inteiros podem perder qualquer pretensão de controle independente por seus nobres e lordes caso exércitos convocados pelo Lorde do Segmentum chegam para “lidar” com um problema.

Tudo isso resulta em uma estrutura de comando que é tanto sobre as políticas do Imperium quanto é sobre o comando militar da Guarda Imperial. No solo, oficiais de linha de fronteira podem se queixar da falta de apoio e ordens que exigem que eles fortifiquem quando eles sabem que deveriam manobrar ou chamam por uma retirada quando eles sabem que deveriam atacar, mas para seus superiores, e para os lordes e governadores acima deles, realizar uma guerra bem sucedida significa tanto combater o inimigo quanto parecer estar combatendo o inimigo, que podem ao mesmo tempo serem coisas iguais ou diferentes. Não importa simplesmente do que muitos oficiais de alta patente da Guarda Imperial são vindos da nobreza local e nascidos de classes mais altas do que os próprios homens e mulheres que irão responder a eles na cadeia de comando. Para sequer chegar a um ranque alto na Guarda Imperial, o comandante geralmente precisa ter um entendimento político sagaz, sendo ciente do favor de seu Lorde de Setor e as necessidades dos governadores planetários e de sistemas. Muitos destes homens e mulheres são também sábios táticos e estratégistas, bem estudados nas artes de fazer guerra, as ordens que dão e recebem, e como agem sobre elas.

É este clima político que é o fim da independência e iniciativa entre muitos oficiais da Guarda Imperial. Longe das maquinações de Lordes de Sistema, Setor, e Segmentum, comandantes regimentais trilham com cuidado, mantendo um olho nos homens sob seu comando e o sucesso de suas campanhas, e o outro em seus superiores e o favor que suas ações podem angariar, a menos que queiram ser mandado para as linhas de frente ou seu regimento enviado

para um mundo remoto e sem valor. Alguns oficiais, frequentemente jovens e idealistas, irão mostrar iniciativa no campo de batalha, assumindo os assuntos em suas mãos para assegurar a vitória e agindo sobre a intenção de suas ordens do que simplesmente segui-las cegamente à letra. Se isto é recompensado ou punido por estes acima destes jovens oficiais idealistas varia muito pelo Imperium. Em algumas áreas, este tipo de ação é rapidamente rechaçado, o oficial sendo mandado para missões suicidas antes que cause problemas de mais para aqueles acima dele na cadeia de comando. Contudo, em outras áreas do Imperium, comportamento tão bravo e espontâneo pode ser recompensado, o jovem oficial subindo no comando e talvez eventualmente ascendendo alto o bastante para liderar uma cruzada nas estrelas no nome do Imperador.

Em adição a cadeia de comando direta descendo dos Lordes do Segmentum, há numerosos indivíduos e organizações que exercem considerável influência nos oficiais da Guarda Imperial. Em cada nível, de companhias à até grupos de exército inteiros, a Guarda Imperial está recheada de conselheiros de todos os tipos: de táticos versados nos segredos da Tactica Imperialis e clérigos do Ministorum mandados para manter a fé no Deus-Imperador forte, à Tecnopadres do Adeptus Mechanicus supervisando o uso de antigas máquinas de guerras e psykers da Scholastica Psykana para ajuda-los em assuntos da Distorção. Quando um oficial de alta patente da Guarda Imperial adentra uma sala de reunião, geralmente será liderando tal comitiva, dúzias de conselheiros o rodeando e sussurrando em sua orelha a cada vez que ele deve tomar uma decisão ou enviar uma ordem. Em alguns casos, estes conselheiros existem para o benefício da Guarda Imperial, e seu conselho apenas oferecido quando pedido e puramente sob o critério do oficial. Em outros, tal como ao lidar com poderosas instituições como o Ministorum ou o Adeptus Mechanicus, tal conselho virá caso seja querido ou não e um oficial deve considerar cuidadosamente se irá ou não agir sobre ele, a menos que queira atrair desaprovação de poderosos.

Esta capacidade conselheira também se aplica na relação entre a Guarda Imperial e a Marinha Imperial, e a Guarda Imperial frequentemente tem oficiais de ligação navais e conselheiros de frota como parte de seu pessoal. Em teoria, a presença de tais intermediários é para ajudar a coordenar operações entre regimentos no solo e naves próximas em órbita ou, em caso de regimentos em trânsito, assegurar de que eles não são uma ameaça para a nave. Na prática, contudo, a presença de tais homens e mulheres pode ser tão política quanto a presença de outros conselheiros. Um oficial de ligação naval pode agir como um forte fator de influência quando a presença naval sobrepuja a da Guarda Imperial (garantindo que os objetivos dos comandantes de frota sejam atingidos primeiro), ou como espiões para manter os olhos na Guarda Imperial a menos que um oficial

Carta

Nós começamos nosso treino com armas hoje e eu disparei um rifle laser pela primeira vez. Eles nos levaram para baixo, nas profundezas da nave, onde o barulho dos motores ficou mais alto e o ar tem um cheiro ruim. Parecia que o salão tinha sido usado para treinamento antes já que tinha marcas de queimaduras nas paredes e o que parecia sangue velho seco no chão. Nossa sargento, Prator, estava lá também. Eu acho que eu me lembro dele da estação de policiamento de nossa camada, apesar de que se ele fosse de lá ele não parecia se lembrar de mim ou dos outros. Teve um monte de gritos e barulho e parecia que eu não podia fazer nada certo. Então quando Drayn derrubou sua bateria de recarga, Prator deu uma pancada forte atrás da cabeça dele e disse para ele que um Ork não iria esperar para ele pegar ela, seja lá o que um Ork é. De qualquer forma parece ser bem importante que todos nós possamos atirar rápido e em tempo um com o outro. Rifles laser não parecem ter muita pancada, o que é bom, já que é fácil continuar atirando um após o outro e continuar perto do alvo. Eu me saí bem, mas Prator parece achar que todos nós podemos fazer melhor e disse que ele tem outros métodos de treino mais “motivacionais”, seja lá o que isso significa.

oportunista clame glória ou favor que deveria por direito pertencer à Marinha Imperial.

O Arsenal do Deus-Imperador

Manter a Guarda Imperial equipada e pronta para batalha é uma tarefa monstruosa, e o Imperium está infundavelmente armando regimentos recém-formados para alimentar as chamas da guerra. Em parte, o armamento e equipamento de um regimento cabem ao seu mundo fundador – ao menos inicialmente, muitas das posses de um Guarda virão de seu mundo natal, ou mundos próximos em uma aliança comercial próxima com eles. Uniformes, armas pessoais, e armadura geralmente carregam selos locais e são de design local. Portanto mundos forja e mundos colmeia, com sua capacidade manufatureira enorme, podem equipar seus regimentos de forma mais completa, tais como a famosa Legião de Aço de Armageddon, onde cada pelotão é equipado com transportes blindados e suporte completamente móvel, vindo destes tipos de mundos. Mundos mais rústicos, ou planetas selvagens isolados, têm que se virar com o que têm, Guardas saindo de seus mundos com um rifle laser desgastado (ainda manchado com o sangue de seu último dono) e uma armadura flak rasgada (que não parece ter ajudado muito seu último dono também). Alguns regimentos são enfiados em suas naves de transporte, geralmente mal compreendendo que agora estão viajando entre as estrelas, ainda vestindo peles tribais e carregando lanças e espadas. Estes pobres desafortunados devem sucatear o que podem das sobras de outros

Carta

Eu ainda não posso acreditar no que aconteceu. Prator chamou de um exercício de treinamento mas eu nunca estive tão assustado em toda minha vida, nem mesmo aquela fez que eu me perdi nos túneis de vácuo da camada depois do toque de recolher. Foram pelo menos doze ou mais ciclos desde que começamos o treinamento com armas e a maioria de nós parecia estar ficando boa em atingir os alvos. Eles até começaram a nos agrupar em esquadrões dependendo das nossas habilidades e eu acabei em um dos melhores (designado B14 já que somos partes da Companhia B, eles dizem). Hoje, contudo, Prator nos disse que teríamos aprender como atirar sob pressão se fosse para nos tornar soldados reais, e atirar em um alvo que não atira de volta não bastaria. Então fomos levados em times para outra parte da nave onde eles nos trancaram em túneis. Primeiro eu não sabia o que eles estavam fazendo e achamos que talvez teríamos que encontrar nosso caminho de volta ou sobreviver até eles nos soltarem. Foi apenas quando o primeiro servitor se ligou e começou a atirar em nós que ficou claro o que estava acontecendo. Os servidores foram equipados com placas de blindagem pesadas e lançadores de balas de baixo impacto, para manter as perdas baixas (eles nos disseram depois). Na hora, contudo, nós tivemos que lutar por nossas vidas e eu fui atingido mais de uma vez enquanto atirávamos para escapar. Depois, eu ouvi que uns caras da Companhia D foram mortos quando deixaram os servidores chegarem perto de mais e tomaram tiros à queima roupa.

regimentos, até a hora em que eles ganharem glória para si mesmos e poderem tomar os espólios do campo de batalha.

Suplementando o frequentemente anêmico conjunto de equipamento que o mundo natal de um Guarda lhe provê, o Departamento Munitorum, o braço militar do Administratum, pode prover recursos e suprimentos adicionais. Muita da papelada burocrática que retarda a Guarda Imperial vem diretamente do Departamento Munitorum e seus infundáveis registros e contagens do exército Imperial. Quando um regimento é montado, o Administratum registra sua existência e ele se junta a milhões de outros na lista de chamada de exércitos que podem ser convocados para defender o Imperium de seus inimigos. Milhares de milhares de escribas e adeptos trabalham infundavelmente nos salões profundos e escuros do Administratum para manter seus registros os mais atualizados possíveis, afunilando suas listas de volta para Terra onde o Departamento Munitorum pode armazenar e usá-los. Infelizmente, as vagarias da viagem por Distorção e as distâncias verdadeiramente vastas entre os mundos do Imperium, a maioria tomando anos para uma mensagem ser mandada e mais anos para as respostas chegarem, os arquivos do Departamento Munitorum são frequentemente desatualizadas e a qualquer momento pode conter milhares de regimentos que não existem mais ou falhar em conter milhares de outros regimentos que foram recém-formados. Muitos regimentos são formados e destruídos anos antes do Administratum sequer registrá-los.

Comissários Imperiais

Com tantos mundos e culturas alimentando os exércitos da Guarda Imperial, pode ser uma tarefa assustadora para comandantes unir e controlar os soldados em seus exércitos. Frequentemente bárbaros de mundos selvagens terão que lutar ao lado de regimentos nobres refinados de poderosos mundos colmeia ou soldados penais tendo que servir à mesma autoridade que os sentenciou. Divididos por linguagens e costumes, isto pode levar à má coordenação entre os regimentos e mais importante, baixo moral, enquanto Guardas se esquecem do por que eles foram arrancados de seus mundos natais e carregados pelo vazio. O Comissariado Imperial existe para garantir controle sobre os regimentos da Guarda Imperial e lembrar cada Guarda de seu dever tanto com o Imperium e o Deus-Imperador. Praticamente cada companhia na Guarda Imperial, independente do mundo de que vieram, terá ao menos um Comissário acoplado como um conselheiro do grupo de comando. É o trabalho dos comissários manter os comandantes e seus homens firmados na causa do Deus-Imperador e se assegurar de que seu dever ao Imperium seja cumprido. Como Comissários existem fora da estrutura de comando em nível regimental, respondendo somente ao Departamento Munitorum, eles têm poder para remover comandantes se não estiverem realizando seu dever (às vezes violentamente através do uso da pistola bolt. Contudo, um bom comissário sabe quando usar medo e quando usar inspiração para motivar os homens, e juntamente com os muitos cruéis e brutais Comissários existem aqueles que lideram pelo exemplo, ficando no topo das trincheiras diante do fogo inimigo para fomentar a coragem em sua companhia e mostrar desprezo por seus inimigos.

Tudo isso influencia a habilidade da Guarda Imperial de equipar suas tropas e mover material bélico para onde é necessário. No campo, especialmente além do apoio imediato de seus mundos fundadores, um regimento deve frequentemente aceitar qualquer ajuda que recebe. Em casos menores, isso pode significar um esquadrão aéreo de Valquírias recebendo caixas de baionetas ou um pelotão de infantaria que recebe munição de tanque para suas armas de apoio. Em casos mais extremos, companhias blindadas podem ficar sem combustível ou receberem o tipo errado (carvão mineral para motores movidos a promethium) ou de baixa qualidade (tal como promethium não refinado) ou carregamentos de munição para regimentos inteiros que são inutilizáveis (munição sólida para rifles laser ou bolts para autorifles). Isto pode ser por que dez milhões de cartuchos de autorifle eram para um regimento que não existe mais ou nunca foi formado em primeiro lugar, mas de alguma forma acabou nas infundáveis listas do Departamento Munitorum. Tal é a natureza da Guarda Imperial e às vezes uma guerra é vencida e perdida antes de sequer ser recordada ou a tinta das ordens autorizando seu apoio secar.

Com tão vasta organização trabalhando por trás do apoio logístico da Guarda Imperial, a falta de informação atualizada não é o único perigo que pode influenciar o reabastecimento e armamento dos regimentos. Com tanta

esribas e adeptos incansavelmente trabalhando, não é surpreendente que erros sejam cometidos. Quando lidando com tantos bilhões de soldados e materiais, um único número no lugar errado ou um regimento registrado no papel errado podem ter consequências gigantescas. Na maior parte, a Guarda Imperial é tão grande que ela absorve tais erros: um regimento mandado à anos luz de seu Segmentum para lutar no lado oposto da galáxia nunca fará menos do seu dever, enquanto um regimento com rifles laser suficiente para apenas um entre dois dos seus os mandará para guerra em pares, até tais escassezes não mais existirem. Às vezes, contudo, as consequências podem ser mais graves. É possível regimentos inteiros serem esquecidos, sua existência apagada pela mão descuidada de um escriba do Administratum, abandonados por conta própria, sem apoio, em mundos remotos. Contudo, por causa de, ao invés de apesar disso, a Guarda Imperial é na maior parte uma força sagaz e resistente, capaz e sempre disposta a cumprir suas ordens com quaisquer recursos à sua disposição.

Carta

Nós finalmente chegamos e eu nunca me senti tão enjoado na minha vida. Depois de me acostumar ao barulho e cheiro da nave (eles nunca nos disseram o nome), eles nos enfiaram em transportes atmosféricos para nos levar à superfície do planeta. Eu não podia ver nada por que não tinham janelas ou escotilhas, mas todo o tremor e balançar me deixaram muito enjoado, especialmente quando Helson vomitou nas minhas botas e eu tive que lutar para não vomitar. Depois do que pareceu uma eternidade, nosso transporte finalmente bateu em alguma superfície dura e eles abriram as portas para nos deixar sair. Eu ainda não sei o que é pior: o tempo na nave, a viagem de transporte, ou o que eu vi quando pisei fora dele. Les me disseram que este mundo é chamado de Kulth, apesar de que não era como nenhum mundo que eu já vi. Para começar, não tem teto e onde o céu de aço deveria estar, estava... bom, nada, apenas um espaço vazio com às vezes cinza ou azul e então preto quando é ciclo de dormir. A terra parece se esticar em todas as direções sem fim, chão desigual e paisagem quebrada, com pouco parecendo ter sido feito por homens. Eles nos deixaram perto de uma cidade chamada Rans Bluff, apesar de que era minúscula na verdade, nós poderíamos colocar nossa camada inteira lá facilmente. Também estava em ruínas. Não tinha gente lá, só o nosso regimento (até eu sair do transporte eu não tinha ideia do quão grande era). Então aqui estamos, como um enxame de piolhos-de-ralo, nos arrastando por todo o lugar, esperando para ver o que acontece depois.

Mobilização para Guerra

A Guarda Imperial é responsável pela devesa de aproximadamente dois terços da galáxia controlada pela humanidade. Enquanto os poderosos Capítulos dos Fuzileiros Espaciais e a Marinha Imperial fazem sua parte, é a Guarda Imperial que suporta o maior peso do combate e frequentemente a primeira e última linha de defesa de milhares de mundos que não podem esperar ajuda de

nenhum outro lugar. Por causa desta tarefa colossal, há quase tantos adeptos, escribas, cífradores, contadores, e escrivães quanto há Guardas, todos registrando seu movimento, força de combate, e a moral dos regimentos da Guarda Imperial. É um trabalho sem fim já que a Guarda Imperial está sempre em movimento, suas tropas sempre indo de um mundo para o outro, regimentos novos para repor regimentos enfraquecidos ou destruídos, e novas guerras e cruzadas sempre chamando por mais carne para seu moedor. Supervisando a mobilização, movimento, e coordenação da Guarda Imperial está o Departamento Munitorum dentro do Administratum. Os adeptos do Departamento Munitorum processam todos os assuntos relacionados à Guarda Imperial e agem sobre a vontade dos Lordes de Segmentum e os Altos Lordes da Terra.

Todos os pedidos por ajuda para a Guarda Imperial devem passar pelo Departamento Munitorum, já que eles presidem sobre a formação de regimentos e o uso de homens conseguidos por dízimos planetários para uso militar. Antes que um mundo possa receber assistência, seu pedido deve ser processado e considerado, sua necessidade pesada contra a necessidade de outros sistemas e outros pedidos por ajuda. Por maior que a Guarda Imperial seja, não é ilimitada, e o Departamento Munitorum deve frequentemente escolher entre mundos sob ataque, às vezes mesmo que isso signifique sacrificar um para que outro possa ser salvo. Lordes e oficiais da Guarda Imperial não estão além do poder do Departamento Munitorum também, e suas ordens para mobilizar tropas ou movimentar para uma certa zona de guerra devem geralmente ser autorizadas pelo Departamento, registros mantidos e cópias feitas antes de soldados serem liberados para cumprir seu dever. No chão ou no calor da batalha, um comandante pode geralmente se considerar no controle dos eventos, ao menos no sentido que ele pode dar ordens aos seus homens e vê-las serem realizadas sem depender desnecessariamente do Departamento Munitorum, apesar de que pedidos para reabastecimento e reforços podem ser tediosamente lentos se o conflito recebeu uma prioridade “baixa” ou, como frequentemente acontece na batalha galáctica da Guarda Imperial, uma nova zona de guerra surgiu e tropas foram desviadas para lidar com ela.

Para aliviar este problema, quando uma guerra parece exigir esforço suficiente para vencer ou conter, o Departamento Munitorum autoriza a convocação de tropas de sistemas

próximos, mobilizando e treinando grandes porções da população local para auxiliar unidades Imperiais existentes. Isto irá além de sequestrar forças protegendo mundos locais e, em casos extremos, pode significar que populações inteiras serão conscritas para agir como tropas de linha de frente. Isso pode ser traumático para alguns mundos, como os que ainda estão para ser tocados pela presença de conflito local, onde homens e mulheres devem dar a vida para lutar por estranhos contra inimigos que eles talvez nem

Forças Planetárias de Defesa

De cada planeta no Imperium é exigido não somente um dízimo de homens e materiais para a defesa do Imperium, mas também garantir a defesa de seus próprios mundos. Em um império tão espalhado ao longo das estrelas quanto o Imperium, reforços da Guarda Imperial são lentos para responder aos gritos de ajuda de governadores planetários; com milhões de milhões de mundos para proteger, o sofrimento de um mundo pode nem mesmo ter a resposta da Guarda Imperial. Para proteger seus mundos natais, governadores e lordes devem organizar e manter suas próprias defesas planetárias. Frequentemente referidas como forças de defesa planetária, estas forças variam grandemente de sistema para sistema. Alguns governadores mantêm soldados fortemente disciplinados para sua própria defesa, enquanto outros simplesmente confiam nas massas selvagens de seus planetas para combater quaisquer ameaças que surgirem. Governadores confiam nestas forças locais como sua primeira linha de defesa, esmagando rebeliões, protegendo contra saqueadores orbitais e infiltração xenos, ou caçando heresia e sedição contra seus líderes apontados pelo Imperium. Muitos mundos existem apenas por causa da presença de uma guarnição forte, a constante presença militar uma lembrança da mão do Deus-Imperador sobre o mundo e o poder do lorde que o governa.

Guardas Imperiais geralmente desprezam tais forças, as vendo como faltando em treino, experiência, e moral, inapropriadas para serviço além-mundo e resignados a bancar babá da população local. Na maior parte isto é verdade, apesar de que algumas forças de defesa planetárias são iguais a alguns Regimentos da Guarda Imperial em habilidade e experiência, tanto por causa dos rigorosos regimes de treinamento local ou as sociedades instáveis que eles “protegem”. Quando um governador deve dizimar seus homens à Guarda Imperial, ele pode mandar uma porção de suas forças para atingir a quota, apesar de que frequentemente detestam fazê-lo se suas forças são particularmente competentes e portanto valiosas para a posição continuada do lorde no poder. Na maior parte, membros de tais forças aspiram se juntar à Guarda Imperial, especialmente os jovens e idealistas que sonham em navegar pelo vazio para realizar seu glorioso dever em campos de batalha alienígena. É um sonho que pode rapidamente se amargar assim que tiverem seu primeiro gosto de combate “real”. Contudo, tais recrutas raramente retornam, se é que um já retornou, para seus mundos natais para contar de seus feitos e então a ilusão da aventura nunca é manchada.

soubessem que existiam. Um governador pode enviar homens de confiança para assentamentos e subitamente arrancar todos adultos saudáveis dele, deixando apenas os muito jovens e velhos se perguntando onde suas mães, pais, irmãs e irmãos foram. Alguns governadores podem ir contra a conscrição total de grande parte de sua população, mas sabem que está nos direitos do Departamento Munitorum e preferem manter suas posições de poder (mesmo com menos súditos) do que recusar.

Carta

Foram sete ciclos aqui em Kulth e não vimos ou ouvimos nada do inimigo com que devemos lutar. Eles estiveram nos treinando sem parar, nos fazendo correr em volta nesta área aberta e praticar nossos treinos com armas. Nos também começamos a cavar em volta de Rans Bluff, colocando muros de saco de areia e trincheiras, o que é o trabalho mais duro que eu já tive. Eles também estiveram nos informando sobre nossos inimigos, uma espécie vil de alienígena conhecida como Orks. Aparentemente eles são brutos e selvagens com pouca inteligência e habilidade em guerra, e nos disseram que se preparamos nossas defesas corretamente não há chance de que eles passarão por elas. Mais dos regimentos aparecem o tempo inteiro, e eu imagino que tenha pelo menos dez mil de nós agora junto com tanques e artilharias de alguma divisão Scintilliana. Drayn, Helson, e Torsh estão todos apostando em jogos para passar o tempo entre treinar e cavar (e tirar nossas mentes do nada em cima das nossas cabeças). Alguns jogos de Baralho do Imperador que estivemos jogando foram com os Scintillianos, apesar de que na maior parte de tempo são um bando severo. Parece que vieram de outra parte de Kulth onde a Guarda Imperial não está se saindo muito bem e perdeu muitos de seus regimentos. Eu queria que eles se alegrassem um pouco, seus olhares vagos e rostos vazios me dão medo.

uma grande parte do treinamento de um Guarda irá geralmente acontecer em trânsito dentro de uma nave de transporte da Marinha Imperial. Nos porões fundos destas naves, os homens irão incansavelmente treinar e praticar táticas de esquadra e unidade, seus comandantes e Comissários buscando desesperadamente deixá-los em algum semblante de preparação para combate antes deles se depararem com o inimigo pela primeira vez e eles ter que lutar por suas vidas. Dependendo dos oficiais supervisionando o treinamento, acidentes e perdas podem ser comuns, homens mortos em exercícios de tiro ou “sacrificados” por inaptidão. O pensamento é que um pouco de sangue no treinamento pode salvar muito sangue no campo de batalha, e a perda de alguns dos membros mais fracos da companhia, os demais ficarão mais fortes. Isto não é para dizer que o Departamento Munitorum aprova o desperdício de seus recursos humanos, mas muitos comandantes preferem organizar destes soldados que se provavam incompetentes ou covardes e usá-los como escudos humanos em campo de batalha, onde suas mortes poderão dar aos verdadeiros soldados uma vantagem tática momentânea.

Alguns recrutas para a Guarda Imperial vêm para seus regimentos já com algum grau de experiência de combate. Gangsteras das profundezas aterrorizantes da sub-colmeia de mundos colmeias superpopulosos e guerreiros selvagens primitivos de mundos feudais indomáveis são os dois tipos mais comuns. Ambos podem se tornar excelentes guardas com o treinamento e liderança certos, sua perícia natural para luta e sua natureza agressiva traduzindo bem no campo de batalha. Contudo, tal gente pode ter dificuldade em se integrar na estrutura disciplinária e eles irão frequentemente se queixar de receber ordens. Este problema não pode ser evitado pelo fato de que as autoridades que provêm estes homens e mulheres preferem enviá-los para a Guarda Imperial como tribos e gangues inteiras, vendo isto como uma chance para se livrar de um problema. Isto significa que os laços da gangue e tribo são trazidos ao regimento, e um regimento feito de muitas tribos ou gangues do mesmo podem não se esquecer muito cedo das rivalidades que antes tiveram; brigas são comuns de mais. Comandantes sábios e comissários experientes aprenderam truques para tornar estas rivalidades em uma vantagem e formar companhias que consistem inteiramente de membros de uma gangue ou tribo, e então explorar a competição entre as companhias para leva-los a feitos maiores em batalha. Falhando isto, alguns comandantes irão simplesmente arrancar a identidade de gangue ou tribo de seus recrutas através de punições e medidas disciplinares constantes, apesar de que isso é menos desejável já que rouba dos recrutas seu espírito de luta e os benefícios que uma vida de conflito e sobrevivência diária brutal lhes presentou.

Parte da tarefa do Departamento Munitorum além de suprir e suplementar as armas e equipamentos usados por regimentos é garantir que regimentos da Guarda Imperial recebam ao menos um mínimo de treinamento. Apesar de que isso nem sempre é possível, e muitos regimentos novos já foram lançados em batalha sem jamais terem disparado suas armas, é desejável deixar os regimentos em condição de combate mesmo que para apenas estender levemente sua expectativa de vida. Apesar de que não há especificações do que constitui um regimento “treinado”, incontáveis textos existem sobre o assunto. O primeiro e mais importante nível de treinamento acontece quando um regimento é formado em um mundo e passa pela transformação de ralé civil em pessoal militar. Quanto tempo este processo leva e quais habilidades são ensinadas (e com que nível de sucesso) varia imensamente de mundo para mundo. Alguns, como o mundo colmeia de Scintilla no coração do setor Calixis, têm a riqueza e poder como também a tradição militar para gastar meses ou até anos transformando um homem em soldado e preparando-o para seu serviço. Outros, especialmente mundos selvagens ou remotos, não tem o mesmo luxo, e recrutas podem nem mesmo saber que serão soldados até as rifles laser serem postos em suas mãos e serem empurrados na direção do inimigo.

Tempo é sempre uma pressão na Guarda Imperial e com o número de guerras que ela deve lutar e as enormes áreas que deve defender os comandantes geralmente não podem esperar anos para novos recrutas serem treinados, por mais que quisessem. Por causa desta necessidade e as constantes exigências do Departamento Munitorum por mais homens,

A Primeira Prova de Combate

Nenhum comandante pode dizer exatamente como tropas novas irão reagir quando forem postas em combate pela primeira vez. Todo o treino da galáxia não pode realmente predizer se um Guarda vai correr ou lutar diante dos horrores da guerra. Isto pode ser ainda mais pronunciado em formações da Guarda Imperial que não estão somente experimentando combate pela primeira vez, mas também monstros xenos horríveis ou daemônios vindo da Distorção que o Guarda nem imaginava que existiam antes de aparecer na mira de seu rifle laser. Comandantes sempre mantêm os olhos em regimentos em combate pela primeira vez e irão tentar aliviar quaisquer problemas que a coragem não provada possa criar. Isto pode significar a instalação de comandantes veteranos ou a presença de unidades veteranas na mesma frente de combate, ou, especialmente com comandantes cautelosos, o posicionamento de tais regimentos à áreas de conflito menor ou segunda e terceira linhas de defesa. Muitas vezes, contudo, um comandante não terá escolha a não ser mandar as tropas inexperientes para o grosso da batalha, certamente se ele estiver desesperado por pessoal ou não tiver nada sob seu comando a não ser unidades inexperientes. Em qualquer caso, cada regimento deve eventualmente lutar pela primeira vez e então, e somente então, seus líderes saberão que tipo de Guardas eles fizeram.

Auxiliares e Forças de Apoio

Quando a Guarda Imperial marcha para a guerra, ela o faz com a força do Imperium às suas costas e os servos do Imperador a apoiando. Os honestos Guardas de um regimento podem lutar nas guerras do Imperium e enfrentar inimigos ao longo do campo de batalha, mas eles iriam sofrer sem a abundância de formações de apoio atrás deles, os suprindo com materiais bélicos, mantendo seus veículos funcionando, e protegendo sua fé e almas de coisas contra as quais não podem lutar com seus rifles laser. Cada organização maior do Imperium tem uma presença ao lado dos regimentos da Guarda Imperial, como eles têm seu próprio interesse na continuada existência do Imperium e sua proteção. A Ecclesiocracia, também conhecida como Adeptus Ministorum ou Igreja do Deus-Imperador, manda padres para manter o Credo Imperial forte nos corações de Guardas Imperiais, enquanto o Adeptus Mechanicus manda Tecnopadres, mestres da antiga e misteriosa tecnologia da humanidade para manter e reparar veículos de combate e máquinas de guerra complexas. A Guarda Imperial também faz uso de abhumanos por suas habilidades únicas, como os enormes guerreiros Ogryns ou os pequenos Homens-Rato. Psykers também são parte do apoio que um comandante pode convocar; treinados pela Scholastica Psykana, eles são frequentemente a única proteção de um regimento contra ataques psíquicos e seus únicos meios de manda-los de volta ao inimigo.

Carta

Eles vieram noite passada, quando o não-céu ficou escuro e a maioria de nós estava dormindo. O primeiro momento que percebi que algo estava errado foi quando um dos iluminadores do perímetro foi esbarrado em algum lugar na escuridão. E então, algo caiu na trincheira ao meu lado que parecia com um bastão com uma bola de metal em uma ponta, e então tudo ficou branco por um segundo e eu fui jogado no chão. Apenas quando eu estava me levantando que eu percebi Torsh ficou entre eu e a bomba e tomou o grosso da explosão, rasgando sua carne e quebrando seus ossos. Pulando para o primeiro degrau da trincheira eu pude ver uma dúzia de figuras enormes correndo fora das fortificações para mim. Foi quando eu me lembrei de Prator e os servidores e comecei a atirar. Muitos outros Guardas tomaram posição ao meu lado, e assim como fomos ensinados, lançamos rajadas depois de rajadas nas figuras que avançavam. Mas ainda continuavam andando. Quando chegaram perto eu percebi que cada um devia ter mais de dois metros de altura, cobertos em músculos e uivando por sangue em meio a dentes pontudos. A alguns passos de onde eu estava eu vi uma das criaturas se abaixar na nossa trincheira e levantar um Guarda antes de arrancar seu braço fora e jogá-lo como um brinquedo. Foi então que nossas linhas pareciam abaladas e pensamentos de fugir estavam correndo na minha mente. Nossa capitão, Favan, que tinha se juntado a nós na trincheira, não parecia saber o que fazer, e eu vi ele se arrastar de volta para o centro de Rans Bluff com medo em seus olhos. Por todos os lados, homens estavam caindo, seguindo o capitão. Então eu ouvi um tiro, distinto, grave, e baixo. Em pé sobre o corpo de Farvan estava o Comissário Kurtz, um homem que eu só tinha visto de longe e ouvi rumores terríveis a respeito. Eu ainda me lembro do que ele disse. “Lute com eles ou lute comigo! Façam sua escolha, mas lembre-se que o Deus-Imperador está assistindo e vocês serão julgados!” Então eu lutei com eles, e lutei até não ter mais nada com que lutar.

Fé em Guerra

A Ecclesiocracia tem uma mão ativa na força espiritual da Guarda Imperial e, como o Comissariado, tem agentes entre suas fileiras para garantir que cada homem realize seu dever em nome do Deus-Imperador. O grau com que o Adeptus Ministorum tem envolvimento com um regimento depende grandemente do grau de fé do regimento e do mundo de que veio. Alguns regimentos, como os Janízaros Macabbeans, são homens e mulheres profundamente devotos, e trazem muitos padres com eles quando marcham para a guerra, enquanto outros como os selvagens de Dust ou Iocanthos, têm apenas estes bravos e ousados o bastante entre o clero para agir como concelheiros para seus oficiais. Apesar desta grande variedade, contudo, quase sempre há ao menos um membro do Adeptus Ministorum entre os ranques de cada Regimento da Guarda Imperial de acordo com um antigo decreto Eclesiástico. Confessores e outros servos independentes da Ecclesiocracia também podem ser encontrados viajando com a Guarda Imperial e se juntando a eles no campo de batalha. Estes poderosos e carismáticos homens e mulheres são muito mais difíceis para um comandante controlar ou, falhando isto, ignorar. Ao invés disso, um comandante deve se contentar

Dízimos e Fundações

De cada mundo no Imperium é exigido prover homens para a Guarda Imperial como parte de seu dízimo ao Adeptus Terra. Dízimos se deve à tudo que os mundos devem ao Deus-Imperador, e a taxação padronizada galáctica dos recursos do Imperium que ao mesmo tempo une e lhe permite funcionar. Há, contudo, nenhum número exato ou método para um dízimo imperial, nenhuma quota universal que deve ser batida ou um exato número comum à todos os planetas. Ao invés disso, o Administratum, com incontáveis departamentos e divisões, institui e monitora dízimos baseados na natureza do mundo em questão. Enquanto é verdade que cada mundo deve prover para o Imperium, nem todos o fazem com a mesma quantidade ou mesmo sorte de homens e materiais. Portanto espera-se de mundos grandes e populosos grandes contribuição, enquanto mundos pequenos dar proporcionalmente menos. Por exemplo, os numerosos regimentos de Scintilla e sua variedade e riqueza de material bélico excede de longe os regimentos feudais providos pelos Altos Reis de Acreage, mas ambos são iguais aos olhos do Administratum como nos contratos de seus dízimos.

Exatamente como um governador planetário, seja ele um rei tirânico, um oficial burocrático, ou um ministro eleito justamente, domina seu mundo está na maior parte além da atenção do Adeptus Terra e do Administratum, contanto que ele cumpra com suas obrigações e produza seu dízimo. Portanto a natureza da fundação e formação de um regimento para serviço na Guarda Imperial varia muito entre mundos, tal como a composição do regimento quando é oferecido para serviço imperial irá variar. Em alguns mundos é uma grande honra se juntar à Guarda Imperial, e homens e mulheres devem se provar, às vezes em testes sangrentos, pela chance, enquanto em outros o governador irá tomar apenas aqueles que se voluntariarem e fizerem a escolha de deixar seus mundos para trás para servir ao Deus-Imperador. Muitos mundos simplesmente alistam conscritos em suas fundações, seja com alguma aparência de justiça usando luterias ou sistemas imparciais ou mais frequentemente simplesmente para se livrar do excesso de população ou elementos indesejáveis dentro de sua sociedade. Este último método é responsável por muitos gângsteres de mundos colmeia ou bandidos selvagens que acabam indo parar na Guarda Imperial – criminosos ajuntados e dados a chance entre morte ou serviço além-mundo.

Seja lá de onde os homens vêm, contanto que o Administratum veja que um mundo está honrando seu dízimo, ele não se importa com os métodos envolvidos. Se um planeta falhar em produzir seu dízimo, oferece-lo tarde, ou apresentar homens e material bélico de qualidade inferior à esperada, o Administratum é rápido em agir. Há poucos pecados maiores contra o Administratum, e o Imperium, do que a falha de pagar o dízimo ao Deus-Imperador, e enquanto os mais brutais regimes ou os mais sanguinários senhores da guerra podem ser tolerados apesar da falta de humanidade à sua gente, o Imperium não irá aturar evasão da taxa do Imperador. Cometer tal rime irá quase sempre custar a vida do governador planetário, às vezes incluindo toda a casta dominante do mundo, como uma lição para aqueles que os substituir sobre o que acontece ao não tomar as exigências do Adeptus Terra seriamente. O Administratum irá então tomar sua paga, às vezes com juros para punir o mundo transgressor e garantir que não se esqueça do preço de tal traição.

com uma “aliança” com o Confessor, seja abraçando o zelo religioso do padre ou tentando manobrá-lo para os objetivos do regimento. Isto pode causar tensão adicional se o regimento vem de um mundo onde o Credo Imperial não é tão forte quanto o Ministorum gostaria que fosse, e seus Guardas são mais leais a seus próprios oficiais do que o ideal do Deus-Imperador. Nestes casos, o próprio regimento pode ser percebido como um “inimigo” do Adeptus Ministorum, e pode se encontrar com mais padres se juntando às suas fileiras em um esforço para garantir que ele demonstre o nível correto de fanatismo. Para a sorte da maioria dos Guardas Imperiais, isto nunca se torna um problema e a presença de um Confessor inflamado em batalha é bem-vinda enquanto ele brada orações ao Deus-Imperador e pessoalmente lidera homens gritando para a batalha.

Mão do Deus Máquina

Tecnopadres ministram para as máquinas de guerra da Guarda Imperial, um vasto conjunto de tanques de batalha, armas de apoio, e incontáveis blindados de transporte de pessoal, e veículos de transporte. Parte do sagrado Sacerdócio de Marte, os Tecnopadres Engenheiros são os guardiões da tecnologia da humanidade, ensinados os antigos segredos dos espíritos mecânicos e os ritos que irão

despertar uma máquina e fazer com que ela execute a vontade do homem. Toda a tecnologia usada pela Guarda Imperial é produzida com antigos projetos, criados à muito atrás pela humanidade, e o entendimento do funcionamento desta tecnologia foi na maior parte perdido. Engenheiros estão entre os poucos que ainda compreendem uma fração destes mistérios e por isso sua presença em regimentos da Guarda Imperial é necessária para mesmo uma força levemente mecanizada funcionar. Quando uma máquina falha em batalha ou um tanque precisa de reparos, são os Tecnopadres que são chamados, cantando lentas orações para o Deus Máquina sobre a carcaça e realizando os ritos que irão novamente despertá-la para a guerra.

Como convém a membros de uma das organizações mais poderosas do Imperium, Tecnopadres vêm para a Guarda Imperial bem equipados, protegidos por raras e potentes armaduras, com armas antigas e artefatos arcanos de usos desconhecidos pelo homem comum. Trajados em robes vermelhos, um Tecnopadre também é geralmente melhorado mecanicamente, órgãos e membros substituídos com máquinas, o deixando mais próximo do Deus Máquina que ele adora. Engenheiros também são acompanhados por servidores para ajudá-los em suas tarefas; humanos lobotomizados melhorados e alterados para um único propósito, agindo como ferramentas vivas com as quais os Engenheiros realizam suas tarefas. Servidores, e os

Tecnopadres que os cria e controla, podem ser encontrados em cada faceta do Imperium, consistindo enormes números de trabalhadores em naves espaciais e planetas desenvolvidos como mundos colmeia. A Guarda Imperial não é diferente, e para cada Engenheiro haverá numerosos servidores mancando em volta fazendo sua vontade, sua pele cinza fina e olhos mortos um leve lembrete de sua humanidade perdida e o poder do Adeptus Mechanicus sobre a humanidade.

Abhumanos

O Imperium é tanto um lugar diverso quanto é perigoso, entupido com mundos cobertos por bilhões de humanos. Entre toda esta humanidade prolífica, e ao longo do curso de muitos milênios desde o primeiro passo da humanidade entre as estrelas, não é surpreendente que a raça humana regrediu e divergiu muitas vezes em mutação. Muitos mundos colmeia e planetas similarmente desenvolvidos têm populações mutantes significantes, os rejeitos desfigurados da humanidade distorcidos por químicos, radiação, ou

gerações sucessivas de incesto e impureza genética. Condenados a uma existência miserável de trabalho forçado ou abatidos a níveis “aceitáveis”, populações mutantes são geralmente consideradas um problema desagradável por governadores planetários e mantidos longe dos olhos e vidas dos seus cidadãos. Mutantes são frequentemente vistos como tocados pela Distorção, ou de alguma forma em liga com os Poderes Ruinosos, e, portanto, sempre considerados perigosos e suspeitos pela autoridade Imperial, e entre os primeiros a sofrer a atenção da Inquisição.

Nem todos os mutantes são desprezados e oprimidos pelo Imperium, e alguns tipos até atingiram um ponto de sancionamento e indução na Guarda Imperial. Estas são as raças estáveis de mutantes conhecidas como abhumanos, e primariamente constituídos de Ogryns e Homens-Rato. Ogryns são humanóides grandes e volumosos, entre dois à dois metros e meio de altura e cobertos de enormes músculos. Apesar da imaginação limitada, eles fazem excelentes tropas de choque, onde seu tamanho e a habilidade de ignorar todos a não ser os mais graves dos ferimentos os permitem penetrar as linhas inimigas, abrindo caminho para seus camaradas. Ogryns também são fanaticamente leais e são ótimos guarda-costas, lutando até a morte ou ficando resolutamente sobre o corpo de seu mestre morto como um cão fiel (é claro, um cão de mais de dois metros de altura armado com uma escopetacanhão). Por suas forças, contudo, Ogryns tem suas fraquezas. Em adição a sua inteligência limitada, que, sem a liderança adequada, pode deixá-los confusos ou perdidos em meio à batalha, eles também são adversos a lugares confinados, especialmente os escuros. Uma característica compreensível em criaturas tão grandes, a Guarda Imperial de qualquer forma tem que transportar os abhumanos ao campo de

batalha, e geralmente caberá a um Guarda azarado atrair os Ogryns em um transporte ou porão de nave (frequentemente com a promessa de comida) e então bancar a babá para eles ao longo da longa e miserável jornada.

Homens-Rato são uma raça completamente diferente, e enquanto os Ogryns são grandes e de músculos poderosos, os Homens-Rato são pequenos e rápidos. Alcançando apenas as medianias de um metro de altura, Homens-Rato fazem excelentes atiradores e infiltradores, seus sentidos aguçados e tamanho pequeno lhes permitindo passar por inimigos maiores. Homens-Rato tem seus próprios mundos natais, descendentes de antigas colônias humanas de onde eles recrutam tropas para a Guarda Imperial, e, portanto, sentem que é seu lugar de direito entre a Guarda Imperial como qualquer outro mundo teria. Ao contrário de outros mundos, contudo, Homens-Rato não são grandes ou fortes o bastante para fazer tropas de linha de frente aceitáveis e, portanto, não criam regimentos completos da mesma força que o resto da Guarda Imperial. Ao invés disso, Homens-Rato são usados como tropas especialistas, sejam como atiradores ou infiltradores (onde sua mira natural e perícia com furtividade supera de qualquer Guarda comum) ou na sua maior vocação: cozinheiros.

Psykers Sancionados

A Guarda Imperial faz grande uso de psykers quando em guerra. Astropatas permitem às forças da Guarda Imperial se comunicar com o Departamento Munitorum e seus Oficiais Comandantes ao longo de vastas distâncias do espaço, um recurso sem o qual a Guarda Imperial não seria mais do que incontáveis exércitos descoordenados. Astropatas também são vitais para passar mensagens telepáticas em longas distâncias no campo de batalha, especialmente quando devem ser mantidas secretas ou sinais vox estão fora de alcance. Eles frequentemente possuem outros poderes também, como premunição e vários outros tipos de adivinhação que podem ser úteis para comandantes imperiais, desesperados pro qualquer coisa que os ajude a vislumbrar a bruma da guerra, não importa quão questionáveis suas origens sejam. Em adição à Astropatas, a Guarda Imperial também faz uso de intervenção psíquica mais direta na forma de Primaris Psykers e grupos de Psykers Sancionados. Estes são indivíduos dotados que foram treinados pela Scholastica Psykana para o uso da Guarda Imperial e foram considerados “seguros” o bastante para uso nas linhas de frente. Mesmo assim, Psykers Sancionados podem ser imprevisíveis e, até se provarem e subir à patente de Primus Psyker, eles são sempre agrupados juntos e mantidos sob o olhar vigilante de um supervisor especialmente treinado. Estes corais psíquicos são constituídos de psykers individualmente fracos, noviços na arte de controlar as energias da Distorção mas psiquicamente fortes quando agrupados juntos e focados em um único objetivo. Em batalha, isto pode ser enviar rajadas

de energia nas fileiras do inimigo, escudar soldados de rajadas de laser e bolt, ou prover algum semblante de proteção contra os horrores da Distorção contra as quais armas mundanas não são defesa.

Sykers da Guarda Imperial, apesar de seus usos ou o valor que um comandante pode por sobre eles, são geralmente desprezados e temidos em igual medida. Nenhum Guarda quer dividir uma trincheira com alguém que pode subitamente explodir em chamas ou se transformar em um hospedeiro daemoníaco enlouquecido. Mesmo Primaris Psykers que mostraram um grande nível de controle e sobreviveram para se tornar veteranos em um regimento não são geralmente bem recebidos. Seus novos camaradas e comandantes de longa data mantêm sua distância por causa da inexplicável perturbação que parece pairar sobre todos os que são tocados pela Distorção. O único conforto para um Guarda que presencia um psyker em combate, uma experiência só menos traumática do que se deparar com um psyker inimigo, é o Comissário ou supervisor às costas do psyker, olhos vigilantes procurando cautelosamente por sinais de possessão ou perda de controle, e sua pistola bolt engatilhada e pronta.

Anatomia de um Regimento

Um regimento é a formação militar padrão da Guarda Imperial e o método chave que o Departamento Munitorum usa para agrupar tropas e veículos de combate em sessões administráveis. Apesar de ser um termo de comando, e cada fundação é tipicamente dada uma designação usando o título de regimento, não há padrão para seu tamanho ou disposição. Um regimento pode ser composto de centenas de milhares de homens ou centenas de tanques, ou pode ser apenas um punhado de homens, uma única companhia de uma dúzia de veículos ou uma força similar. Igualmente, regimentos não são sempre compostos de tropas de linha de frente – um regimento pode ser um batalhão médico de doutores e servidores ou uma divisão logística com nada mais do que transportes não blindados e motoristas. Aos olhos do Departamento Munitorum, todos os regimentos representam uma porção da força da Guarda Imperial, independente de sua composição exata e não é incomum para a força teórica da Guarda Imperial ser significativamente diferente da sua força em chão. Em muitos relatos do Administratum, dúzias de regimentos enviados a uma zona de guerra pode parecer uma movimentação gigante de recursos e pessoal, mas se a maioria destes regimentos for composta de formações de segundo escalão e companhias de apoio, a verdade será bem diferente.

O fator mais determinante no tamanho e composição de um regimento será seu mundo natal. Regimentos formados em mundos colmeia ou mundos forja prósperos irão frequentemente ter mais homens para alistar em suas fileiras

e mais equipamento com que armá-los. Mundos pequenos ou menos desenvolvidos (ou os com menores populações) terão fundações menores e menos homens para alocar em um único regimento. Portanto, comandantes sagazes serão capazes de julgar o potencial de um regimento baseado em seu mundo natal e planejar de acordo. No Setor Calixis, regimentos dos mundos principais de Scintilla, Sepheris Secundus, e Luggnum, todos produzem regimentos poderosos preparados para combate, enquanto regimentos dos Mundos Lathes são alguns dos melhores equipados no setor. Comandantes também sabem valorizar tropas de mundos selvagens ou santuário, onde a selvageria e o fanatismo podem contar mais do que os números indicam. Os mundos de Marcas Drusus caem nesta categoria, tais como Maccabeus Quintus onde regimentos de os Janízaros Macabeanos têm uma reputação por seu zelo e devoção à causa Imperial. Por outro lado, regimentos de certos mundos irão se tornar apelidos para baixa qualidade e treino, seja por conta das escórias que seus governadores decidem dízimar à Guarda Imperial ou simplesmente por que não há homens combatentes dignos em sua população. Dentro do Setor Calixis há muitos mundos assim, seus dízzimos miseráveis de homens quase não valendo o esforço da Guarda Imperial em treinar e equipar. Dois destes mundos residem Marcas Markayan: Dreah, um mundo de um povo tão mediocre e deprimente que seus soldados não são bons para mais do que buxas de canhão, e Prol IX, um mundo de escribas e estudiosos, tão desfamiliarizados com armas e armadura quanto são com a guerra.

Após mundo natal, a disposição de um regimento será na maior parte resultado de seu histórico de combate. Por que não há tamanho exato para um regimento, também pode ser difícil para comandantes da Guarda Imperial e o Departamento Munitorum medirem sua força de combate exata. Assim que um regimento esteve em combate por um tempo, será quase certo de que terá sofrido baixas e sua força original terá sido diminuída. Contudo, isto significa menos para um regimento de centenas de milhares do que para um de algumas centenas. A menos que um oficial possa certamente julgar a força de um regimento (presumindo que ele se importe em preservá-la) a resposta do Departamento Munitorum e comando é de geralmente mandá-lo para batalha para ver como ele se sai. Eventualmente, ou ele irá falhar, e portanto levar ao convocamento de outro regimento, ou suceder, provando que é capaz da terafe de combater e será imediatamente mandado para outro combate. Frequentemente, quando um regimento se torna pequeno de mais para qualquer uso operacional, é absorvido ou transformado em outro regimento. Esta é uma alternativa de batalha comum à reforçar, que pode levar anos ou meses dada a distância do regimento de seu mundo natal. Quase sempre, regimentos do mesmo mundo natal – ou ao menos do mesmo sistema – são fundidos desta forma. Em raras ocasiões, regimentos de planetas diferentes podem ser amalgamados, contudo, isto pode levar a problemas na

moral e liderança. Mesmo quando dois regimentos do mesmo mundo são unidos pode haver problemas, especialmente quando um deles já conquistou uma reputação para si mesmo.

Dentro de um regimento, comandantes irão dividir seus homens em unidades de combate mais fáceis de administrar dependendo dos costumes e práticas do seu mundo natal. Enquanto nomes, tamanhos, e papéis destas unidades de combate variam grandemente, há três formações razoavelmente frequentes que podem ser encontradas na maioria dos regimentos da Guarda Imperial. Estas são a Companhia, Pelotão, e Esquadra.

Carta

Faz meses desde que vim à este mundo amaldiçoado para cumprir meu dever com o Deus-Imperador. Eu sou tudo o que restou dos rapazes da Guilda de Fabricadores, e o último da minha camada até onde eu sei. Não há paz aqui e nenhum sentido no que fazemos. Eu combati os Orks vez após vez e vi do que são capazes. Eu combati os rebeldes aqui, traidores para quem eu cuspo a cada vez que coloco uma rajada de laser em seus peitos covardes. Não há razão para registrar o que eu faço, por que não há razão ou descanso. Mas eu sou um Guarda, este é meu dever e honra, e eu servirei ao Imperador e trarei glória ao meu regimento enquanto ao menos um fôlego preencher meus pulmões.

Esquadras

A menor unidade na Guarda Imperial é geralmente conhecida como uma esquadra e é, em média, composta de dez homens. Comandantes ao longo das eras descobriram que esquadras são o bloco de construção básico de seus exércitos e são vitais para o sucesso em campo de batalha. Uma boa esquadra pode sobrepujar um inimigo de números muitas vezes maiores que os seus usando táticas sagazes e ataques ou defesas coordenadas, flanqueando seus oponentes, os prendendo em tiroteios, ou armando emboscadas fatais. Enquanto uma esquadra irá operar como parte de uma formação maior de muitos homens, em unidades mais elite frequentemente terão seus próprios objetivos como parte do todo, e comandantes habilidosos irão usar vários esquadrões em conjunto para atingir seus objetivos. Igualmente em exércitos conscritos, esquadrões podem ser meras designações, onde uma parte da fileira começa e outra termina, seus membros utilizados apenas como parte de uma massa de homens em ataques brutos ou ações defensivas rudes.

Esquadrões que lutam juntos e sobrevivem por qualquer período de tempo irão formar laços fortes de camaradagem, já que há poucas coisas que une os homens como o combate, especialmente quando eles devem continuamente proteger uns aos outros do perigo. Alguns comandantes, e certos Comissários, vêm este laço como um câncer para o moral, e cria distinções entre membros de um exército que deve ser

uma força de combate única unida sob o olhar do Deus-Imperador. Sua resposta é quebrar esquadrões que serviram juntos por tempo de mais ou rotacionar homens de uma esquadra para outro em uma base regular, para não arriscar que fiquem familiares de mais e começem a se achar que são de alguma forma especiais. Um comandante experiente, contudo, reconhece o valor de uma esquadra veterana, e mais de um oficial regimental está disposto a fazer vista grossa à lapsos de disciplina ou uniforme correto se significar que uma esquadra se sai melhor em combate.

Armas Combinadas

Quando um regimento é criado, ele é geralmente composto de um único tipo de formação de combate, i.e., infantaria, blindados, tropas de salto, etc. Mesmo se um mundo prover consideráveis números de infantaria ao lado de tanques e veículos de artilharia, estes serão divididos em regimentos diferentes dependendo do tipo de formação em que eles estão. As razões para isto datam do tempo da Heresia Horus e grande rebelião contra o Deus-Imperador. Durante aquele período, mesmo comandantes de nível relativamente baixo do Exército Imperial tinha controle sobre companhias e divisões de homens que incorporavam tanques, artilharia, e apoio naval orbital. Um único regimento no Exército Imperial poderia, sozinho, devastar um mundo inteiro. Quando vastas porções do Exército Imperial se juntaram à Horus, eles levaram com eles estes regimentos de armas combinadas junto com suas legiões de veículos blindados e naves espaciais. Nos dias negros depois da derrota de Horus, os sobreviventes se certificaram de que nenhum único homem jamais poderia comandar tal poder, e caso qualquer força se tornasse traidora seria apenas com armamentos e pessoal limitados. Então, em adição às novas divisões do Exército Imperial, que criaram a Guarda Imperial e a Marinha Imperial, regimentos foram limitados aos tipos de informação que eles podem incluir. Por milhares de anos esta prática tornou mais fácil para a Guarda Imperial lidar com traidores. Um regimento de infantaria ou blindados que decide mudar de lados, ou é corrompido pelos Poderes Sombrios, irá se encontrar enfrentando combinações de infantaria, tanques, artilharia e apoio naval, e estará a uma significante desvantagem tanto taticamente e estrategicamente.

Pelotões

Pelotões são unidades compostas de aproximadamente meia dúzia de esquadrões sob um único comandante. Em um pelotão de infantaria, isto pode incluir a adição de esquadrões de armamentos pesados ou tropas de armamentos especiais para suplementar o poder de fogo individual de cada esquadra, enquanto um pelotão blindado pode ser composto de vários tanques ou artilharias autopropagandas, talvez com a adição de veículo de recuperação ou comando. Enquanto a uma esquadra pode ser dado um papel específico em um combate, um pelotão é uma força taticamente significada e será dado um papel específico em um ataque ou defesa, frequentemente dependendo de somente seus próprios homens e armas para

realizar o serviço. Comandantes regimentais consideram pelotões capazes de se virar no campo de batalha e, portanto, pelotões podem ser mandados para longe do resto do regimento para segurar uma colina, explorar um bloco hab destruído, ou atacar uma fortificação inimiga sozinhos.

Pelotões, tal como esquadrões, podem formar laços fortes ao longo do tempo, apesar de que isto é menos provável dada que a disposição de esquadrões pode mudar dramaticamente de engajamento para engajamento. Isto em parte é por que o comandante pode querer formar pelotões de times de armas diferentes e tropas especialistas, mas também por que baixas e atritos são comuns para formações da Guarda Imperial e são agudamente sentidos no nível de pelotão. Ao longo do curso de sua vida, um pelotão pode passar por muitos esquadrões e reforços, grupos de recrutas novos sendo afunilados para repor as baixas. Esquadrões veteranos em tais pelotões raramente se importam em aprender muito sobre seus camaradas, sabendo bem que logo muitos dos novatos se juntando à eles serão cadáveres.

Companhias

Companhias são tipicamente unidades formadas por três à seis pelotões com a adição de formações de apoio. E um pelotão de infantaria, isto pode significar até mais de duzentos homens de linha de frente arranjados em pelotões e esquadrões, aos quais são adicionados esquadrões e pelotões de armas pesadas, pessoal médico, e oficiais de comunicações dedicados. Enquanto, em uma companhia blindada, isto pode significar várias dúzias de tanques ou veículos de combate com apoio mecanizado dedicado como pelotões de infantaria em Quimeras. O nível de companhia é também onde membros dos aliados da Guarda Imperial tipicamente decidem aparecer, acoplando clérigos do Ministorum, Engenheiros Tecnopadres, ou onde psykers da Scholastica Psykana costumam ser achados.

Tal como regimentos, companhias podem conseguir muito prestígio e honra para elas mesmas se lutarem bem. Enquanto o renome de um regimento pode ser sabido além de seu mundo natal, o renome de uma companhia é geralmente limitado aos confins de seu regimento. Mesmo assim, uma companhia famosa pode viver por séculos na história de um mundo e cada Guarda recrutado para tal regimento terá ouvido de seus feitos. Para honrar estas companhias, um regimento irá frequentemente lhe dar um status especial dentro do regimento e manterá seu nome nas listas de chamada mesmo muito depois de seus membros originais terem morrido. Um exemplo disso são os Lixeiros de Ambulon, uma companhia originalmente composta de conscritos sucateiros da colmeia Scintilliana de Ambulon. Mesmo que os Lixeiros originais partiram a muito tempo, regimentos erguidos em Scintilla com números significantes de Ambulon irá formar uma companhia honorária Lixeiros de seus recrutas mais dignos.

Capítulo I: Jogando o Jogo

O capítulo seguinte esboça as mecânicas chave do jogo e como usá-las para jogar **Only War**. Ele cobre os dados usados em jogo, como fazer Testes, e como ajustar a dificuldade de tarefas. Este capítulo também cobre regras especiais para movimento, gravidade, e muitas outras condições ambientais que tem um efeito direto nos Personagens Jogadores.

Dado do Jogo

Para facilidade de jogo, **Only War** usa apenas dados de dez lados em suas mecânicas chave de jogo. Dados de dez lados podem ser adquiridos online ou em qualquer outro lugar onde RPGs são vendidos, incluindo lojas de jogos ou grandes franquias de livrarias. Na verdade, o dado necessário para jogar **Only War** está provavelmente disponível na mesma loja onde este livro foi comprado. O Mestre e cada jogador irão precisar de ao menos um par de dados de dez lados. Estes dados devem ser preferencialmente de cores diferentes para ajudar a diferenciar entre rolagens de “dez” e rolagens de “um”. Há também pares especiais de dados de dez lados que frequentemente vêm em conjuntos chamados de dados percentuais. Um par é numerado de 1 – 10 como um dado normal e o outro é numerado de 10 – 00. Estes dados são projetados para permitir ao jogador facilmente gerar um número aleatório entre 1 e 100.

Only War usa, principalmente, dois tipos de rolagens de dado básicas, a rolagem “d10” e a rolagem percentual. D10 (dado de dez lados) acontecem quando o jogador ou o Mestre precisam gerar um número de um a dez (ou um número maior de múltiplos d10 são jogados e os resultados somados), talvez quando rolar o Dano de uma arma. Ao fazer uma rolagem d10, o jogador ou o Mestre joga o número de dados necessários, três dados para uma rolagem 3d10 por exemplo, e então adiciona os resultados juntos (significando que os resultados podem ser entre 3 e 30).

Exemplo

Darius, um Guarda Cadiano, é atingido por uma rajada de um rifle melt que causa $2d10+2$ de Dano de Energia. O Mestre rola dois dados de dez lados e consegue um 4 e um 9. Ele soma os resultados dos dois dados, chegando a um total de 13, e então soma mais dois pontos para um total de 15 pontos de Dano.

Jogadas percentuais acontecem quando um jogador ou Mestre precisam gerar um número aleatório entre 1 a 100, e talvez a rolagem mais comum feita no jogo. Testes de Característica e Perícia são dois dos muitos jeitos que rolagens percentuais são usadas no jogo. Ao fazer rolagens percentuais, comumente abreviadas como “d%” ou “d100”, o jogador ou Mestre usa pares de dados de dez lados, um para os dígitos “unidade” e outro para os dígitos “dezena”, e gera seu número. Ao contrário das rolagens d10, os resultados da rolagem percentual não são somados. Veja **Tabela 1-1: Exemplos de Jogadas Percentuais** para uma explicação rápida de como interpretar uma rolagem percentual.

Tabela 1-1: Exemplos de Jogadas Percentuais

Dados “Dezena”	Dados “Unidade”	Resultado
7	3	73
4	2	42
0	1	1
0	0	100

Exemplo

Darius é atacado por um oponente com um lançador de granadas e é atingido por uma granada krak. O Mestre consegue um acerto direto que causa tanto Dano Explosivo à Darius que atravessa direto sua armadura flak e causa um ponto de Dano Crítico. Consultando a tabela apropriada de Dano Crítico, o Mestre descobre que, junto com o dano causado pela Granada, Darius também é lançado para trás 1d5 metros. O Mestre joga um dado de dez lados e tira um 7, que é tratado como um resultado de 4 ($7/2=3,5$ arredondado para cima, chegando a 4). Darius é lançado quatro metros e cai de costas.

Sempre que frações são geradas, como quando dividindo o resultado na metade em uma rolagem, os resultados devem ser arredondados para cima.

Características

Características representam o potencial bruto e dons físicos e mentais naturais de um personagem, como sua força, agilidade, inteligência e Habilidade com Armas corporais e de alcance. Características operam em uma escala de 1 a 100 e quanto maior a Característica for mais talento bruto o personagem tem naquela área particular. Há nove Características em **Only War** e cada uma representa uma área diferente de atributos físicos ou mentais. Cada uma é listada brevemente aqui, assim como sua abreviação comum (Vontade, por exemplo, será frequentemente abreviada com “Von” no texto do jogo).

Habilidade com Arma (HA)

Habilidade com Arma media a competência do personagem em combate corporal, seja usando punhos, facas, ou espadas serra.

Habilidade Balística (HB)

Habilidade Balística reflete a precisão de um personagem com armas de alcance, sejam rifles laser, lançadores de mísseis, ou até facas de arremesso.

Força (F)

Força representa o quanto fisicamente forte o personagem é.

Dureza (D)

Dureza define quanto facilmente um personagem pode ignorar ferimentos como também quanto facilmente ele pode resistir toxinas, ambientes envenenados, doenças, e outras moléstias físicas.

Agilidade (Ag)

Agilidade mede a rapidez, reflexos e equilíbrio de um personagem.

Inteligência (Int)

Inteligência é a medida da sagacidade, razão e conhecimento geral de um personagem.

Percepção (Per)

Percepção descreve o quanto alerta um personagem é de seus arredores e o quanto aguçados são seus sentidos.

Vontade (Von)

Vontade demonstra a força e resistência mental de personagem; o quanto forte e dura é sua mente. É sua habilidade de suportar os horrores da guerra, os terrores do desconhecido, e em casos de indivíduos raros – a potência de seus poderes psíquicos.

Camaradagem (Cam)

Camaradagem é a habilidade de um personagem em interagir com outros, e representa sua habilidade de cativar, comandar, e enganar.

Características e Bônus de Característica

Cada característica é um número entre 1 a 100, com números maiores sendo melhores que números menores. Em adição, cada Característica tem um Bônus de Característica, um número igual ao dígito de dezena da característica. Por exemplo, um personagem com Força 42 teria um Bônus de Força 4. Bônus de Característica são usados em uma grande variedade de situações.

Quando um Bônus de Característica é abreviado em texto, ele irá usar a abreviação da Característica listada acima com um “B” adicional no final (Bônus de Vontade, por exemplo, seria abreviado como “VonB” no texto do jogo).

Características são importantes para um Guarda por um número de razões, dentre elas reflete a habilidade de um personagem de ser bem sucedido em ações particulares. Características são modificadas por fatores externos como Perícias, e podem ser melhoradas em número de formas temporárias e permanentes. Já que Características formam o número alvo base de todos os Testes em **Only War**, Características altas são sempre mais favoráveis que Características baixas. Para mais informação em como gerar Características e como elas se relacionam à criação de personagens, veja **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Perícias, Talentos, e Traços

Se o potencial bruto e talentos naturais de um personagem são descritos por suas Características, sua competência, destreza, e habilidades inatas são definidas por suas Perícias, Talentos e Traços. Perícias são habilidades aprendidas, como falar uma língua ou pilotar um veículo, que refletem o treinamento de um personagem e sua experiência de vida. Talentos são habilidades únicas e conhecimentos que um personagem possui devida à sua natureza intrínseca ou de muitos anos de experiência duramente ganha. Ambidestria, a habilidade de usar ambas as mãos igualmente bem, é um Talento. Finalmente, Traços são habilidades que um personagem possui por virtude de nascimento, mutação, ou circunstância racial. Visão Noturna, a habilidade de ver na escuridão completa, é um Traço, e não é algo que humanos podem normalmente fazer. Mais informações sobre Perícias podem ser encontradas no **Capítulo IV: Perícias** na página 115, e informações sobre Talentos e Traços podem ser encontradas no **Capítulo V: Talentos e Traços** na página 139.

um inimigo que está fugindo, persuadir um oficial comandante, curar um camarada, ou negociar com um inimigo – o personagem pode ser convocado para fazer o Teste para determinar se a sua ação sucedeu ou falhou.

A Mecânica Chave

Para fazer um Teste, siga estes passos.

- Determine a Perícia ou Característica sendo Testada. Cada Teste identifica uma Característica ou uma Perícia (que é uma Característica modificada por certo treino) que deve ser Testada.
- Assim que a Perícia ou Característica é identificada, tome o valor da Perícia ou Característica. Isto será um número entre 1 e 100. Assim que o Jogador tiver este número, ele deve identificar quaisquer modificadores que possam afetar o Teste, sejam positivos ou negativos. Testes mais fáceis podem receber bônus (tais como +10 ou +2°) para a Perícia ou Característica sendo testada pela duração do Teste, enquanto Testes mais difíceis podem impor penalidades (tais como -10 ou -20). Além disso, ações e condições ambientais podem impor mais modificadores. Mirar uma arma antes de dispará-la pode dar um bônus ao Teste de Habilidade Balística, enquanto correr através de neve funda pode impor uma penalidade a um Teste de Atletismo.
- Adicione todos os modificadores. Modificadores positivos e negativos podem negar um ao outro. Assim que todos os modificadores forem combinados, o jogador deve ter um número final. Este número pode ser maior que 100, ou menos que zero, mas será tipicamente um número entre 1 e 100.
- Faça uma rolagem percentual (veja página 26).
- Se o resultado da rolagem percentual é menor que ou igual à Perícia ou Característica sendo Testada, depois de todos os modificadores serem aplicados, então o Teste é bem sucedido.
- Se o resultado da rolagem percentual é maior do que a Perícia ou Característica sendo Testada, depois de todos os modificadores serem aplicados, então o Teste falha.
- Note que se o resultado da rolagem percentual for um 1 natural, o teste é bem sucedido, mesmo que o total dos modificadores tornem a Perícia ou Característica menos que 1. Da mesma forma, se o resultado é um 100 natural, então o teste falha, mesmo que o total dos modificadores tornem a Perícia ou Habilidade maior que 100.

Testes

O Teste é uma mecânica básica sobre a qual sucesso e falha são determinados em **Only War**. Sempre que um personagem realizar uma tarefa ou ação que tem um efeito direto ou dramático no jogo – seja disparar um rifle laser em

Sucessos e Falhas Automáticas

Apesar de que todas as ações tecnicamente exigem testes, na prática, isto iria deixar o jogo muito mais lento e tornaria uma experiência desagradável e repetitiva. Portanto, testes particularmente simples como pilotar um carro terrestre ao longo de uma estrada aberta, subir uma escada, ou escrever relatórios de rotina podem ser passados automaticamente, sem testes necessários. Uma boa diretriz é que se o Teste não tiver nenhuma consequência por falhar, nenhum teste deve ser exigido pelo Mestre. Por outro lado, o Mestre pode determinar que algumas tarefas são tão difíceis que o personagem não tem chance de sucesso e falha automática. Isto serve para evitar estes personagens que não tem chance de realizar a tarefa de tentarem “pescar” por um 1 natural.

Testes de Perícia

O Teste de Perícia é o Teste mais comum realizado em **Only War**. Cada Perícia é governada por uma Característica correspondente, que coloca o nível base da perícia em uma escala de 1-100. Por exemplo, Esquiva é governada pela Característica Agilidade e Escrutínio é governado pela Característica Percepção. Para fazer um Teste de Perícia, a Mecânica Chave é usada. O Jogador adiciona todos os modificadores positivos e negativos determinados pelo Mestre à Característica governante. Assim que o resultado final é calculado, o jogador faz uma rolagem percentual. Um Teste de Perícia é bem sucedido se o resultado da rolagem percentual é igual ou menor que o número alvo final depois de todos os modificadores serem aplicados. Um Teste de Perícia falha se o resultado da rolagem percentual é maior do que o número alvo final depois de todos os modificadores serem aplicados.

Ser bem sucedido em um Teste de Perícia é sempre mais fácil se o personagem tem treinamento na Perícia sendo Testada. Um personagem pode tentar usar qualquer Perícia sem treinamento, mas o faz com uma desvantagem pesada. Qualquer tentativa em um Teste de uma Perícia sem treinamento sofre de uma penalidade -20 em adição a outras penalidades. Para mais sobre Testes de Perícia e suas penalidades e benefícios veja a página 115.

Exemplo

Guarda Darius está tentando fazer alguns conscritos novatos se juntarem a ele em um ataque a um posto inimigo. Devido à natureza arriscada da exigência, o Mestre decide que isto requer um Teste de Comando. Se ele tivesse sido treinado nos meios de comandar homens, Darius faria este Teste contra sua Camaradagem de 33. Contudo, como ele não é treinado nesta Perícia particular, ele sofre um -20 em sua Característica e deve conseguir menos de 13 na rolagem para ser bem sucedido.

Testes de Característica

Há vezes ao longo de um jogo de **Only War** quando nenhuma quantidade de educação ou treinamento é suficiente, e um jogador deve confiar apenas em seu poder físico bruto e acuidade mental. Arrombar uma porta reforçada ou resistir tortura são duas tarefas que requerem Testes de Característica. Novamente, a Mecânica Chave é usada. Primeiro o Mestre determina a Característica mais apropriada para o Teste, então o jogador fazem uma rolagem percentual. Se o resultado da rolagem é menos que ou igual à Característica depois que quaisquer modificadores sejam aplicados, então o Teste é bem sucedido. Se o resultado da rolagem é mais alto que a Característica depois de quaisquer modificadores sejam aplicados, então o teste falha.

Tabela 1-2: Testes de Característica

Característica	Exemplo de Teste
Habilidade com Arma	Fazer um ataque com uma arma corporal.
Habilidade Balística	Fazer um ataque com uma arma de alcance.
Força	Quebrar uma porta, segurar um prisioneiro, empurrar um grox.
Dureza	Resistir à veneno ou doença, tolerar extremos de temperatura, resistir à mutação, resistir à fome.
Agilidade	Determina iniciativa, manter balanço em uma superfície estreita, navegar terreno traiçoeiro.
Inteligência	Se lembrar de um detalhe importante, identificar um rosto familiar, resolver um enigma.
Percepção	Perceber um inimigo escondido, localizar uma porta secreta, discernir a atitude de outra pessoa.
Vontade	Resistir à tortura ou Poderes Psíquicos, manifestar Poderes Psíquicos.
Camaradagem	Fazer uma boa impressão ou inspirar confiança.

Graus de Sucesso e Falha

Durante um jogo de **Only War**, saber se um Teste sucedeu ou falhou é tipicamente suficiente. Há vezes, contudo, em que é bom saber o quanto bem um personagem se saiu em determinada tarefa, ou quanto mal ele falhou. Isto é de importância particular com perícias sociais, tal como Cativar ou Questionar, como também durante algumas situações de combate como ao disparar uma arma automática.

Medir os Graus de Sucesso ou Falha de um personagem é um processo bem simples. Assim que a rolagem percentual para o Teste for feita, compare o resultado da rolagem com a pontuação modificada da Característica. Se a rolagem for

igual ou menor que a Característica, o personagem ganhou um Grau de Sucesso. Além disso, cada 10 pontos pelo qual o Teste sucedeu garante ainda outro Grau de Sucesso. Por outro lado, se a rolagem é maior que a Característica, o personagem ganhou um Grau de Falha, e ganha um Grau de Falha adicional para cada 10 pontos conseguidos acima da Característica.

Exemplo

Darius está armando uma emboscada com um Autocanhão M34 para um grupo de Orks de um bando da ‘Orda de Ferro. O Caminhaum deles aparece sobre uma colina, se mostrando um alvo bem fácil. De sua posição, Darius dispara nos Orks distraídos, lançando rajadas de balas gritando em seu veículo. O jogador de Darius faz uma rolagem contra a Habilidade Balística de 55 de seu personagem, conseguindo um 13 na rolagem e rolando abaixo de seu número alvo por nada menos que 43 pontos. Darius consegue um Grau de Sucesso por suceder no Teste, e ainda mais quatro Graus de Sucesso por sua rolagem de sorte. A maioria dos tiros acerta o alvo, aleijando o Caminhaum e talvez ferindo alguns dos Orks dentro.

Testes Estendidos

Ocasionalmente, um personagem irá tentar realizar uma tarefa tão complicada que ela irá exigir uma porção de tempo para completar. Em casos como este, o Mestre pode exigir múltiplos Testes de Perícia para completar a tarefa. Isto é conhecido como um Teste Estendido. Em geral, cada Perícia exige em sua descrição se ela requer um Teste Estendido. Contudo, o Mestre pode ajustar o tempo representado por cada Teste para se adequar às necessidades de sua campanha.

Testes Opostos

Há momentos em que um personagem precisa se Testar contra um oponente, e momentos como este exigem um Teste Oposto. Em um Teste Oposto, cada participante faz seu Teste apropriado normalmente e quem for bem sucedido passa no Teste. Se ambos os lados forem bem sucedidos, o lado com o maior Grau de Sucesso passa no Teste. Se os números de sucessos forem iguais, então o lado com o Bônus de Característica mais alto ganha. Se o resultado ainda for um empate, então a rolagem com os dados mais baixos ganha.

Se ambos os lados falharem, então uma de duas coisas acontece: ou o Teste termina em um empate e nada acontece, ou ambos os lados jogam novamente até ter um vencedor claro. Qual resultado é apropriado e fica sob o critério do Mestre.

Exemplo

Darius está na linha de frente de uma batalha contra ferozes Orks da ‘Orda de Ferro. Enquanto eles colidem em batalha, um Rapaiz Ork tenta tirar o rifle laser das mãos de Darius e o Mestre exige um Teste de Força oposto. O jogador de Darius joga o dado contra a Força de 36 de seu personagem enquanto o Mestre joga contra a Força de 45 do Rapaiz Ork. O Jogador consegue um 34, sucesso mas por muito pouco. O Mestre consegue um 13 e sucede com quatro Graus de Sucesso, uma rolagem muito melhor que a de Darius. O Rapaiz Ork arranca o rifle laser das mãos de Darius, deixando o Guarda indefeso no calor da batalha.

Dificuldade de Teste

Dois Testes não são criados iguais. Pilotar um flutuador sobre um terreno aberto é uma coisa, enquanto pilotá-lo rapidamente por uma cidade arruinada e cheia de detritos sob fogo peado é outra coisa. Ambos requerem Testes de Operar (Superfície), mas o último é demonstravelmente mais difícil que o primeiro. A questão é, contudo, o quanto mais difícil é pilotar um flutuador por uma cidade arruinada pela guerra? É aí que a dificuldade do Teste e o julgamento do Mestre entram em jogo.

Enquanto a dificuldade de determinado Teste é às vezes claramente ditada pelas regras, frequentemente cabe ao Mestre determinar o quanto difícil é uma ação. Assim que a dificuldade da tarefa for determinada, o Mestre consulta a **Tabela 1-3: Dificuldade de Teste** abaixo para encontrar o modificador apropriado. O modificador de dificuldade é então aplicado à Característica governante associada ao Teste antes da rolagem percentual ser feita.

Exemplo

Darius está tentando descobrir a localização da esquadra em um planeta alienígena usando apenas mapas antigos e desatualizados providos pelo Departamento Munitorum. Devido à idade dos mapas, o Mestre decide que isto será um **Teste Difícil (-20) de Navegação (Superfície)**. Normalmente Darius iria testar contra sua Inteligência 38. Neste caso, contudo (como isto é um Teste Difícil), ele sofre uma penalidade de -20 em sua característica e deve conseguir uma rolagem de 18 ou menos para passar.

Assistência

Guardas Imperiais raramente estão sozinhos, frequentemente dependendo do trabalho em equipe de sua esquadra para saírem de situações difíceis. Comumente há momentos em um jogo de **Only War** quando uma tarefa é grande de mais, um obstáculo é difícil de mais, ou um inimigo é implacável de mais, para um Guarda sozinho suceder. O único jeito para os jogadores sucederem em tais tarefas é reunir suas habilidades e recursos e trabalharem juntos.

Durante um Teste Difícil ou delicado (e com a permissão do Mestre), o personagem realizando o teste pode pedir a ajuda de outros personagens no grupo. Quando a rolagem percentual é feita, apenas o personagem que está fazendo o Teste rola o dado, mas cada outro personagem dando assistência reduz a dificuldade do Teste em um grau (veja **Tabela 1-3: Dificuldade de Teste**). Se o Teste for bem sucedido, o personagem realizando o Teste ganha um Grau de Sucesso extra.

Limites de Assistência

Enquanto personagens podem ajudar uns aos outros na maior parte das tarefas, há algumas restrições e condições para isso:

- Para prestar assistência em um Teste de Perícia, o personagem deve ter treinamento nesta Perícia.
- O personagem assistente deve estar adjacente ao personagem realizando o Teste.
- Assistência não pode ser dada para Reações ou Ações Livres.
- Assistência não pode ser dada em Testes para resistir doença, veneno, Medo, ou qualquer outra coisa que o Mestre achar inapropriada.
- Não mais que dois personagens podem ajudar outro em um único Teste, a menos que o Mestre decida que é apropriado, como por exemplo uma Esquadra inteira tentando empurrar sua Quimera para fora de uma vala.

Exemplo

Darius está tentando ativar uma tecnologia antiga para trazer energia aos sistemas do forte que seu regimento recebeu a tarefa de defender. Isto requer um Teste de Uso de Tecnologia, uma Perícia que Darius tem. Contudo, ele rapidamente percebe que estes sistemas抗igos estão muito além de seus entendimento precário de tecnologia, então ele convoca Ignacio, o Engenheiro trabalhando com seu pelotão, para ajudá-lo. Ignacio, um Tecnopadre antigo e estudado, também tem Uso de Tecnologia e é capaz unicamente de ajudar, permitindo a ele adicionar seu conhecimento ao de Darius e melhorar suas chances de sucesso. Devido à antiguidade e complexidade dos sistemas, o Mestre declara que será um **Teste Árduo (-40)**. Com a ajuda de Ignacio, contudo, isto se torna um **Teste Muito Difícil (-30)**. Além disso, se Darius for bem sucedido em seu Teste, ele ganha um Grau de Sucesso adicional graças à assistência de Ignacio.

Tabela 1-3: Dificuldade de Teste

Dificuldade	Modificador de Teste
Trivial	+60
Elementar	+50
Simples	+40
Fácil	+30
Rotina	+20
Ordinário	+10
Desafiador	+0
Difíciloso	-10
Difícil	-20
Muito Difícil	-30
Árduo	-40
Terrível	-50
Infernal	-60

O Papel do Destino

Todos os Personagens Jogadores começam com ao menos um Ponto de Destino. O número de Pontos de Destino que um personagem recebe é decidido durante a criação do personagem. Pontos de Destino são o que separam os personagens dos incontáveis milhões de Guardas que morrem pelo Imperium cada dia. Os Personagens Jogadores têm destinos e o Imperador os marcou para grandes coisas. Enquanto que isto não é garantia que eles irão viver para ver a vitória, eles estão um pouco acima do resto.

Usando Pontos de Destino

Pontos de Destino permitem à Personagens Jogadores manipular situações mitigando resultados ruins ou transformando um tropeço em sorte. Entre outras coisas, isto permite aos jogadores tomarem mais riscos, o que torna o jogo mais rápido e muito mais excitante. Um personagem tem uma reserva limitada de Pontos de Destino, e quando um Ponto de Destino é gasto, esta reserva é reduzida em um. Pontos de Destino são restaurados de volta ao máximo do personagem no começo da próxima seção de jogo, ou, possivelmente, sob circunstâncias especiais, no meio da sessão de jogo se o Mestre achar apropriado. Um Ponto de Destino pode ser usado a qualquer momento, seja no Turno do próprio personagem ou em reação à ação de outro personagem. Gastar um Ponto de Destino é uma Ação Livre.

Gastar um Ponto de Destino permite ao personagem a fazer um dos seguintes:

- Jogar novamente um Teste que falhou uma vez. Os resultados da nova rolagem são finais.

- Ganhar um bônus de +10 para um Teste. Isto deve ser escolhido antes do dado ser jogado.
- Adicionar um Grau de Sucesso a um Teste. Isto pode ser escolhido depois do dado ser jogado.
- Contar como se tivesse jogado 10 para Iniciativa.
- Instantaneamente remover 1d5 Dano (isto não pode afetar Dano Crítico).
- Instantaneamente se recuperar de ser Atordoado.
- Remover todos os níveis de Fadiga.

Queimando Destino

Às vezes uma nova rolagem ou um Grau de Sucesso extra não serão o bastante para salvar a vida de um Guarda. Nestes casos, o personagem pode escolher queimar um Ponto de Destino, permanentemente reduzindo seus Pontos de Destino máximos por um. O resultado é que o personagem sobrevive a seja lá o que o teria matado, mas por muito pouco. Por exemplo, se o personagem recebeu o disparo de um canhão laser e sofreu um Acerto Crítico que o teria matado, ao invés disso é apenas horrivelmente queimado e deixado inconsciente com zero Ferimentos. Em circunstâncias mais extremas, como estar preso em uma nave espacial durante a implosão de um motor de Distorção, cabe ao jogador e ao Mestre decidir como o Guarda escapou. O Ponto de Destino pode ser queimado mesmo se já tiver sido usado naquela sessão de jogo.

Ganhando Pontos de Destino Adicionais

Personagens Jogadores podem receber Pontos de Destino adicionais (ou repor aqueles que foram queimados) à critério do Mestre. Tais recompensas podem ser dadas quando a aventura principal chega a certos pontos chave, ou para atos particulares de heroísmo, sagacidade, ou boa interpretação.

Movimento

Na maioria dos jogos de **Only War**, é na maior parte do tempo desnecessário se preocupar com quanto rápido um personagem pode correr ou quanto tempo leva para ele caminhar do alojamento até o arsenal. Há, contudo, um número de situações em um jogo, mais notavelmente durante combate, em que saber o quanto rápido um personagem pode ser mover é muito importante. Como discutido no **Capítulo VIII: Combate**, há dois métodos diferentes de registrar o tempo em um jogo de **Only War** – Tempo Narrativo e Tempo Estruturado – e cada um tem suas próprias regras a respeito de movimento.

Tempo Estruturado e Tempo Narrativo

Durante o Tempo Estruturado, que tipicamente envolve combate, um personagem pode tomar uma ação específica durante uma rodada para se mover em uma das quatro velocidades: Meio Movimento, Movimento Completo, Investida, e Correr. O número de metros que um personagem se move nestas várias velocidades é ditado por seu Bônus de Agilidade e pode ser ainda modificado por alguns Talentos ou Traços. **Tabela 1-4: Movimento de**

Tabela 1-4: Movimento em Tempo Estruturado (Metros/Rodada)				
AB	Meio Movimento	Movimento Completo	Investida	Corrida
0	½	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Tempo Estruturado dá mais detalhes sobre as várias velocidades.

Frequentemente durante Tempo Narrativo, quando um personagem não está ativamente envolvido em combate ou alguma outra tarefa que requer toda sua atenção ou em que tempo é essencial, saber o quanto longe o personagem pode ser mover em uma porção de tempo, enquanto que não é crítico, é ainda importante para a história. Movimento de Tempo Narrativo descreve as velocidades padrões que um personagem pode se mover andando tranquilamente em circunstâncias ideais. Ambiente e terreno, discutidos mais abaixo, podem afetar estas velocidades, ajudando ou atrapalhando personagens enquanto caminham. **Tabela 1-5: Movimento em Tempo Narrativo** dá mais detalhes sobre as várias velocidades.

Movimento Narrativo e Terreno

Condições de terreno afetam o quanto rápido um personagem pode cobrir distâncias durante o Tempo Narrativo. Se arrastar por um campo de neve até a cintura é muito mais fácil do que cruzar um largo pátio pavimentado. Ao se mover por folhagem densa, multidões apertadas, areia fofa, lama funda, e outros terrenos similarmente difíceis, o movimento de um personagem é diminuído pela metade.

Além disso, o Mestre determina quais, se algum, modificadores se aplicam ao Tempo Narrativo devido ao ambiente.

Se Apressar

Um personagem pode, quando necessário, apertar o passo se movendo até o dobro do seu Movimento de Tempo Narrativo por um número de horas igual ao seu Bônus de Dureza. Ao fim desta tarefa exaustiva, o personagem deve fazer um **Teste de Dureza Desafiante (+0)** ou ganhar 1 nível de Fatiga. Em adição à Fatiga, um personagem apressado é distraído e tende a não perceber pequenos detalhes em seus arredores. Graças a isso, ele sofre uma penalidade -10 em todos os Testes baseados em Percepção.

Em circunstâncias realmente terríveis, um personagem pode se forçar ao limite e continuar apesar de sua crescente Fatiga e penalidades. Neste caso, o personagem deve continuar a fazer testes de Dureza progressivamente mais difíceis para evitar ganhar mais níveis de fatiga. Por exemplo, o personagem sofre uma penalidade -10 em seu Teste de Dureza depois do segundo período de tempo, uma de -20 depois do terceiro, e assim em diante.

Correr e Tempo Narrativo

Enquanto personagens podem, e frequentemente, correm durante o Tempo Narrativo, o ato de o fazer é extremamente cansativo. Ao correr, um personagem triplica sua velocidade de movimento. Cada hora de corrida contínua requer que o personagem faça um Teste de Dureza com uma penalidade -10 cumulativa para cada hora que passa depois da primeira para manter seu passo. Personagens correndo estão ainda mais focados na tarefa do que aqueles simplesmente andando mais rápido, sofrendo uma penalidade -20 para todos os Testes baseados em Percepção. Assim como se apressando, personagens podem continuar se forçando depois de um Teste falho, mas todas as penalidades são cumulativas.

Marcha Forçada

Enquanto o tempo padrão de marcha é dez horas em um dia, nada impede os personagens de continuar depois deste tempo. Personagens podem seguramente continuar em um número igual a seu Bônus de Dureza. Após isso, o personagem deve fazer um Teste de Dureza com uma penalidade -10 cumulativa para cada hora marchando depois de seu Bônus de Dureza. É bem possível para um personagem marchar até perder a consciência. Fatiga ganha em marcha forçada é removida na frequência de um nível por duas horas de descanso.

Tabela 1-5: Movimento em Tempo Narrativo

AB	Por Minuto	Por Hora	Por Dia
0	12 m	0,75 km	7 km
1	24 m	1,5 km	15 km
2	48 m	3 km	30 km
3	72 m	4 km	40 km
4	96 m	6 km	60 km
5	120 m	7 km	70 km
6	144 m	9 km	90 km
7	168 m	10 km	100 km
8	192 m	12 km	120 km
9	216 m	13 km	130 km
10	240 m	14 km	140 km

Movimento e Ambiente

Velocidades de Movimento em Tempo Estruturado como listados na **Tabela 1-4** presumem um campo de batalha relativamente aberto e não apertado. Isto é raramente o caso, contudo, como poucas batalhas acontecem em um dia aberto nas ruas vazias de uma colmeia ou em terrenos abertos, e há um número de obstáculos presentes para dificultar o movimento de um personagem. Corredores cheios de entulho, neve funda, neblina densa, areia fofa profunda, grama densa – estes são apenas alguns poucos exemplos das condições que podem dificultar navegação. Em tais condições, a Velocidade de Movimento de Tempo Estruturado de um personagem é diminuída pela metade. E um personagem correr ou fazer uma investida ele deve ser bem sucedido em um **Teste de Agilidade Desafiador (+0)** ou cairá deitado. É claro, a dificuldade deste Teste pode ainda ser modificada a critério do Mestre, baseado em um número de fatores. Veja **Tabela 1-6: Modificadores de Agilidade de Ambiente Traíçoeiro** para sugestões.

Escalando

Há muitas vezes na experiência de um personagem em que o melhor jeito de chegar a um destino ou atravessar um obstáculo é escalando. Pular uma cerca, subir a parede de uma cidade, descer por uma fenda, ou escalar para uma posição ideal de tiro em um telhado são todas situações em que escalar é necessário. Tipicamente, escalar é dividido em duas categorias: escaladas simples e superfícies lisas.

Escaladas Simples

Escaladas simples incluem paredes baixas, colinas altas, pilhas altas de detritos, árvores ou qualquer coisa que exige esforço e concentração, mas nenhuma habilidade real para se conseguir. Qualquer personagem com suas mãos livres pode automaticamente realizar uma escalada simples

contanto que ele não se apresse ou não seja distraído (sob fogo inimigo, por exemplo).

Se um personagem está se apressando, sendo perseguido, sob fogo inimigo, ou de outra forma distraído, ele precisa fazer um **Teste Desafiador (+) de Força ou Atletismo** para realizar a escalada. Com um Grau de Sucesso, o personagem completa sua escalada na velocidade de metade de seu Meio Movimento. Para cada Grau de Sucesso adicional, o personagem escala mais um metro. Se o Teste falhar, o personagem cai de sua posição inicial de escalada. Usando seu julgamento, o Mestre pode ajustar a dificuldade da escalada para levar em conta outros fatores que ele considerar apropriados. Alguns tipos de escalada, como subir uma escada firme ou uma escadaria alta, são tão simples que nenhum Teste deve ser necessário.

Tabela 1-6: Modificadores de Agilidade de Ambiente Traiçoeiro

Condição	Dificuldade
Fumaça ou Névoa	Ordinário (+10)
Lama	Desafiador (+0)
Água Rasa	Desafiador (+0)
Escuridão	Complicado (-10)
Neve Profunda	Complicado (-10)
Grama Densa	Complicado (-10)
Multidões Densas	Difícil (-20)
Gravidade Zero	Difícil (-20)
Entulho	Difícil (-20)
Tremores	Difícil (-20)

Superfícies Lisas

Muitas superfícies estão além dos meios de personagens normais de escalar, e frequentemente requerem treinamento especializado e equipamento. Um despenhadeiro íngreme com pequenas saliências, uma fenda congelada, as paredes de construções, ou os enormes contrafortes de uma cidade colmeia são exemplos de escaladas tão técnicas, e tentar escalar algo assim exige um **Teste Difícil (-10) de Atletismo**. Com um Grau de Sucesso, o personagem completa sua escalada na velocidade de metade de seu Meio Movimento. Para cada Grau de Sucesso adicional, o personagem escala mais um metro. Se o Teste falhar, o personagem cai de sua posição inicial de escalada. Ferramentas especializadas como ganchos e cintos de alpinismo adicionam bônus a Testes de Atletismo e são discutidos mais a frente no **Capítulo VI: Arsenal**.

Rapel

Se um personagem precisa descer de uma superfície lisa rapidamente, ele pode tentar usar rapel ao invés de descer escalando. Rapel exige equipamento de escalada, cinto de segurança, e uma linha forte e grossa, e requer um **Teste**

Desafiador (+0) de Agilidade. Com um Grau de Sucesso, o personagem desce na velocidade de 10 metros por Rodada, além de um metro adicional para cada Grau de Sucesso. Com um grau de falha, a velocidade de descida é reduzida para 5 metros por Rodada. Falha por dois ou mais graus exige que o personagem faça um **Teste Desafiador (+0) de Força** ou irá se soltar – e se não estiver usando um cinto de segurança ou similarmente protegido, ele irá cair.

Pulando e Saltando

Um pulo é considerado uma subido ou descida vertical controlada onde um personagem tenta pular o mais que ele pode, ou pular seguramente para baixo de uma superfície elevada sem tomar dano. Se o personagem for empurrado de uma beirada, ou de outra forma não está sob controle de sua descida, ele não está pulando, mas caindo (veja página 287). Um salto é um pulo horizontal pelo qual o personagem tenta cobrir o máximo de chão possível. Tanto saltar e pular podem ter o benefício de uma breve corrida inicial, e ambos requerem uma Ação Completa.

Salto Vertical Parado

Um personagem mediano pode pular, de uma posição parada, aproximadamente meio metro para cima medido do chão à sola de seus pés. Distâncias de pulo dependem tanto da massa corporal de um personagem quanto de sua Agilidade ou Força, então esta distância tende a variar apenas levemente entre personagens. Um personagem pode pular para alcançar um item acima de sua cabeça como uma saliência ou outros lugares para se segurar que está tão alto quanto sua altura mais um metro para o comprimento médio de braços mais meio metro para a distância mediana de pulo. Um teste não é geralmente necessário para este pulo, apesar de que se puxar para cima depois de se segurar na saliência requer um **Teste Desafiador (+0) de Força**.

Um personagem pode tentar seguramente pular para baixo um número de metros igual ao seu Bônus de Agilidade fazendo um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade**. Com um Grau de Sucesso, ele cai de pé e não toma dano. Se ele consegue um Grau de Sucesso mas a queda é maior que seu Bônus de Agilidade, ele toma Dano de queda (veja pagina 287) igual à distância saltada em metros além de seu Bônus de Agilidade e termina o Turno deitado. Se ele conseguir um Grau de Falha no Teste ele toma Dano de queda pela distância inteira da queda e termina o Turno deitado. Contudo, se ele conseguir Graus de Sucesso adicionais igual aos metros adicional além de seu Bônus de Agilidade, ele não toma Dano de queda e não fica deitado.

Salto Vertical Corrido

Com uma corrida de ao menos quatro metros em linha reta antes do salto, o personagem pode aumentar a altura do salto em questão. Ao final de seu salto corrido, o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade**. Se ele conseguir um Grau de Sucesso no Teste, ele pode adicionar Metade de seu Bônus de Força, arredondado para cima, para sua distância de pulo vertical normal mais meio metro adicional para cada Grau de Sucesso. Se o personagem ganhar um Grau de Falha no Teste, ele tropeça e deve realizar um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade** adicional ou cairá deitado. Qualquer resultado finaliza o Turno do personagem. Para cada 4 metros adicionais além dos quatro primeiros que o personagem corre antes de fazer o pulo, ele recebe um bônus +10 em sua Agilidade, até um máximo de +30.

Salto Horizontal Parado

Para fazer um Salto Horizontal Parado o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade**. Com um Grau de Sucesso, o personagem salta um número de metros igual à seu Bônus de Força, mais outro meio metro para cada Grau de Sucesso adicional. Com um Grau de Falha, um personagem só salta um número de metros igual à seu Bônus de Força arredondado para cima; cada Grau de Falha adicional reduz esta distância por outro meio metro adicional (até um mínimo de um metro e meio). Se for importante, a altura obtida durante o salto é igual à um quarto da distância saltada em metros arredondado para cima.

Salto Horizontal Corrido

Como com um Pulo Vertical Corrido, para fazer um Salto Horizontal Corrido um jogador deve correr ao menos quatro metros em linha reta. Ao final do movimento, o personagem faz um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade**. Com um Grau de Sucesso, o personagem salta um número de metros igual ao seu Bônus de Força, mais outro meio metro para cada Grau de Sucesso adicional. Com um Grau de Falha, o personagem apenas salta um número de metros igual à metade do seu Bônus de Força arredondado para cima, e cada Grau de Falha adicional reduz a distância saltada por outro meio metro até o mínimo de um metro e meio. Para cada quatro metros adicionais além do primeiro que o personagem correr para fazer o salto, ele recebe um bônus +10 para seu Teste de Agilidade, até um máximo de +30. Se for importante, a altura conseguida durante o salto é igual à um quarto da distância saltada em metros arredondada para cima.

Nadando

Em circunstâncias ideais o personagem não precisa fazer Testes para nadar, mas circunstâncias ideais são raras em **Only War**. Mares ondulados, mãos amarradas, fardos pesados, lutando enquanto nada entre outros são consideradas condições perigosas e exigem que o personagem faça um Teste de Nado para se mover. Para nadar em circunstâncias perigosas, o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Atletismo** como uma Ação Completa. Com um Grau de Sucesso, o personagem se move a um número de metros igual à metade de seu Bônus de Força em qualquer direção. Ele também pode, a seu próprio critério, simplesmente se manter parado com a cabeça acima da água. Um Grau de Falha em um Teste de Nado indica que o personagem não fez progresso e não pode se mover. Um personagem pode também nadar submerso, mas precisa segurar o fôlego para o fazer. Um personagem que é incapaz de nadar (inconsciente, paralisado, amarrado, etc) automaticamente falha. Enquanto submerso, o personagem corre risco de Sufocação por afogamento. Veja página 287 para mais informações a respeito de Sufocação.

Equipamento pesado, especialmente armaduras, torna nadar incrivelmente difícil. Se um personagem está vestindo armadura, ou está de outra forma coberto de peso, todos os Testes de Atletismo são **Muito Difíceis (-30)** e um Grau de Falha em um Teste de Atletismo para nadar automaticamente impõe um nível de Fatiga.

Nadando e Tempo Narrativo

Natação prolongada, não importa as circunstâncias, é exaustivo e potencialmente perigoso. Um personagem pode nadar por um número de horas igual a seu Bônus de Dureza. Passando deste ponto, ele deve fazer Testes de Dureza adicionais para cada hora com uma penalidade -10 cumulativa por hora. Se o personagem falhar em seu Teste de Dureza, ele ganha um nível de Fatiga. Se um personagem ficar inconsciente devido à Fatiga, ele imediatamente afunda e começa a Sufocar (veja página 287). Para determinar a distância de natação, use a **Tabela 1-5: Movimento em Tempo Narrativo** e troque o Bônus de Agilidade do personagem por seu Bônus de Força.

Carregando, Levantando, e Empurrando Objetos

Em circunstâncias normais, não é necessário saber exatamente quanto um personagem pode carregar, e senso comum pode servir como um guia na maioria dos casos. Em média, um personagem mediano pode razoavelmente carregar uma arma principal, como um rifle laser, autorifle, ou flamador, mais uma ou duas armas secundárias como

uma pistola ou arma corporal, junto com alguns carregadores de munição extra e muitos outros equipamentos variados em uma mochila, sacola, ou container similar. Não é razoável, contudo, para um personagem, mesmo um muito forte, estar andando por aí com três armas pesadas e várias centenas de cartuchos de munição para cada, ou para o personagem ter uma mochila com um de cada da seção de equipamentos do **Capítulo VI**:

Arsenal. Há, contudo, momentos em que o quanto o personagem pode levantar ou carregar é uma informação crucial. A quantidade de peso que um personagem pode mover depende da soma de seus Bônus de Força e Dureza. Compare o total à **Tabela 1-7: Carregando, Levantando, & Empurrando** para descobrir os limites da força de um personagem. É importante notar que certos Traços e Talentos podem aumentar estes valores.

Peso de Carregar

O Peso de Carregar de um personagem é quanto ele pode carregar confortavelmente sem sofrer Fatiga e penalidades ao seu movimento. Se um personagem carrega mais que seu peso ele está Sobreacarregado.

Peso de Levantar

O Peso de Levantar de um personagem representa a quantidade máxima de peso que ele pode levantar do chão. Um personagem pode tentar se mover enquanto carrega uma carga pesada, mas se esta carga excede seu Peso de Carregar ele está Sobreacarregado. Levantar uma carga pesada requer uma Ação de Rodada Completa. Um personagem pode tentar levantar mais que seu limite fazendo um **Teste Desafiador (+0) de Força**. Para cada Grau de Sucesso conseguido em um Teste bem sucedido, o personagem ganha +1 à soma de seu Bônus de Força e Bônus de Dureza para o propósito de determinar limites. Se o personagem ganhar dois ou mais Graus de Falha, ele imediatamente ganha um grau de Fatiga.

Peso de Empurrar

Peso de Empurrar é a quantidade máxima de peso que um personagem pode empurrar ao longo de uma superfície lisa como o corredor de uma nave ou o chão de pedra polida de um templo negro. Terreno difícil pode tornar empurrar objetos algo difícil ou até impossível. Empurrar um objeto é tratado como uma Ação de Rodada Completa. Empurrar peso que excede a soma de seu Bônus de Dureza e Bônus de Força requer um **Teste Desafiador (+0) de Força**. Cada Grau de Sucesso adiciona +1 à soma do Bônus de Força e Bônus de Dureza do personagem para o propósito de determinar seus limites. Se o personagem ganhar dois ou mais Graus de Falha, ele imediatamente ganha um nível de Fatiga.

Personagens Sobreacarregados

Um personagem que tenta carregar mais que seus limites normais de carregamento, mas menos que seu limite de levantar, é considerado Sobreacarregado. Um personagem Sobreacarregado sofre uma penalidade -10 para todos os Testes baseados em movimento e tem seu Bônus de

Tabela 1-7: Carregando, Levantando & Empurrando

Soma de FB e DB	Peso Máximo de Carregar	Peso Máximo de Levantar	Peso Máximo de Empurrar
0	0,9 kg	2,25 kg	4,5 kg
1	2,25 kg	4,5 kg	9 kg
2	4,5 kg	9 kg	18 kg
3	9 kg	18 kg	36 kg
4	18 kg	36 kg	72 kg
5	27 kg	54 kg	108 kg
6	36 kg	72 kg	144 kg
7	45 kg	90 kg	180 kg
8	56 kg	112 kg	224 kg
9	67 kg	134 kg	268 kg
10	78 kg	156 kg	312 kg
11	90 kg	180 kg	360 kg
12	112 kg	224 kg	448 kg
13	225 kg	450 kg	900 kg
14	337 kg	674 kg	1.348 kg
15	450 kg	900 kg	1.800 kg
16	675 kg	1.350 kg	2.700 kg
17	900 kg	1.800 kg	3.600 kg
18	1.350 kg	2.700 kg	5.400kg
19	1.800 kg	3.600 kg	7.200 kg
20	2.250 kg	4.500 kg	9.000 kg

Agilidade reduzido por um para propósitos de determinar velocidades de movimento e Iniciativa. Adicionalmente, depois de um número de horas iguais à seu Bônus de Dureza tiverem passado enquanto ele continua Sobreacarregado, o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou ganhar um nível de Fatiga.

Arremessando Objetos

Há muitas armas, como granadas e facas, que são projetadas para serem arremessadas, mas um personagem pode tentar jogar quase qualquer objeto que pese até metade do seu Peso de Levantar como indicado pela **Tabela 1-7: Carregando, Levantando & Empurrando**. Para arremessar um objeto, o personagem faz um **Teste Desafiador (+0) de Força**. O Grau de Sucesso indica que o objeto voa um número de metros igual ao seu Bônus de Força. Para cada Grau de Sucesso adicional esta distância é aumentada por um fator de um, então dois Graus de Sucesso significam que o personagem lançou o objeto a uma distância igual ao dobro do seu Bônus de Força, três Graus de Sucesso significam

que ele viaja três vezes o seu Bônus de Força, e assim por diante. Com um Grau de Falha, o objeto cai antes, voando um número de metros igual ao seu Bônus de Força arredondado para baixo. Um resultado de 0 significa que o personagem simplesmente derrubou o objeto e ele caiu próximo de seus pés. Se o objeto arremessado atinge superfícies duras como uma parede ou veículo, ele toma 1d10+FB Dano mais um para cada Grau de Sucesso depois do primeiro. Estas regras não se aplicam a objetos aerodinâmicos de arremesso como armas de arremesso e granadas. Estas armas tem um alcance determinado na tabela de armas e tem limites de alcance como quaisquer outras armas. Se o objeto é arremessado em direção a um alvo específico, é tratado como uma arma improvisada e o personagem deve fazer um Teste de Habilidade Balística ao invés de um Teste de Força. Um personagem pode tentar arremessar um objeto que pese mais que metade do seu Peso de Levantar, mas requer um **Teste Difícil (-10) de Força** para fazê-lo.

Iluminação

Personagens em um jogo de **Only War** podem se encontrar participando de ataques noturnos, sob céus escuros e sem lua, ou se infiltrando através de um fétido e húmido sistema de esgoto. Como resultado, a escuridão opressiva se torna uma inimiga por si só, escondendo incontáveis ameaças e terrores inomináveis em suas profundezas turvas. Um personagem experiente sabe que uma fonte de luz portável e confiável como uma carga luminescente ou globo brilhante é tão importante quanto sua arma. Para facilitar o jogo, **Only War** usa três níveis de luz: Brilhante, Sombra, e Escuridão. Luz Brilhante é qualquer que permita visão normal, como luz solar, um salão bem iluminado ou a luz de uma lanterna. Condições de Sombra acontecem durante as horas antes do amanhecer e do crepúsculo em mundos parecidos com a Terra, quando um personagem acabou de sair do alcance de uma fonte de luz, ou quando uma fonte de luz é obscurecida por um efeito ambiental como fumaça ou névoa. Escuridão, é claro, é a total ausência de luz. Além de obscurecer a visão, condições de Sombra e Escuridão também têm efeitos negativos nas capacidades de movimento e combate de um personagem. Personagens podem se mover sob Sombra sem nenhuma penalidade, mas só podem se mover à meia velocidade ou menos em Escuridão. Um personagem se movendo mais rápido que meia velocidade na escuridão tende a se perder, e pode ficar desorientado e se mover em direções aleatórias a menos que suceda em um **Teste Difícil (-20) de Percepção**. Para os efeitos de iluminação em combate, veja página 275.

Voando

A seguinte seção descreve as regras que ligam tudo em **Only War** dotado com o poder do voo, de criaturas voadoras a personagens e NPcs com tecnologia específica capaz de voo.

Altitude

Em um típico planeta similar à Terra, há três grupos generalizados de Altitudes: Pairando, Baixa Altitude, e Alta Altitude. Para aumentar ou diminuir altitude requer uma Ação de Movimento, e Altitude só pode ser mudada um nível com uma ação de movimento padrão. Para se mover mais de um nível de Altitude requer uma ação de Investida ou Corrida.

Altitude Pairando

Um personagem ou criatura pairando está apenas flutuando acima do chão, tipicamente em uma altitude não maior que dois metros, e pode se mover sobre obstáculos pequenos com facilidade. Uma criatura pairando pode tanto atacar e ser atacada por criaturas e personagens terrestres.

Frequentemente, uma criatura que pode pairar não pode voar em outras altitudes, como é o caso de quando a criatura possui o Traço Pairador (veja página 167) A criatura com o Traço Pairador sempre fica aproximadamente na mesma altitude, dando ou tirando dois metros, mesmo que desça em terreno baixo como uma cratera ou vale. Tais criaturas não irão por vontade própria descer em um lugar de que não podem escapar, como qualquer outra criatura não entraria em uma área de que não pode escapar.

Baixa Altitude

Um personagem ou criatura voando a uma Baixa Altitude está além do alcance corporal de ameaças terrestres, mas ainda está no alcance da maioria dos ataques de alcance de tais personagens ou criaturas. Uma criatura voando em uma Baixa Altitude não sofre nenhuma penalidade por atacar o nível do chão, mas qualquer um ou qualquer coisa a atacando sofre uma penalidade -10 em seus Testes de Habilidade Balística em adição à penalidades normais por alcance.

Alta Altitude

Um personagem ou criatura voando em uma Alta Altitude está bem além do alcance de quaisquer ataques vindos do chão ou de uma Baixa Altitude. Personagens ou criaturas em Alta Altitude só podem atacar ou ser atacados por outros na mesma altitude.

Movimento Voador

Personagens ou criaturas voadores são divididos em duas categorias gerais definidas por Traços: Pairadores e Voadores (veja **Capítulo V: Talentos e Traços** para informações a respeito destes traços). Pairadores se movem através do ar, mas são limitados a uma altitude de aproximadamente dois metros. Um voador não é limitado ao nível do chão, e pode subir ou descer para qualquer altitude. Cada Traço tem um número associado na descrição da criatura que descreve o Movimento Voador da criatura. Movimento Voador funciona exatamente como Movimento Regular, mas apenas quando a criatura está em voo. Enquanto voando, a criatura deve usar uma Ação de Movimento a cada Turno para manter seu voo ou cai. Meio Movimento, Movimento Completo, Investida e Corrida são todas Ações válidas para manter o voo. Se uma criatura pairando subitamente para de voar, seja por estar Atordoada ou não ter usado uma Ação de Movimento, por exemplo, ela simplesmente pousa seguramente no chão. Se estiver em Baixa Altitude, contudo, cai no chão e sofre Dano de Queda (veja página 287) como se tivesse caído de 15 metros. Uma criatura que cai de uma Alta Altitude sofre dano de queda como se tivesse caído de 25 ou mais metros, a critério do Mestre.

Os Efeitos da Gravidade

Enquanto os mundos habitados do Imperium podem variar levemente em gravidade, os efeitos de gravidade no jogo são geralmente mínimos. Apenas quando personagens visitam em mundos de Alta Gravidade ou Baixa Gravidade, ou são pegos em Gravidade Zero, fatores como movimento, levantar e outros são afetados.

Mundos de Baixa Gravidade

Em mundos com Baixa Gravidade, todos os personagens têm seu Bônus de Agilidade aumentado por dois pontos para os propósitos de movimento e determinar iniciativa. Personagens também têm seu Bônus de Força e Bônus de Dureza aumentados em quatro pontos para o propósito de determinar limites dos pesos de carregar, levantar, e empurrar. Quando tentar arremessar um objeto, um personagem em um mundo de Baixa Gravidade tem seu Bônus de Força aumentado por dois. Todas as distâncias de pular e saltar são dobradas quando estiver em um mundo de Baixa Gravidade.

Mundos de Alta Gravidade

Em mundos com Alta Gravidade, todos os personagens têm seu Bônus de Agilidade reduzido por dois pontos, até um mínimo de um, para os propósitos de movimento e determinar iniciativa. Personagens também têm seu Bônus

de Força e Bônus de Dureza diminuídos por quatro pontos para o propósito de determinar limites dos pesos de carregar, levantar, e empurrar. Ao tentar arremessar um objeto, um personagem em um mundo de Alta Gravidade tem seu Bônus de Força diminuído por dois, até um mínimo de zero. Finalmente, todas as distâncias de pular e saltar são diminuídas pela metade em um mundo de Alta Gravidade.

Gravidade Zero

Personagens em **Only War** mais provavelmente irão encontrar Gravidade Zero no espaço quando há uma falha tecnológica grave. Gravidade Zero é considerada Terreno Difícil para determinar movimento, e fazer uma ação de Investida ou Corrida requer um **Teste Difícil (-20) de Agilidade** para evitar flutuar em uma direção aleatória. Personagens que falham o Teste de Agilidade são considerados deitados. Adicionalmente, um personagem começando uma Ação de Movimento em gravidade zero deve estar adjacente a um chão, parede, teto, deque, ou outro objeto seguro para que ele tenha algo de que se empurrar.

Capítulo II:

Criação de

Regimento

“Esta bandeira viajou para mundos sob estrelas distantes, e voltou todas as vezes para ver novos regimentos serem formados embaixo dela. Vocês juraram honrar o legado desta bandeira, e agora vocês adentrarão o Imperium Dele como Facas-Longas Brontianas 32ª.”

- Aegir Cullough, Força de Defesa Brontiana

A Guarda Imperial é uma organização colossal, muito maior que qualquer outra força militar no Imperium em números, e empatada somente com a Marinha Imperial em complexidade logística e significância universal. Tem sido dito que para cada estrela visível da superfície da Sagrada Terra, há centenas de milhões de Guardas Imperiais fazendo guerra em algum mundo distante no nome do Imperador, apesar de que ninguém poderia possivelmente saber quantos Guardas Imperiais existem em determinado momento, de tão vastos que são seus números e quanto rápido estes números mudam. Contudo, o que é certo é que é exigido de cada uma destas bravas almas, e muitas mais, lutar e morrer pelo Imperium para preservá-lo.

O assunto que diz respeito a reunir e armar incontáveis massas de Guardas é a responsabilidade do Departamento Munitorum, um departamento dentro do Adeptus Administratum responsável pela logística militar em todo o Imperium. Alguns dizem que os números da Guarda Imperial são igualados ou até ultrapassados pelo número de escribas, adeptos, prefeitos, e um conjunto enlouquecedor de outros oficiais administrativos, cujo trabalho é garantir que a Guarda Imperial é capaz de lutar suas incontáveis guerras. Em suas mãos está a tarefa impossivelmente complexa de convocar exércitos de milhões de mundos, equipá-los adequadamente, e garantir que cada homem e mulher tenham comida, água, e munição.

E tudo isso se resume ao regimento. O regimento é o bloco de construção da Guarda Imperial, e a natureza de cada regimento define como ele luta, como ele é equipado, e a maneira na qual é mais bem usado. Regimentos são formados ou como parte do dízimo com o qual todos os mundos contribuem ao Imperium, ou como uma necessidade de mundos à uma distância particular de uma recém-inaugurada zona de guerra. É raro para um mundo no Imperium não ter formado ao menos um regimento de

Guarda Imperial, com a vasta maioria destes sendo mundos forja isentos de dízimo e planetas natais dos Adeptus Astartes, ambos dos quais produzem suas próprias forças de combate particulares.

Este capítulo serve para definir o regimento em termos de jogo, e é um componente importante na criação de personagens. Um Guarda é definido em grande parte pelo regimento a que ele pertence – sua visão de mundo, seu treinamento, seu equipamento são moldados primariamente pelo mundo e o regimento de onde ele vem, e estes fatores irão defini-lo por sua carreira inteira. Para ajudar nisto, um número de regimentos atualmente combatendo no Frente Rotacionária foram providos, com as regras completas de seu uso, das disciplinadas Tropas de Choque Cadianas ao sombrio Corpo da Morte de Krieg, e muitos outros. Além disso, por causa de que da diversidade de regimentos encontrados dentro de qualquer zona de guerra é considerável, um conjunto de regras para gerar regimentos únicos fora provido, permitindo à tanto jogadores quanto Mestres criar a força que desejarem, e os deixa produzir as estórias de guerra que quiserem.

Ao começar uma campanha de **Only War**, primeiramente o grupo deve decidir de que regimento eles querem que sua Esquadra faça parte (veja página 41). Assim que tiverem tomado esta decisão, eles podem proceder para o **Capítulo III: Criação de Personagem**, e montar seus personagens individuais.

Anatomia de um Regimento

Apesar de ser tratado como tal por muitos dentro do Departamento Munitorum, um regimento não é uma massa uniforme de guerreiros, iguais em poder e utilidade a qualquer outro regimento. Pelo contrário, regimentos variam imensamente em tamanho, estrutura, e propósito, de pequenos regimentos blindados mortais, à regimentos insanamente grandes de infantaria de cerco. Na verdade, o regimento é uma coisa difícil de definir, mas alguns podem classificá-lo da seguinte maneira: um regimento é a unidade operacional da Guarda Imperial, uma formação discreta de Guardas Imperiais, todos treinados e equipados para operar de uma única forma, todos vindos de um único mundo. Todos os outros fatores estão sujeitos à variação e doutrina logística prevalecente – às vezes, todos os homens em idade de combate foram tirados de um único mundo uma única vez e classificados como um único regimento, criando unidades de milhões de homens, enquanto outros lugares tentaram definir um número determinado de guerreiros ou uma força de combate arbitrariamente calculada para determinar um regimento.

De qualquer forma, alguns elementos permanecem constantes. Ao topo de cada regimento na Guarda Imperial está um único oficial, comumente dado a patente de

Coronel, que serve como comandante de linha de frente. Expectativas tradicionais são de que um Coronel vai ao campo com seus homens, liderando em pessoa, e é frequentemente acompanhado por conselheiros como intermediários da Marinha Imperial, pregadores, psykers, Tecnopadres, e os temidos Comissários.

Cada regimento é tipicamente dividido em várias companhias, cujas cada é comandada por um Capitão ou Major. Uma companhia normalmente consiste de várias centenas de guerreiros, e pode muito bem servir como uma unidade de combate sozinha, com companhias individuais comumente se dividindo para atingir objetivos distintos relacionados à missão geral do regimento. Dentro de cada companhia, a unidade é ainda mais dividida. O termo exato varia pelo tipo de companhia, com companhias de veículos divididos em esquadrões, infantaria operando em pelotões, e artilharia operando em baterias. Cada pelotão, esquadrão ou bateria é tipicamente comandada por um Tenente, o menor dos oficiais, novo ao serviço da Guarda Imperial.

O bloco de construção mais básico do regimento é a esquadra. Em um regimento de infantaria, a esquadra é a menor unidade operacional, supervisionada por um sargento. Em um regimento blindado ou de artilharia, a cada esquadra é dado um único veículo ou peça de artilharia, com soldados diferentes servindo como artilheiros, carregadores, pilotos, observadores, e uma variedade de outros papéis, como for necessário para seus deveres.

Regimentos em Only War

O regimento define a origem e treinamento de um personagem em **Only War**, provendo a ele com um conjunto de Perícias, Talentos, e outras habilidades especiais, como também uma seleção de equipamento. Um membro de um regimento blindado vindo de um mundo colmeia superpopuloso irá ter um conjunto diferente de habilidades e avanços do que um soldado de infantaria leve que cresceu em um mundo mortal.

Todos os regimentos neste capítulo foram criados usando as Regras de Criação de Regimentos que podem ser encontradas depois. Eles são apresentados tanto como um exemplo do que pode ser feito usando estas regras, como também uma forma rápida e fácil de começar a jogar com um destes regimentos icônicos e estabelecidos. Em alguns casos, estes regimentos pré-gerados podem diferir um pouco das regras depois; onde estas diferenças existem, elas serão apontadas claramente, para permitir jogadores e Mestres criar outros regimentos daquele mundo ou cultura com dificuldade mínima.

Cada regimento provê um número de habilidades e vantagens, que são divididas nas seguintes categorias.

- **Modificadores de Característica:** Estas são modificações permanentes às Características base de um personagem. Estes modificadores são aplicados depois de gerar as Características no **Capítulo III: Criação de Personagem**.
- **Aptidões Iniciais:** Algumas poucas doutrinas seletas oferecem uma Aptidão adicional ao Guarda naquele regimento. Para mais informações sobre Aptidões, e como elas afetam personagens, veja página 103 do **Capítulo III: Criação de Personagem**. É possível que um personagem ganhe uma Aptidão duas vezes – uma vez de seu regimento, e uma vez de sua Especialidade – se isto acontecer, ele seleciona uma Aptidão adicional que partilha seu nome com uma Característica.
- **Perícias Iniciais:** Personagens de um regimento começam o jogo com estas Perícias Conhecidas. Se o personagem receber uma Perícia específica duas vezes, da Criação de Regimento ou sua Especialidade, ele ganha um Avanço extra naquela Perícia, e começa o jogo Treinado naquela Perícia (veja página 117).
- **Talentos Iniciais:** Todos os personagens do regimento recebem estes Talentos, independente dos pré-requisitos dos Talentos. Se um personagem iria receber um Talento específico duas vezes, da Criação de Regimento ou sua Especialidade, ele ao invés disso recebe 100 pe extra para gastar na sua criação de personagem.
- **Habilidades Iniciais:** Cada mundo natal provê um número de habilidades especiais que influenciam as habilidades de um personagem. Estas são listadas separadamente e em detalhes.
- **Kit Padrão Regimental:** Cada regimento tem uma lista estabelecida de equipamento, seu Kit Padrão Regimental, com o qual todo personagem do regimento está equipado no começo do jogo. Certos itens são listados como “por Guarda”, significando que cada personagem recebe estes itens. Outros – como veículos – são listados como “por esquadra”, significando que cada esquadra de Guardas recebe estes itens para usá-los coletivamente.
- **Armas Favoritas:** Certos regimentos têm uma preferência para armas pesadas ou especiais particulares, seja por disponibilidade, devido a um estilo particular de combate, ou simplesmente devido à natureza do inimigo mais comum. As armas favoritas de um regimento são mais fáceis de se obter, dando à todos os personagens do regimento um bônus +10 em todos os Testes de Logística para obter estas armas e munição para elas.

Escolhendo um Regimento

Ao começar uma campanha em **Only War**, o grupo deve primeiro decidir um único regimento de onde sua Esquadra de Guardas virá. Isto determina em que mundo os personagens nasceram, como seu oficial comandante é, e que tipo de missões eles recebem, como também muitos outros elementos de sua campanha. Após decidir sobre um regimento, os jogadores registram todas as informações importantes a respeito do regimento em sua ficha de esquadra (um exemplo de ficha de esquadra é provido no final deste livro), e jogadores individuais podem criar seus personagens individuais como descrito no **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Por que decidir em um regimento pode ter um impacto tão grande sobre a Esquadra, e a campanha como um todo, há algumas abordagens que o grupo pode usar ao decidir sobre um regimento:

Soldados Renomados

Este capítulo apresenta informação sobre planetas ao longo do Imperium que tenham produzido alguns dos regimentos da Guarda Imperial mais reverenciados, como também informações sobre regimentos específicos destes planetas que estão atualmente operando na Frente Rotacionária. Cada um destes regimentos foram criados usando as Regras de Criação de Regimento, e estão prontos para jogo.

Selecionar um destes regimentos reverenciados é perfeito para grupos que querem mergulhar no jogo e não gastar tempo deliberando sobre pequenos detalhes. Também provê a oportunidade para jogadores criarem personagens de alguns dos regimentos mais famosos no Imperium inteiro.

Forje Seu Próprio Destino

Todos os regimentos pré-gerados foram criados usando o Sistema de Criação de Regimentos apresentado na página 58. Usando este sistema, grupos podem criar seus próprios regimentos únicos no universo Warhammer 40.000, e criar seu legado entre as estrelas.

O Mestre Sempre Sabe o Melhor

De que regimento é a Esquadra é parte pode dramaticamente alterar como sua campanha em **Only War** é rolagem. Um Batalhão Blindado terá uma experiência completamente diferente em uma missão do que um grupo especializado de infantaria de salto. Ocasionalmente, isto pode conflitar com a estória que o Mestre quer contar.

Nestes casos, frequentemente funciona melhor para o Mestre determinar em que regimento os jogadores estarão fazendo personagens. Isto permite ao Mestre planejar a frente, e criar

uma campanha baseada nas forças e fraquezas do regimento selecionado.

Decisões Vitais

Muitas das opções ao longo da Criação de Regimento incluem escolhas designadas por um “ou” em texto. Nestes casos, cada personagem individual faz a escolha de com quais destas opções ele pessoalmente quer começar.

Combatentes de Selva Catachanos

“Nós esbarramos em escorpiões do tamanho de tanques de batalha, três homens morreram por olho podre semana passada, minhas botas foram sugadas num pântano movediço, e as árvores são tão grossas que em alguns lugares você não pode passar entre elas. Imperador me ajude, eu amo este lugar! É exatamente como minha casa!”

- Capitão Rock da III “Diabos Verdes” Catachanos, comentando sobre Varestus Prime

Catachan é um dos mundos mais mortais conhecidos pelo homem, e seus habitantes estão entre os humanos mais perigosos e resistentes do Imperium. Quase qualquer criatura e planta em Catachan é fatal para vida humana de alguma forma, do monstruoso Diabo Catachano à folha-cerebral destruidora de mentes e a vênus homofoga carnívora. A verdadeira diversidade de vida em Catachan nunca foi catalogada, apesar de que muitas expedições do Adeptus Mechanicus tentaram e falharam. Por causa destas criaturas e inumeráveis outras, a vida em Catachan é inimaginavelmente difícil, com poucas chances de sobreviver à infância. Aqueles que chegam a maioridade, contudo, são durões, irresistíveis, e sagazes, mestres em sobreviver em um dos ambientes mais inóspitos no Imperium. Com pouco a oferecer ao Imperium além de suas vidas, muitos catachanos são recrutados na Guarda Imperial, suas habilidades tais que cada um deles vale uma dúzia de outros Guardas ao lutar em uma selva densa.

Catachan tem pouca necessidade para uma força de defesa, com a fauna e flora do mundo sendo suficientemente fatais para invasores desaviados sem a necessidade de intervenção humana, então a maior parte dos Guardas catachanos são recrutados dentre a população de caçadores, rastreadores habilidosos, e combatentes, acostumados a conter a floresta invasora e expulsar bestas matadoras que iriam ameaçar a vida dos pequenos e efêmeros assentamentos. Sua perícia necessária com uma variedade de armas, e os perigos que eles enfrentam mantendo seus lares seguros de predadores, significa que eles são bem preparados para os perigos do campo de batalha. Certamente, um estado de perigo mortal quase constante resultou na mentalidade catachana sendo de aparente descuido e bravata, paradoxalmente misturada com vigilância constante e cautela quase paranoica. Esta aparente contradição pode ser explicada como uma simples questão de familiaridade – nativos de Catachan estão tão acostumados ao perigo que suas respostas, apesar de parecerem tolas, são treinadas por prática e perpétua atenção cuidadosa aos seus arredores. Isto resulta em um desprezo pela ameaça de morte, nascida desta familiaridade. Para um

catachano, a ameaça de morte é uma coisa constante, e eles não entendem o conceito de segurança ou paz.

Regimentos catachanos são mais comumente de infantaria leve, se aproveitando ao máximo de seus talentos lendários como exploradores e emboscadores. Contudo, sua agressão desafiante foi empregada de outras formas, com regimentos blindados vindos de Catachan no passado. Os Combatentes de Selva Catachanos se orgulham em especial de seus oficiais, que lutaram lado-a-lado com os soldados de linha, partilhando de seu sofrimento no campo de batalha. Como resultado, disciplina dentro de regimentos catachanos é mantida através de confiança e respeito ganhos ao longo de muitos anos, ao invés de puramente através de estruturas formais de patente de que tantos outros regimentos dependem. Isto, contudo, resultou em uma reputação de obstinação entre outros regimentos e com estranhos, particularmente figuras de autoridade como Comissários, que têm dificuldade em ganhar a confiança e respeito dos Guardas catachanos.

Similarmente, os guerreiros de Catachan não se importam muito com medalhas, preferindo seu próprio sistema de honras de batalha: marcando sua carne com tatuagens. Emblemas de caveira são comuns entre estes que serviram por mais de cinco anos, enquanto símbolos de adaga são usados por aqueles que sobreviveram uma década ou mais de guerra. Enquanto tais marcações são únicas a regimentos individuais, campanhas, e soldados, alguns elementos de uniforme permanecem comuns a virtualmente todos os catachanos, tais como bandanas vermelhas que evocam aos juramentos de sangue feitos por cada soldado se juntando ao regimento, e uma grande variedade de facas de liga de aço que são marcas de status tanto quanto são armas e ferramentas. Tal é o pragmatismo dos catachanos que eles cobrem suas facas, insígnias regimentais, e qualquer outro metal que trazem consigo com sujeira e terra para evitar revelar sua presença ao inimigo com reflexões errantes.

Combatentes de Selva Catachanos na Frente Rotacionária

Há comparativamente poucos regimentos catachanos dentro da Frente Rotacionária. Contudo, por razões que permanecem embaralhadas na burocracia do Departamento Munitorum, um pequeno número de regimentos de Catachan foi parar na região, provavelmente para um posicionamento planejado que nunca aconteceu, talvez por que a campanha já tinha sido concluída quando os catachanos chegaram. Seja lá qual for a razão, um número destes lendários habitantes de mundo mortal se encontraram reposicionados novamente para servir na Frente Rotacionária.

Na maior parte, estes regimentos servem em uma variedade de papéis em uma variedade de mundos; há poucos mundos na Periferia requerendo os talentos particulares destes

veteranos de mundo mortal, mas suas habilidades são de qualquer forma valiosas, particularmente como exploradores e tropas de assalto. As atitudes audazes e briguentas dos catachanos os colocaram na lista negra de certos elementos do comando da Frente Rotacionária, e por consentimento tácito mútuo, regimentos catachan tendem a ser colocados em grupos de batalha isolados convocados para zonas de guerra brutais, onde sua desconfiança de figuras de autoridade e sua tendência à independência são menos problemáticas.

Os 18º “Dracomorcegos” Catachanos

O dracomorcego é um pseudo-réptil alado do tamanho de um Ogrym que habita o topo da folhagem das árvores em florestas equatoriais de Catachan, descendo do topo para emboscar e devorar presas desatentas. A 18º Infantaria Leve Catachana, famosa por suas emboscadas rápidas e assaltos surpresa, assumiram o nome destas feras, como é a tradição comum entre regimentos catachanos. A velocidade com a qual o dracomorcego realiza seus ataques voadores ecoa na habilidade da 18ª Catachana de se posicionar e executar uma emboscada com mínimo tempo para se preparar.

Um regimento excepcionalmente grande, os Dracomorcegos foram divididos em um número de grupos de força de companhia e espalhados ao longo da zona de guerra da Frente Rotacionária, emprestando suas perícias às áreas selvagens hostis em vários mundos. Mais recentemente, os Orks nas florestas de fogo em Thrax foram a preocupação primária dos Dracomorcego, com os catachanos formando parte de uma força tarefa encarregada com retomar o mundo e expulsar os Orks dele. Antes disto, eles guerrearam ao longo das planícies empoeiradas e cidades de fronteira de Ganf Magna, purgando Orks Selvagens com faca, rifle laser, e flamador.

O oficial comandante do regimento é um soldado de carreira no começo de seus sessenta anos, excepcionalmente velho para um catachano, e carregando uma riqueza de experiência que poderia ser somente ganha ao longo de quarenta anos nas linhas de frente. Coronel Tiho Anders, referido como “O Velho” por seus homens, é um líder sagaz e inventivo, ainda incomodável com autoridades de fora e justificadamente orgulhoso das conquistas de seus guerreiros. Ele desconfia de seus superiores, e têm à muito sido vocal de seu desgosto pelo o que ele chama de “interferência descerebrada do Comissariado”. Esta visão de mundo não agradou seus comandantes superiores, que apenas toleram Anders por causa da habilidade de seu regimento.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 18º Catachano recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Agilidade, +3 Força.

Aptidões Iniciais: Agilidade.

Perícias Iniciais: Navegar (Superfície), Sobrevivência.

Talentos Iniciais: Arrancada, Reflexos Rápidos ou Resistência (Veneno) ou Sono Leve, Resistência (Medo).

Fluência: Enquanto catachanos aprenderam a falar Baixo Gótico, eles não têm tempo em suas violentas vidas para aprender como ler ou escrever na linguagem oficial do Imperium. Por causa disso, catachanos não começam com a Perícia Linguística (Baixo Gótico) na criação, apesar de que ainda são capazes de engajar em comunicação verbal em Baixo Gótico que não requer um Teste de Perícia.

Sobreviventes (Selva): Catachanos cresceram lutando nas selvas letais de seu mundo natal, e se sentem em casa em qualquer planeta com um ambiente similar. Quando operando em terreno de selva, eles podem refazer rolagens falidas de Teste de Perícia de Sobrevivência e Navegar (Superfície).

Desconfiado de Estranhos: Catachanos tendem a ser lentos para por sua fé em qualquer outro que não seja eles mesmos e seus camaradas, e eles não dão a mínima para expectativas e regras da sociedade mais civilizada. Eles forem uma penalidade -10 em todos os Testes de Perícia de Interação feitos em ambientes formais, e similarmente impõe uma penalidade -10 em qualquer Teste de Perícia de Interação feito neles por um não-catachano. Estas penalidades podem ser ignoradas a critério do Mestre, se os habitantes de mundo mortal estiverem lidando com aqueles que ganharam sua confiança.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 Carabina Laser e 4 baterias, 1 espada de Qualidade Excelente, 1 faca, colete flak e capacete flak, 3 granadas de fragmentação, 2 granadas de fumaça, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 2 semanas de rações, abafador, gancho de escalada.

Armas Favoritas: Flamador, bolter pesado.

Criando os Combatentes de Selva Catachanos

As regras listadas acima para o 18º “Dracomorcegos” Catachanos foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Mortal

Oficial Comandante: Dissidente

Tipo de Regimento: Infantaria Leve

Doutrinas: Sobreviventes (Selva)

Custo Total: 11 pontos

Corpo da Morte de Krieg

“Em vida, guerra. Em morte, paz. Em vida, vergonha. Em morte, redenção.”

- Linha final da *Litania do Sacrifício*, recitado por soldados de Krieg ao entrar em batalha.

Em 433.M39, o antes leal mundo de Krieg declarou independência e renunciou a glória do Imperador. Naquele momento, o mundo foi mudado para sempre. Coronel Jurten, comandante do regimento da 83ª Defesa Planetária de Krieg, reuniu com eles todos ainda leais ao Imperium, e revidou a rebelião, decidindo lançar o horror de bombardeio atômico sobre estes que haviam abandonado o Imperador. Depois de cinco anos de fogo atômico, guerra de trincheiras de proporções continentais, e barragens de artilharia ensurdecedoras, a tentativa de secessão de Krieg fora impedida, mas a um grande preço: Krieg se tornara um deserto radioativo devastado, quase inhabitável por humanos. O resto da população fora forçada a existir em bunkers subterrâneos e túneis que se espalharam pelo planeta durante a guerra, e descobriram que não podiam andar na superfície sem equipamento de proteção.

Buscando perdão pela traição que o governo de seu mundo havia cometido, e com nenhum outro recurso para oferecer em dízimo, o povo de Krieg começou a prover a única coisa que lhe restou – pessoal. Endurecidos por gerações de guerra em um deserto atômico, o povo de Krieg já era bem preparado para ser mandado ao Imperium como Guardas Imperiais. Treinados entre as ruínas irradiadas das cidades à muito mortas, equipados para os ambientes mais hostis, e crescendo ouvindo sermões de auto sacrifício e penitência, os regimentos de Krieg foram frequentemente posicionados – geralmente a seu próprio pedido – em algumas das zonas de guerra mais mortais, de desertos de cinzas tóxicos que rodeiam muitas cidades colmeia, à brutais guerras de atrito e cercos que duram anos.

Os kriegers ganharam uma reputação por sua atitude severa e natureza intransigente. Desprezando retirada ou rendição, e lutando sem medo da morte, os soldados de Krieg parecem não valorizar suas próprias vidas. Na verdade, a atitude prevalente entre os kriegers é que eles são pouco mais do que armas para a vontade do Imperador, sem rosto e infinitamente substituíveis atrás de suas máscaras respiradoras anônimas, e eles colocam auto sacrifício como o maior dos ideais. Poucos outros regimentos se sentem inteiramente confortáveis ao lado dos kriegers, com problemas de moral frequentemente surgindo por resultado. Comissários entre os kriegers não precisam manter ordem e

zelo, como é o caso normalmente, mas ao invés disso, facilitar interação entre regimentos krieger e não-krieger e combater a tendência de auto sacrifício em suas investidas.

Dada a população reduzida de Krieg, é um milagre como tantos Guardas podem ser produzidos, mesmo com os esforços restantes do mundo sendo devotados a este fim. Rumores maliciosos continuam a circular em torno dos regimentos do mundo, de métodos não naturais usados para aumentar os números de nascimento e recrutamentos, produzindo crianças artificialmente para garantir que sempre haverá soldados para dar suas vidas pelas guerras do Imperador. Até o momento, nenhuma investigação pelo Adeptus Mechanicus apresentou evidência disto, mas a especulação continua mesmo assim.

O Corpo da Morte de Krieg na Frente Rotacionária

Nunca fora originalmente planejado para regimentos do Corpo da Morte servir na Frente Rotacionária, e eles só chegaram muito recentemente. Ao invés disso, incontáveis regimentos do Corpo da Morte, compostos de infantaria de cerco, blindados, e artilharia, estavam sendo enviados de seu mundo natal de Krieg para Vraks Prime no setor Scarus, um mundo dominado pelas forças do Cardial Apostata Xaphan. Incontáveis milhões de soldados krieger já foram enviados para Vraks para combater nos primeiros anos de uma campanha de cerco planejada para durar uma década.

Contudo, devido a razões sabidas somente pelos escrivais do Departamento Munitorum, muitos destes regimentos de Krieg foram desviados. Sendo localizado apenas a uma distância relativamente curta de Vraks, a Frente Rotacionária recebeu estes regimentos desviados, e em 816.M41, trinta regimentos krieger chegaram em Kalf para receber ordens. A maioria fora posicionada em Kulth, enquanto outros foram despachados para os bastiões em Ashen, as fábricas dominadas por Orks de Asterion, as minas subterrâneas de Virbius, e a hostil dualidade de Janus, onde as noites congelam e os dias queimam, para reforçar conflitos nestes mundos.

O 616º Regimento de Cercos Krieger

Originalmente consistindo de mais de trinta mil guerreiros, o 616º Regimento de Cercos é recém-formado do inferno auto infligido que é seu mundo natal, como parte da primeira onda de forças de Krieg redirecionada de Vraks. Desde sua chegada na Frente Rotacionária, estes regimentos se encontraram emaranhados em algumas das batalhas mais brutais, como sitiando as manufaturas de Stompa do Mek-Boss Dregukk em Asterion, ou as batalhas entre os defensores em Kulth.

Como muitos outros regimentos de Krieg, soldados individuais tendem a ter muito pouco no que se refere a identidade pessoal, frequentemente despidos do seu senso de eu durante o treinamento, até removendo seus nomes em favor de uma simples designação. Esta atitude se espalha até os oficiais, com muitos conhecidos simplesmente pela designação de seu pelotão, companhia ou regimento. Este é o caso no 616º, com seu comandante oficial conhecido apenas como Coronel Seis-Dezesseis. Considerado por seus

pares em outros regimentos pouco mais do que um bocal para as ordens mandadas por comandantes superiores, Coronel Seis-Dezesseis é uma figura quieta e modesta, raramente visto sem seu sobretudo e máscara respiradora, cujas habilidades de liderança são efetivas, apesar de não imaginativas. A natureza dos regimentos kriegers é tal que pouco mais é necessário. Para a maior parte, comunicações inter-regimentais são feitas pelo Comissário sênior atual do 616º, Anton Kraevan.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 616º Regimento de Cerco Krieger recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +6 Dureza, -3 Inteligência, +3 Vontade.

Aptidões Iniciais: Dureza, Vontade.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Ecclesiocracia), Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra), Intimidar, Linguística (Baixo Gótico), Uso de Tecnologia.

Talentos Iniciais: Fé Inabalável ou Ortodoproxia, Nervos de Aço.

Apenas Uma Vida Para Dar: Tão impulsionados por martírio são os kriegers, que faz com que eles tomem riscos desnecessários, lamentando que eles só possam se sacrificar uma vez. Personagens krieger deve passar um **Teste Ordinário (+10) de Vontade** para se retirar de combate ou de outra forma agir em interesse de autopreservação.

Sem Rosto, Sem Nome, Sem Hesitação: Soldados de Krieg são ensinados a considerar a si mesmos sem identidade, escondidos atrás de máscaras de gás e desprovidos de seus nomes. Esta falta de eu os ajuda a continuar lutando contra desafios impossíveis, sem medo ou dúvida. Quando necessário fazer um Teste de Medo ou Supressão, ignore todas as penalidades aplicadas ao Teste, e simplesmente trate-o como um **Teste Desafiador (+0) de Vontade**.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 rifle laser M36 e 6 baterias, 1 mono-faca, armadura flak, 1 respirador, 4 sacos de areia vazios, 1 pá de trincheiras, 4 granadas de fragmentação, 2 granadas de clarão de fóton, 2 granadas de fumaça, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 2 semanas de ração, 1 caixa de 6 gritadores por esquadra.

Armas Favoritas: Bolter Pesado, rifle meltá.

Criando o Corpo da Morte de Krieg

As regras listadas acima para o 616º Infantaria de Cerco de Krieg foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Penitente, mas o Traço Zelo Não Temperado foi substituído pelo Traço único Sem Rosto, Sem Nome, Sem Hesitação listado nas Regras de Regimento.

Oficial Comandante: Fleumático

Tipo de Regimento: Infantaria de Cerco

Doutrinas: Disciplina de Ferro, Duros de Matar

Custo Total: 12 pontos

Guarda de Ferro Mordiana

"Nenhum remorso, nenhuma piedade, nenhum perdão. Nem um passo para trás, nem um único momento de hesitação. Você não irá sucumbir ao medo ou dúvida, e você irá vacilar somente depois que tiver dado seu último momento para o Imperador. Nada menos que isso será tolerado."

- Coronel Kostan Drescher, 18ª Guarda de Ferro Mordiana, se pronunciando ao regimento recém-formado.

Um mundo minúsculo de cidades colmeia superpopulosas e recursos escassos, a área superficial de Mordian é reduzida ainda mais pelas bizarrices de rotação e órbita. A velocidade rotacional e de órbita de Mordian estão perfeitamente sincronizadas, resultando em um dia local e um ano local sendo de durações idênticas, e causando um lado do mundo sendo banhado em perpétua luz quente, e o outro mergulhado em trevas eternas. A população inteira de Mordian habita em condições apertadas sobre uma região mal chegando a um décimo do tamanho da Sagrada Terra, forçados a viver em cidades torre de muitos níveis. Juntamente à escassez de recursos entre a vasta população, que são estritamente racionados entre a vasta população, e a luz tipicamente opaca, lançando distritos de tamanhos de cidades inteiras em uma escuridão opressiva, as condições apertadas deram origem a descontentamento e pensamentos de rebelião.

Em pé diante a esta ameaça ficou a Guarda de Ferro. A Guarda de Ferro serve tanto como força militar e mantenedores da ordem, e eles buscam rapidamente esmagar qualquer rebelião ainda em seu estágio inicial, enquanto protegem o mundo de ameaças externas. Guerras de fila e rebeliões de hospício são uma ocorrência comum em Mordian, e a Guarda de Ferro portanto nunca tem falta de ameaças para esmagar, seja de dentro ou de fora. Assim nomeados por sua inabalável disciplina e sua atitude rígida, a Guarda de Ferro é um forte contraste com a população desordeira em volta deles, que os supera em números de centenas para um, e suas doutrinas de combate precisa e rigorosamente treinadas tem permitido a eles manter a ordem em nome dos governantes de Mordian, os Tetrarcas.

Com recursos tão escassos, uma porção do dízimo mordiano dado ao Imperium é na forma de regimentos da Guarda Imperial retirados das fileiras disciplinadas da Guarda de Ferro. Estes regimentos servem uma variedade de papéis na Guarda de Ferro, mas mais comumente como infantaria de linha. Eles são incomuns em sem desdém por doutrinas tradicionais como camuflagem, ao invés disso preferindo entrar em campo usando uniformes de gala reforçados por

flak, de cores brilhantes e condições perfeitas. Isto leva muitos a subestimarem os mordianos em batalha, achando que eles são tropas cerimoniais vangloriosos, ingênuas, ou inexperientes. Nenhum que fez guerra contra os mordianos com uma opinião tão enganosa a fez durar por muito tempo, frequentemente sendo explodidos pedaço a pedaço por rajadas de disparos precisamente sincronizados de linhas compactas de infantaria destemida.

Guarda de Ferro Mordiana na Frente Rotacionária

Localizada dentro do Segmentum Obscurus, regimentos de Guarda de Ferro Mordiana são comumente convocados ao Setor Calixis e regiões vizinhas, e como resultado, há um contingente significante de Guarda de Ferro dentro da Frente Rotacionária. Na maior parte, a experiência destes regimentos como mantenedores da lei e disciplina tem sido inestimável para mundos de retaguarda e em confrontos multi-regimentais também, com mordianos frequentemente recebendo a tarefa de servirem como reitores para os Comissários, um dever que os mordianos aceitam com o mesmo estoicismo com que aceitam qualquer outro de seus deveres. Isto resultou em algum ressentimento, particularmente contra regimentos mais independentes como os de Catachan, Elysia, e Tallam, que consideram a interferência dos estrangeiros pálidos bem vestidos nada bem vinda. De qualquer forma, a disciplina e habilidade da Guarda de Ferro se provou inestimável no mundo noturno de Nox, os pátios de reunião de Kalf, e as linhas de defesa continuamente mutantes de Kulth.

Contudo, a inabalável resolução dos mordianos frequentemente se mostrou custosa à Frente Rotacionária, com o número de regimentos da Guarda de Ferro diminuindo. Numerosos regimentos foram parar na linha de frente, isolados da cadeia de comando, e sem uma ordem explícita para se retirar e reagrupar. Em tal situação, a Guarda de Ferro continua atirando e recarregando, com precisão e eficiência mecânica, e então lutando com baionetas quando a munição acaba, morrendo onde estão ao invés de se retirarem. Com o número de regimentos disponível a qualquer momento limitado por circunstâncias e logística, a Frente Rotacionária não pode desperdiçar vidas sem necessidade, e cada ato de sacrifício deve ser acompanhado por um ganho comensurado se é para o Imperium trunfar.

O 12º Regimento Blindado Mordiano

A costumeira disciplina e rigores dos treinos da Guarda de Ferro Mordiana serve às tripulações do 12º Regimento Blindado Mordiano tão bem quanto servem às linhas de infantaria lutando ombro a ombro. As tripulações fortemente

unidas dos Leman Russ foram transformadas de grupos individuais em uma única entidade letal, com muitos olhos e muitos braços, mas apenas uma vontade.

O 12º Blindado Mordiano é um ótimo exemplo disso, um regimento de umas quinze companhias, cada uma consistindo de treze tanques de batalha Leman Russ, com o tanque de comando de cada companhia sendo uma variante rara do poderoso veículo, tal como um Conquistador ou Executor. As tripulações do 12º são treinadas em um padrão exato, e entendem seus papéis e deveres bem o bastante para exigir apenas a mais leve supervisão de seus comandantes de tanque. Isto, ao menos, em teoria. O 12º Mordiano não foi tentado ou testado a menos em batalhas simuladas para seu treinamento, lutando nos porões cavernosos de transportes de tropas *Libertação* durante o trânsito do regimento ao Setor Calixis. Recentemente movidos das forças reservas em Kalf para os campos de batalha eternamente escuros de Nox, o 12º tem ainda que enfrentar mais do que uma breve escaramuça, contra inimigos sábios o bastante para se retirar diante da força brutal de um regimento blindado. Enquanto cada um é um veterano dos conflitos de seu mundo natal, suas habilidades como tripulação de veículo acabaram de ser adquiridas em treinamento, e ainda não foram temperadas pelas realidades da batalha.

Seu oficial comandante, Coronel Halon Tanz, é um veterano de décadas de supressão de revoltas e ações defensivas contra saqueadores do Caos – um líder calmo e confiante, bem versado nas doutrinas da Tactica Imperialis. Seus guerreiros, verdadeiros à tradição da Guarda de Ferro, obedecem cada um de seus comandos sem questão e sem hesitação, e confiam completamente na cadeia de comando que une ele a cada outro homem no regimento, do artilheiro de olhos afiados do próprio Leman Russ Conquistador de Tanz, *Lança de Ferro*, ou mais humilde servil responsável por limpar, reabastecer e manutenções simples do veículo entre batalhas.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 12º Regimento Blindado Mordiano recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Agilidade, -3 Habilidade com Arma, +3 Inteligência, +3 Percepção

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra), Conhecimento Comum (Imperium), Enganar, Linguística (Baixo Gótico), Operar (Superfície).

Talentos Iniciais: Formação de Combate *ou* Trabalho em Equipe, Indiferente *ou* Paranoia *ou* Sentidos Aguçados (Audição), Pancada Técnica.

Acostumado a Multidões: Mordanos crescem rodeados por multidões, e eles estão acostumados a passar por mesmo os mais densos grupos com facilidade. Multidões não contam como Terreno Difícil para mordanos, e ao Correr ou Investir através de uma multidão densa, estes habitantes de colmeia não recebem penalidade no Teste de Agilidade para se manterem em pé.

Nascidos em Colmeias : Mordanos raramente suportam os horrores do céu aberto ou sofrem as indignidades de grandes espaços abertos. Enquanto fora de um ambiente fechado ou artificial (como uma cidade colmeia, nave espacial ou similar) eles sofrem uma penalidade -10 à todos os Testes de Sobrevivência por sua falta de familiaridade contínua com tais lugares.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com -1 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 pistola laser e 2 baterias, 1 faca, 1 colete flak, 1 injetor, 5 doses de estimm, 1 kit de ferramentas de manutenção ungido, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 2 semanas de rações, e um único tanque de batalha Leman Russ por esquadra.

Armas Favoritas: Lança-granadas, canhão laser.

Criando a Guarda de Ferro

Mordiana

As regras listadas acima para o 12º Regimento Blindado Mordiano foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Colmeia

Oficial Comandante: Fleumático

Tipo de Regimento: Regimento Blindado

Doutrinas: Drogas de Combate, Treinamento de Combate Serrado

Custo Total: 12 pontos

Janízaros

Macabbeans

"Em todas as coisas que fazemos tomamos o exemplo de São Drusus, que o Imperador considerou digno para voltar da morte e continuar a servir Seu nome. Nós suportamos dificuldades, como Drusus fez. Nós não mostramos piedade, como Drusus fez. Nós expulsamos a escuridão de Seu reino, como Drusus fez."

- Verso III do Juramento do Janízaro

Um mundo de vastas planícies secas de sal, ventos carregando poeira, e um severo sol frio; o quinto planeta do imperdoável sistema Maccabeus é mesmo assim um lugar abençoado. Abençoado não pelos recursos de que fora dotado (pois estes são poucos), ou por causa de seu clima (que é severo), mas por causa da fé, pois este é o lugar onde um grande homem caiu e fora erguido como um santo pela glória do Imperador.

As crônicas da Cruzada Angevin contam que General Drusus, comandando o Saliente Trilhatório da Cruzada, tinha feito seu caminho em direção às Estrelas Corona, esperando cravar um domínio estável no que fora uma década amarga e tensa de guerra, quando uma súbita e perversa ressurgência de hostilidades na região em torno de Spectoris, à sua retaguarda, causou a parada total de seu avanço. A ordem de se organizar e reagrupar fora dada. O planeta escolhido para esta reunião era um mundo inhabitado no obscuro sistema Maccabeus, e enquanto as forças de Drusus se reuniam, o General orava por orientação, sabendo que a escolha errada poderia sabotar o destino da cruzada inteira.

O desastre veio quando seus inimigos, usando métodos profanos, descobriram a localização de Drusus e enviaram um assassino mortal contra ele. Drusus caiu, mas enquanto o golpe fatal atingia o poder do Imperador partiu o assassino e popou o grande homem. Depois de dez dias e noites nas sombras Drusus retornou, e a luz do Imperador estava dentro dele. Nos anos que seguiram, Drusus não conheceu derrota; um por um seus inimigos caíram, e das cinzas de sua conquista, o Setor Calixis nascera. Nos séculos seguindo a Cruzada, Drusus foi declarado um Santo, por seu retorno milagroso e subsequente triunfo, eo lugar de seu milagre foi declarado um Mundo Santuário.

Até hoje, Maccabeus Quintus é um destino de peregrinação para fieis em todo o Setor Calixis, e é o coração do Culto Drusiano dentro da Ecclesiocracia do setor. A paisagem severa e imperdoável do mundo é atravessada por incontáveis peregrinos todos os anos, muitos dos quais

passam o resto de suas vidas ali, se entregando à devoção do Imperador.

Ao contrário de muitos Mundos Santuário, Maccabeus Quintus tem uma tradição militar significante própria. Segundo seu padroeiro, disciplina e resistência são consideradas as maiores virtudes, e defender ou expandir o Imperium em batalha é tratado como a maior piedosa forma de adoração. Com o número absurdo de peregrinos chegando ao mundo a cada ano, uma considerável população de devotos existe em Macabeus Quintus, que prova sua vez provê uma ampla e diversa fonte de candidatos potenciais para as milícias maccabeanas, dos quais os melhores são escolhidos para se juntar aos Janízaros Maccabeans. Até agora, nenhum recusou esta honra, pois todos são movidos pela fé e o espírito de peregrinação, e se tornar um Janízaro é embarcar em uma peregrinação de outro tipo, carregando a Fúria do Imperador à lugares escuros e distantes. Enquanto é raro para um Guarda Imperial retornar ao seu mundo natal, Janízaros nunca o fazem – eles persistem em zonas de guerra cada vez mais distantes e morrem lutando à incontáveis mundos de distância. Mesmo aqueles que são demobilizados ao final da campanha irão frequentemente se encontrar nas trilhas de outros peregrinos em outras partes do Imperium, guardando os fiéis das predações do herético e do alienígena. Regimentos Janízaros são extraordinariamente bem equipados, trajando armaduras finamente forjadas adornadas com máscaras prateadas na imagem de São Drusus, e são atiradores capazes, bem treinados em lutar em formações cuidadosamente orquestradas, frequentemente batalhando literalmente ombro a ombro em linhas compactas, lançando rajadas de fogo preciso nas unidades inimigas. Unidades dos Janízaros Maccabeans comumente ficam no coração da linha de batalha, sua fé e equipamento permitindo a eles resistir ao ataque inimigo quando outros podem falhar. Sendo unidos pela fé, ao invés de descendência comum, os Janízaros Maccabeans tem poucos laços com o mundo de onde vêm seus nomes, e tendem a se voluntariar para ser posicionados na frente, penetrando fundo em território inimigo, vendo cada engajamento como outro passo ao longo de sua peregrinação militante.

Janízaros Maccabeanos na Frente Rotacionária

Durante os primeiros dias de conflito dentro da Periferia, doze regimentos de Janízaros Maccabeans tinham o dever de acompanhar Missionários viajando ali, para garantir que a população permanecesse leal e fiel. Estacionados no que iria se tornar a Frente Rotacionária, quando a invasão Ork veio, os Janízaros Maccabeans já estavam nas linhas de frente, combatendo a numerosos saques de Eldars Negros ao longo da Periferia, e então iriam formar o núcleo da força da Guarda Imperial que seria reunida para defender a região.

A traição subsequente de Duque Severus XIII foi tomada pelos regimentos Janízaros como uma afronta particular contra seu santo padroeiro, inspirando maiores níveis de fervor entre os Maccabeanos. Quase imediatamente, Cardiais Hestor e Fortis começaram a clamar por uma Guerra de Fé para limpar a Periferia do apóstata e o herético, para que ela pudesse ser repopulada pelo verdadeiro e o puro. Enquanto seu zelo era louvável, mentes mais práticas venceram; entre as demandas crescentes da Cruzada da Margem e o esforço de guerra já presente na Periferia, as capacidades do Setor Calixis já estavam esticadas no limite, e pouco mais poderia ser retirado das reservas do Segmentum ou setores vizinhos.

De qualquer forma, Maccabeus Quintus continuou a recrutar soldados e formar regimentos, instigando peregrinos à um frenesi de devoção e purgação e dobrando seu número de regimentos convocados, jurando cada novo regimento à Frente Rotacionária. No momento, Janízaros Maccabeanos formam o quarto maior contingente de Guardas Imperiais nascidos em Calixis na Periferia, superados apenas pelos enormes recrutamentos dos populosos Mundos Colmeia de Scintilla, Malfi, e Bront, e dado a perpétua chegada de novos peregrinos, parece improvável que este ritmo de recrutamento irá diminuir.

O 1322º Janízaros Maccabeanos

O 1322º Maccabeano está em suas últimas pernas, tendo lutado nas linhas de frente por mais de uma década. Como aqueles que vieram, e aqueles que virão depois, o 1322º não tem ilusão de retornar à Maccabeus Quintus, e sem o peso de pensamentos do lar, eles se comprometeram a estar na frente de batalha sempre que a oportunidade surgia. Particularmente motivados a enfrentar traidores e hereges, o 1322º veio a apreciar batalhar contra as forças do Domínio e do Caos, e está atualmente embrulhada em batalhas de frentes múltiplas que engolfaram o sistema rico em recursos de Karacallia.

O 1322º é atualmente liderado pelo Major Gwendolin Tsavice, que tem comandando o regimento pelos últimos dois anos, desde o assassinato do Coronel Richter Kamask por uma esquadra da morte do Domínio. Não inteiramente preparado para o comando, e assombrado pelo súbito e cruel fim de seu comandante anterior, Tservice se tornou profundamente paranoica, sua fé alimentando sua cautela a fazendo duvidar do zelo dos que estão ao seu redor. Seu conselheiro chefe, Comissário Kristoffer Novek, tem encorajado este escrutínio justo, e eles tem trabalhado duro para instigar um senso adequado de circunspeção nos homens e mulheres restantes do 1322º.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 1322º Janízaros Maccabeanos recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Camaradagem, +3 Força, +2 Habilidade com Arma, -3 Inteligência, +3 Vontade.

Perícias Iniciais: Atletismo, Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Ecclesiocracia), Intimidar, Linguística (Baixo Gótico).

Talentos Iniciais: Combate de Rua, Fé Inabalável *ou* Nervos de Aço *ou* Ortoproxia, Formação de Combate *ou* Trabalho em Equipe, Paranoia, Recarga Rápida.

Apenas Uma Vida Para Dar: Tão impulsionados por martírio são os Janízaros, que faz com que eles tomem riscos desnecessários, lamentando que eles só possam se sacrificar uma vez. Personagens Janízaros deve passar um **Teste Ordinário (+10) de Vontade** para se retirar de combate ou de outra forma agir em interesse de autopreservação.

Zelo Não Temperado: O espírito pio dos Janízaros é quase inigualável em sua ferocidade, e enquanto que sua fé é mais próxima do ardor violento do fanático do que a iluminação divina da Adepta Sororitas, é ainda assim inspirador de se observar. Personagens Janízaros podem jogar novamente qualquer Teste de Cativar para inspirar fervor religioso ou ódio justiceiro nos outros.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 rifle laser M36 de Qualidade Boa e 4 baterias, 1 faca, armadura flak, 2 granadas de fragmentação, 2 granadas krak, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 2 semanas de rações, foto-visor, respirador, selos de pureza.

Armas Favoritas: Canhão laser, rifle de plasma.

Criando os Janízaros Maccabeanos

As regras listadas acima para a 1322ª Janízaros Maccabeanos foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Penitente

Oficial Comandante: Bilioso

Tipo de Regimento: Infantaria de Linha

Doutrinas: Lutadores Endurecidos, Treinamento de Combate Serrado

Custo Total: 11 pontos

Primogênitos Vostroyanos

“Quietos, seus cães! Vocês são caipiras de vontade fraca, ou vocês são filhos primogênitos de Vostroya? Se você receber uma ordem, você age como se o próprio Imperador a tivesse dado!”

- Sargento Teodor Arinkev, dando broncas em novos recrutas vindos recentemente de Vostroya

Durante os dias negros da Heresia Horus, Vostroya falhou em seu dever ao Imperador. Quando toda a galáxia estava em guerra e anarquia, o Imperador ordenou aos mundos ainda leais ao Imperium para mandar homens de guerra para ajudar a defendê-lo. Vostroya recusou, argumentando que poderia servir melhor ao Imperium continuando a devotar todos os seus esforços na Qualidade de armas para os exércitos do Imperador, e que abrir mão de tanto da sua população para se tornarem guerreiros do Exército Imperial os tornaria incapazes de produzir estas armas em quantidades suficientes. A recusa dos vostroyanos de prover soldados fora recompensada com misericórdia incomum assim que a Heresia acabara, e eles buscaram reparar seu erro, prometendo prover o primogênito de cada família para o serviço da Guarda Imperial.

Um mundo industrializado que tem mantido laços com o Adeptus Mechanicus desde a Era do Conflito, Vostroya é coberta de manufaturas e cidades, e enquanto não é um mundo colmeia, é ainda assim densamente populoso. Seus líderes são conhecidos coletivamente como Techtriarcas, um concelho de nobreza nativa e Archmagi do Adeptus Mechanicus. A maior parte da população trabalha nas manufaturas, sujeitas a condições ruins e longas horas para garantir que armas e outros bens sejam produzidos nas grandes quantidades exigidas pelo Imperium. Para as famílias mais pobres, seus primogênitos são providos com uma oportunidade para alcançar algo além da labuta e imundice congelada de suas casas, e para todos em Vostroya, a oferenda do primogênito é tratado tanto como um dever e uma honra – sua cultura coloca enorme importância no pagamento de sua dívida ancestral com o Imperium.

Regimentos primogênitos são treinados nas ruínas de antigas cidades congeladas cobertas em neve e cinzas, em porções não mais habitáveis ou funcionais de seu mundo natal, antes de serem mandados para fora, uma vez a cada geração para servir o Imperium, para nunca retornar. Raramente, os Primogênitos reforçam seus regimentos, mandando novos soldados para cada um, não importa o quanto longe estejam. Isto garante que os mais jovens Primogênitos tenham a

experiência de veteranos endurecidos para lhes ajudar, e significa que cada regimento Primogênito vostroyano possa traçar sua existência desde sua formação original, dez mil anos antes. Sendo exigido de cada família – dos mais altos Techtriarcas ao mais baixo servil – mandar seus filhos primogênitos para servir, laços familiares dentro dos regimentos não são incomuns, com muitos jovens vostroyanos tendo lutados sob a guarda de tios distantes e primos mais velhos, algo que encoraja um forte laço de irmandade. Dentro de cada regimento, o corpo de oficiais é composto por aqueles de nascimento nobre, enquanto que os soldados comuns são vindos das famílias trabalhadoras que constituem a maioria da população de Vostroya.

Com tanto a capacidade industrial de Vostroya e sua incomum tradição de reforçar, os vostroyanos são particularmente bem equipados, trajados em durável armadura carapaça de liga-plastaço e rifles cuidadosamente produzidos. Ambos são frequentemente passados pelas gerações, dando aos Primogênitos uma aparência barroca, ainda mais embelecida pelo seu uso tradicional de tintas vermelhas e detalhes de bronze em seus uniformes e armamentos.

Regimentos vostroyanos são mais comumente infantaria de linha, e se sentem particularmente em casa em ambientes frios e áreas urbanas, já que estas condições se aproximam mais das de seu treinamento em Vostroya. Contudo, regimentos blindados Primogênitos não são incomuns, usando os laços tradicionais dos vostroyanos com o Adeptus Mechanicus na operação de poderosos tanques de batalha.

Primogênitos Vostroyanos na Frente Rotacionária

Vários regimentos dos Primogênitos atualmente servem dentro da Cruzada da Margem, emprestando seu apoio durante a escalação recente do conflito que viu incontáveis regimentos passarem do Setor Calixis às Estrelas Corona. Foi com pouca surpresa que entre os regimentos trazidos de fora do Setor Calixis para defender a Periferia estava um número de regimentos vostroyanos, ou que eles estavam entre os primeiros a chegar.

Ao lado de uma variedade de regimentos calixianos e cadianos, os vostroyanos têm servido o maior tempo dentro da Frente Rotacionária, ganhando numerosas vitórias e afastando derrotas desastrosas. Ainda assim, graças à suas próprias tradições de reforços, eles têm permanecido perto da força total pelo conflito inteiro até agora. Consequentemente, Lorde Militante Ghanzzorik tem sido sábio em garantir que os regimentos Primogênitos fiquem ao lado de seus próprios Janízaros Maccabeanos como o núcleo de muitas linhas defensivas, particularmente em Kulth, onde as linhas de batalha mudam diariamente.

O 55º Primogênitos Vostroyanos

Como todos os regimentos de Primogênitos vostroyanos, o 55º pode traçar sua história até os dias da reconstrução do Imperium depois da Heresia Horus. Gerações de homens vostroyanos lutaram, sangraram e morreram em incontáveis mundos ao longo da galáxia. É um velho ditado entre seu número que sangue vostroyanos fora derramado em cada mundo do Imperium, e dado a ilustre história de mesmo um regimento Primogênito, isto pode não estar muito longe da verdade.

O 55º Primogênitos fora posicionado no Forte Drusus em Kulth aproximadamente quatro meses depois dos Orks clamarem Avitohol, tendo já lutado com distinção em Ashen, Oriad, e Manus Genita durante os anos iniciais da campanha da Frente Rotacionária. Desde aquele tempo, o 55º tem sido relocado para outro canto de Kulth quase toda semana, contendo incursões Orks e do Domínio antes de empurrar para reclamar alguma migalha de território deles. Esta dança constante de defesa e ataque tem se tornado uma rotina para o 55º, e consideráveis quantidades de dinheiro e rações de luxo, como cigarrolos e álcool, têm sido ganhos e perdidos pelos soldados rasos no sorteio semanal, com esquadrões individuais apostando em qual zona de guerra do planeta eles serão posicionados da próxima vez. Os oficiais do regimento têm feito pouco para impedir isto, vendo como nada mais do que um meio para os homens aliviarem a pressão e aumentar o moral entre as cruéis batalhas – sangue ruim entre vencedores e perdedores é improvável, devido ao forte senso de irmandade dentro do regimento.

O comandante do regimento, Nikolai Aleksandrov, é tido em boa estima por outros oficiais de seu regimento, não puramente por sua patente, mas por causa de que ele é um primo distante de um dos Techtriarcas reinantes em Vostroya, e é, portanto, um membro extremamente importante da nobreza. Os soldados rasos não têm interesse nisso, e a maioria simplesmente não sabe de seu status elevado, mas respeita a liderança e capacidade do homem – há pouco que Coronel Aleksandrov irá pedir de seus homens em batalha que não faria ele mesmo, e ele está sempre na frente, liderando investidas ou exortando seus homens com gritos de guerra berrados.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 55º Primogênitos Vostroyanos recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Dureza, +3 Força, +2 Habilidade com Arma, -3 Inteligência, +3 Vontade.

Aptidões Iniciais: Habilidade Balística.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Imperium), Linguística (Baixo Gótico).

Talentos Iniciais: Combate de Rua, Ódio (Mutantes), Reação Rápida, Recarga Rápida, Tiro Preciso.

Bendita Ignorância: Vostroyanos sabem que o jeito certo de se fazer as coisas é o que foi testado e provado pelas gerações de antes. Horror, dor e morte são recompensas da curiosidade, e aqueles que olham fundo de mais nos mistérios do universo provavelmente vão encontrar seres malignos olhando de volta para eles. Sua sábia cegueira impõe uma penalidade -5 a todos os Testes de Conhecimento Proibido (Int).

Ferimentos: Personagens deste regimento geram ferimentos iniciais normalmente.

Kit Padrão Regimental: 1 rifle laser M36 de Qualidade Boa e 4 baterias, 1 espada, armadura flak, peitoral carapaça de Qualidade Boa, 2 granadas de fragmentação, 2 granadas krak, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 2 semanas de rações, micro-comunicador, vestimenta de sobrevivência.

Armas Favoritas: Bolter Pesado, rifle de plasma.

Criando os Primogênitos Vostroyanos

As regras listadas acima para o 55º Primogênitos Vostroyanos foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Imperial

Oficial Comandante: Colérico

Tipo de Regimento: Infantaria de Linha

Doutrinas: Franco-Atiradores, Lutadores Endurecidos

Custo Total: 11 pontos

Saqueadores do Deserto Tallarnos

O deserto, de uma distância, pode parecer pouco mais do que uma vastidão vazia, sem forma ou variação. Nós que conhecemos o deserto podemos ver além dessa faixada, e as dunas podem esconder muitas coisas significantes. Como a tempestade de areia, nós nos erguemos rapidamente para destruir nossos inimigos, e desaparecemos tão rapidamente quanto, deixando nenhum traço de nossa presença além do estrago que causamos. Como o sol queimante e o céu aberto, caminhar diante de nós despreparado é convidar a ruína. Nós somos o deserto, e o deserto é impiedoso.”

- Coronel Aram Shayan, filósofo militar tallarno

Outrora um fértil agri-mundo verde, Tallarn fora devastado no início da história pelo Imperium. Durante os dias negros da Heresia Horus, soldados da Legião dos Guerreiros de Ferro lançou poderosas bombas vírus sobre a superfície do mundo, devastando quase toda a vida, e deixando apenas pequenos bolsões de sobreviventes em abrigos subterrâneos. Quando os Guerreiros de Ferro desceram da órbita para reclamar e fortificar este mundo envenenado como uma de suas incontáveis cidadelas, eles se separaram com imediata e selvagem resistência daqueles que haviam sobrevivido, desbravando a superfície em veículos blindados que iriam proteger os do ar infestado pelo vírus. O que seguiu, simplesmente nomeada a Batalha de Tallarn, permanece até este dia o maior combate de tanques na história do Imperium, com centenas de milhares de veículos combatendo e se retirando em conflitos brutais ao longo de meses.

Apesar do tamanho colossal do conflito, o povo tallarno não tinha chance de enfrentar os Astartes Traidores em campo aberto, e ao invés disso, rapidamente aperfeiçoaram estratégias de guerra de guerrilha que permitiu a eles evitar melhor a retaliação das forças dos Guerreiros de Ferro, desaparecendo embaixo das areias depois de cada missão, apenas para realizar outra em outro lugar. Na época, os Guerreiros de Ferro se retiraram do mundo que tinha sido tão custoso para eles, e o povo de Tallarn recebeu a oportunidade de reconstruir. Até este dia, os tallarnos tem uma reputação particularmente aterrorizante por combate blindado, e suas tripulações de tanques são temidas.

Nos séculos seguindo a Heresia Horus, os venenos da atmosfera diminuíram inteiramente, mas o mundo fora mudado para sempre. No lugar de colinas verdes, campos férteis, e largos mares, estavam dunas de areia sulfúrica, planícies queimadas de sol, e montanhas de rochas açoitadas pelo vento, com o pouco de água que restara pairando como vapor nos céus acima. Construindo elevadas armadilhas de vapor que poderiam coletar esta humidade vital, e

expandindo suas casas subterrâneas com túneis, cavernas, e domos na superfície, a população estava protegida das tempestades de areia mortais e as condições extremas. Tallarn permanecera deste jeito por milênios.

Com tão pouco para oferecer aos coletores de dízimo do Imperium, os tallarnos só podiam razoavelmente dar soldados, e eles o fazem com orgulho. Devido aos túneis subterrâneos em que eles crescem, e os desertos estéreis da superfície de seu mundo natal, o povo tallarno é perito em lutar tanto em chão aberto quanto em túneis apertados, e regimentos tallarnos ainda favorecem as táticas de bater e correr aperfeiçoadas por seus ancestrais durante a Heresia Horus, se movendo rapidamente e atacando com surpresa e precisão antes de retirar para reagrupar e preparar o próximo ataque. Por esta razão, os regimentos mais comuns tallarnos são infantaria, cavalaria Hussarda montada em cavalos ou repitilianos Mukaalt, ou regimentos blindados, dos quais todos são focados em algum elemento particular das estratégias favoritas dos tallarnos – furtividade, rapidez, e o golpe fatal. Muitas forças tallarnas também apreciam a utilidade do caminhante Sentinel, e sua efetividade como meios para cruzar terreno acidentado facilmente, sem sacrificar poder de fogo.

Forças tallarnas são um tanto desobedientes e independentes, suas perícias tradicionais inapropriadas para aguentar em linhas de batalha estáticas ou proteger fortificações, quando eles poderiam estar se esgueirando até um inimigo e o executando com a ponta de uma faca ou um tiro cuidadosamente colocado. Por resultado, eles são frequentemente empregados como vanguarda ou forças de reconhecimento, ou como a ponta de lança de um ataque planejado, onde sua velocidade e furtividade são de grande utilidade.

Saqueadores do Deserto Tallarnos na Frente Rotacionária

Como muitos outros regimentos lutando na Periferia, as forças tallarnas presentes são na maior parte tiradas de forças ociosas. Um considerável número de regimentos tallarnos de todos os tipos foram entregues ao Segmentum Obscurus, e quando o chamado por reforços veio do Setor Calixis, eles estavam os que foram mandados para lutar na Frente Rotacionária.

Até então, os tallarnos haviam mais que demonstrado seu valor ao Imperium, com suas habilidades particulares ajudando a combater saqueadores Eldar Negros atacando Kalf, participando em terríveis combates de túneis em Virbius, e sabotando indústria Ork durante a Queima de Maesa.

Contudo, por causa do lento progresso das forças na Frente Rotacionária, e os recursos limitados disponíveis, os

tallarnos tem frequentemente se encontrado em conflitos “moedor de carne” de longo termo contra oponentes numerosos. Não tendo as forças para realmente conter o avanço Ork ou o esmagamento do Domínio Severano, a guerra se tornou um brutal conflito defensivo, com pouco a ganhar e tudo a perder. Mesmo assim, a tenacidade e efetividade implacável das forças tallarnas lhes rendeu uma reputação temível.

O 11º Saqueadores do Deserto Tallarnos

O 11º Tallarno, junto com o 220º Blindado Tallarno e o 31º Hussardos Tallarnos, foram despachados ao Setor Calixis ao lado de muitos outros regimentos tallarnos, apenas meses depois do primeiro chamado por reforços. Contudo, devido os caprichos da viagem por Distorção, estes três regimentos apenas chegaram nos últimos poucos meses, seu trânsito atrasado por atividade de Distorção que os fez se separarem de seu grupo de transporte e se atrasarem por muitos anos. Considerados perdidos na Distorção, quando os três regimentos tallarnos emergiram dos limites do sistema Kalf, havia mais do que pouca surpresa, particularmente já que os próprios tallarnos haviam experimentado uma jornada de apenas oito dias a mais do que o esperado.

Com reforços desesperadamente necessários, estes regimentos foram imediatamente postos nas linhas de frente, e o 11º Saqueadores do Deserto, conhecidos coloquialmente como Escorpiões da Duna, têm desde então combatido em uma série de zonas de guerra, mais recentemente servindo como parte de uma missão de infiltração realizada em Maesa. Particularmente conhecidos por sua habilidade em táticas de emboscada, os Escorpiões da Duna conseguiram muitas mortes com suas afiadas adagas curvas como também com tiros precisos de seus rifles laser, raramente deixando os inimigos verem que os está atacando.

Seu comandante, Coronel Fiora Javed, é uma mulher calma e cuidadosa, indisposta a agir precipitadamente ou atacar sem considerar o terreno, o inimigo, e uma variedade de outros fatores. A cautela dela não é por conta de medo, como seus homens rapidamente fazem questão de apontar para quem ousar implicar covardia, mas resultado de uma mente tática afiada, desanuviada de vangloria ou orgulho, e suas vitórias são um testamento do valor dessa abordagem.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 11º Saqueadores do Deserto Tallarnos recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Agilidade, +3 Percepção.

Aptidões Iniciais: Habilidade Balística.

Perícias Iniciais: Navegar (Superfície), Sobrevivência.

Talentos Iniciais: Arrancada, Presciênciia, Tiro Mortal.

Fluência: Enquanto tallarnos aprenderam a falar Baixo Gótico, eles não têm tempo em suas violentas vidas para aprender como ler ou escrever na linguagem oficial do Imperium. Por causa disso, tallarnos não começam com a Perícia Linguística (Baixo Gótico) na criação, apesar de que ainda são capazes de engajar em comunicação verbal em Baixo Gótico que não requer um Teste de Perícia.

Táticas de Guerrilha: O povo de Tallarn à muito atrás se tornaram mestres de estratégias de bater e correr. Depois de atacar com sucesso e acertar um inimigo que está Surpreso, ou de outra forma Desatento ao personagem tallarno antes do ataque, o personagem tallarno ganha um bônus imediato de Meia Ação, que pode ser usado apenas em uma Ação com o subtipo Movimento.

Desconfiado de Estranhos: Tallarnos tendem a ser lentos para por sua fé em qualquer outro que não seja eles mesmos e seus camaradas, e eles não dão a mínima para expectativas e regras da sociedade mais civilizada. Eles forem uma penalidade -10 em todos os Testes de Perícia de Interação feitos em ambientes formais, e similarmente impõe uma penalidade -10 em qualquer Teste de Perícia de Interação feito neles por um não-tallarno. Estas penalidades podem ser ignoradas a critério do Mestre, se os habitantes de mundo mortal estiverem lidando com aqueles que ganharam sua confiança.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 rifle laser M36 e 4 baterias, 1 mono-faca, colete flak e capacete flak, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 4 semanas de rações, magnóculos, micro comunicador.

Armas Favoritas: Lança-mísseis, rifle de plasma.

Criando o 11º Saqueadores do Deserto Tallarnos

As regras listadas acima para o 11º Saqueadores do Deserto Tallarnos foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Mortal, mas com o Traço Endurecido substituído com o Traço único Táticas de Guerrilha descritas nas Regras de Regimento.

Oficial Comandante: Circunspecto

Tipo de Regimento: Infantaria Leve

Doutrinas: Franco-Atiradores

Custo Total: 11 pontos

Tropas de Choque Cadianas

“Qualquer Cadiano que não pode desmontar seu próprio rifle laser em campo aos dez anos de idade nasceu no planeta errado.”

- Aforismo cadiano comum

Cadia é um sinônimo para defesa incansável e desprezo justo em incontáveis mundos, e por uma boa razão. Posicionado em uma passagem estável estreita para o coração do Olho do Terror, o Setor Cadiano permanece como uma fortaleza contra as forças do Caos, suportando por milênios as investidas de traidores, hereges, e demônios. Cadia está entre os mais importantes mundos fortaleza do Imperium, com cada alma treinada desde a infância para defender seu mundo, e todos os mundos além, contra as abominações que habitam a Tempestade de Distorção colossal que domina seus céus.

Com exceção da pequena minoria composta por aqueles que não tem condições de servir como soldados, espera-se de cada criança em Cadia servir no Exército da Juventude Cadiana, melhor conhecidos como Escudos Brancos, aos catorze anos de idade até a maioridade, aprendendo habilidades de combate e disciplina consideradas essenciais. Dentre estes, muitos irão continuar seu serviço se juntando à Guarda Interior como adultos, jurando suas vidas à defesa de Cadia, uma força de centenas, até milhares de unidades de força regimental, e iguais à qualquer força comparável da Guarda Imperial. Mesmo estes que não permanecem em serviço militar – preenchendo algum papel essencial de natureza administrativa ou logística para a manutenção de um exército defensivo imenso – espera-se que treinem suas habilidades e mantenham-se vigilantes, indo para o combate caso a Guarda Interior seja sobrepujada. De fato, este é o número de soldados capazes jovens, Guardas Interiores, reservistas, e a pura quantidade de recrutas novos todos os anos em Cadia, que muitas invasões falharam apenas por atrito, os exércitos invasores incapazes de combater as centenas de milhões de Cadianos.

Em adição a defender o Imperium dos horrores do Olho do Terror, Cadia também provê um grande dízimo de tropas para o Departamento Munitorum, e alguns dos mais lendários regimentos no Imperium vieram do mundo fortaleza. Estes soldados são selecionados aleatoriamente, sem medo de que possam ser rejeitados pelo Departamento Munitorum – um testamento da qualidade da Guarda Interior. O status lendário destas tropas garante que regimentos Cadianos sirvam em zonas de guerra à grandes distâncias de Cadia. Assim, a influência de regimentos

Cadianos pode ser sentidas em mundos em cada Segmentum, influenciando doutrinas de combate e logística.

A Guarda Interior Cadiana utiliza equipamento e veículos padronizados do Departamento Munitorum, permitindo a eles facilmente serem transferidos ao serviço da Guarda Imperial, e apenas alguns poucos tipos de regimento que não podem ser formados de forças Cadianas.

Cadianos acreditam que disciplina é o fator mais importante na operação de um exército. Enquanto há aqueles que justificadamente discordam nesta posição, de qualquer forma ela serviu os Cadianos bem por milênios, e incontáveis vitórias podem ser atribuídas ao esforço e determinação dos filhos e filhas de Cadia.

Tropas de Choque Cadianas na Frente Rotacionária

Por causa da quantidade de regimentos Cadianos produzidos, milhares deles são mandados para zonas de guerra ao longo do Imperium a qualquer momento, com generais supervisionando zonas de guerra ao longo do Segmentum constantemente requisitando forças adicionais da reserva, para lutar ao lado das forças locais. Contudo, a burocracia do Departamento Munitorum, e a enorme quantidade de zonas de guerra que existem em uma região tão grande quanto o Segmentum Obscurus, significa que tais pedidos raramente são aprovados.

Ainda assim, os pedidos feitos pelo Lorde do Setor Hax foram aceitos. Com os setores Calixis, Scarus e Ixaniad já sobrecarregados apoiando conflitos distantes, notavelmente a grande e custosa Cruzada da Margem (que rumores traiçoeiros sugerem que foi mandada para outra região da galáxia), a necessidade de forças para tratar da guerra perto de casa era aguda. Devido à escassez de forças disponíveis localmente, e em parte à desconfiança de forças locais pela corte de Lorde Hax, a maioria das forças da Frente Rotacionária são vindas da reserva do Segmentum e outras fontes locais. Com um número significante de regimentos Cadianos entre eles, e uma lenta vinda de reforços de Cadia para repor alguns dos que foram perdidos cada ano.

Regimentos Cadianos de todos os tipos serviram no Setor Giratório, com Lorde Marechal Ghanzorik empregando uma dúzia de regimentos de infantaria Cadiana como parte da força de defesa permanente do Forte Drusus Dúzias, talvez até centenas mais servindo em mundos ao longo da Periferia, segurando a linha contra Orks, saqueadores do Caos, incursões de Eldar Negros, e rebeldes do Domínio Severano.

O 99º Infantaria Mecanizada Cadiana

Ninguém está inteiramente certo de quantas encarnações diferentes do 99º Tropa de Choque Cadiana existiu ao longo dos milênios. A encarnação mais recente foi formada à apenas um ano atrás, inicialmente com a intenção de se juntarem à Cruzada da Margem, mas receberam ordens para ir reforçar a Frente Rotacionária ao invés disso. Mesmo com

a inexperiência dos Guardas, eles são ainda assim Cadianos, e eles têm treinado desde que eram crianças para lutar pelo Imperium.

Coronel Dero Arkat, um veterano à trinta anos da Guarda Interior posto para liderar o regimento recém-formado, tem trabalho incansavelmente para preparar seus homens para guerra, e aparenta ter sucedido até então, operando como parte de uma série de assaltos rápidos contra forças do Caos infestando a Periferia e mundos além.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 99º Infantaria Mecanizada recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Agilidade, +3 Habilidade Balística, -3 Percepção, +3 Vontade.

Aptidões Iniciais: Vontade.

Perícias Iniciais: Comando, Conhecimento Comum (Imperium), Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra), Linguística (Baixo Gótico), Operar (Superfície).

Talentos Iniciais: Arrancada ou Nervos de Aço, Formação de Combate ou Trabalho em Equipe, Ódio (Servos do Caos), Recarga Rápida.

Nascido Para Guerra: Cadianos possuem uma mentalidade de cerco inteiramente justificada. Isto é um resultado natural de suas vidas diárias moldadas pela necessidade perpétua de vigilância contra um inimigo que pode atacar a qualquer momento, e a disciplina para responderá esta ameaça rápida e efetivamente. Cadianos são quase excessivamente leais, e relutantes a desobedecer ordens, mesmo com boas razões, não tendo iniciativa pessoal, e se tornando inflexíveis como resultado. Um Cadiano deve passar um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** para ir contra as regras e regulações da Guarda Imperial.

Inimigo Odiado: Cadia está na beirada do Olho do Terror, dentro da única passagem massiva para a enorme Tempestade de Distorção, e os cadianos foram ensinados a odiar as forças dos Perdidos ou os Condenados que frequentemente se aventuram para fora dos mundos demoníacos dentro do Olho. Todos os Cadianos têm Ódio (Servos do Caos). Contudo, este ódio é frequentemente tão forte a ponto de sobrepujar a razão e julgamento, e Cadianos podem, a critério do mestre, ter de fazer um **Teste Ordinário (+10) de Vontade** para se conterem de atacar sem piedade quando confrontados com as forças do Caos.

Ferimentos: Personagens deste regimento geram Ferimentos iniciais normalmente.

Kit Padrão Regimental: 1 rifle laser M36 de Qualidade Boa e 4 baterias, autopistola e 2 clips, faca, armadura flak, 2 granadas de fragmentação, 2 granadas krak, uniforme, equipamento de tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, saco de dormir e cobertor, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, rações para 2 semanas, máscara de gás, micro comunicador, e um único Transporte Blindado Quimera por esquadra.

Armas Favoritas: Autocanhão, lança-granada.

Criando as Tropas de Choque Cadianas

As regras listadas acima para o 99º Infantaria Mecanizada Cadiana foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Fortaleza

Oficial Comandante: Fixado

Tipo de Regimento: Infantaria Mecanizada

Doutrinas: Disciplina de Ferro, Treinamento de Combate Serrado

Custo Total: 12 pontos

Tropas de Salto Elysianas

“O comandante inimiga acha que estão seguros da Fúria do Imperador atrás de quilômetros de fortificações e legiões de guerreiros. Eles não contaram com a gente. Façam as pazes com o Imperador, homens – nós saltamos em dois minutos.”

- Coronel Johanna van Meer, 13º “Mergulhadores Infernais” Tropas de Salto Elysianas.

Elysia é um mundo civilizado nos ermos, existindo na ponta de um pico colonizado dentro do Segmentum Solar. Rodeado por mundos indomados, luas vazias, e uma variedade de nuvens de gás e campos de asteroïdes, a região é um santuário para piratas e renegados, que deve constantemente ser protegida da anarquia proeminente no sistema. Muito da força de defesa planetária elysiana, portanto, precisa realizar o papel duplo de proteger seu planeta natal e suprimir a atividade pirata na área ao redor. Devido a esta necessidade, soldados elysianos são bem versados em ações de abordagem nave-para-nave e estratégias similares, ataques rápidos em concerto com apoio aéreo e orbital sendo a única forma de combater inimigos elusivos, como estes que os elysianos enfrentam rotineiramente.

Como um resultado disso, regimentos da Guarda Imperial vindos de Elysia são considerados pouco ortodoxos. Formações convencionais de infantaria, blindados, e artilharia são raros, com a maioria dos elysianos se tornando as famosas Tropas de Salto. Raros dentro da Guarda Imperial como um todo, Infantaria de Salto é uma potente vantagem estratégica a qual muitos Generais estão ansiosos para obter, e Elysia produz um considerável número de tais regimentos, cujas habilidades são empregadas em toda a galáxia.

Cada elysiano deve gastar um único tour de serviço com as forças guardando Elysia antes de serem considerados para serviço dentro da Guarda Imperial. Depois deste tempo, com cada soldado se tornando veteranos de uma dúzia ou mais batalhas, recrutas potenciais são treinados por meses na arte de assalto aéreo por para-grav e rapel de Transportes de Assalto Valquíria, suportado por similarmente aerotransportados caminhantes Sentinel e veículos de patrulha Tauros.

Contudo, suas estratégias favoritas também vêm com seus próprios problemas. Regimentos de Tropas de Salto não podem ser apoiados por nada mais pesado que este veículos leves, negando a eles o apoio do poderoso tanque de batalha Leman Russ ou mesmo a humilde Quimera.

Consequentemente, os elysianos não se dão bem em batalhas prolongadas, não tendo a resistência e poder de fogo necessário para manter sua área por um período prolongado. Ao invés disso, regimentos de Tropas de Salto Elysianas são mais apropriados para ataques surpresa, emboscadas, e operações de guerrilha assim que tiverem pousado, dependendo da mobilidade para continuar sua luta. Por razões similares, elysianos carregam o máximo de suprimentos que podem para prolongar sua habilidade de operar atrás das linhas inimigas, e seu treinamento intenso garante que estes suprimentos durem o máximo possível, com a disponibilidade de munição sendo um problema particular, aliviado somente garantindo que o mínimo de tiros seja desperdiçado.

Tropas de Salto Elysianas na Frente Rotacionária

Através de politicagem e negociação cuidadosa nos níveis mais altos, um contingente de regimentos elysianos foi conseguido para operações no e ao redor do Setor Calixis. Enquanto a maioria fora rapidamente clamada pela Cruzada da Margem, algumas foram desviadas para apoiar a Frente Rotacionária. Estes regimentos são mantidos como uma reserva estratégica pelo Lorde Marechal Ghanzorik, que é cuidadoso em empregar um recurso tão limitado apenas quando necessário, indisposto a lançar os regimentos valiosos no moedor.

Isto não limitou a ação que regimentos elysianos viram dentro da Frente Rotacionária, contudo. Tantas zonas de guerra individuais e objetivos existem ao longo de tantos mundos que há amplas oportunidades e conflitos vitais abundantes que são dignos dos raros talentos dos elysianos, de contra-ataques contra saqueadores Eldar Negros em Kalf, à guerra de guerrilha intensa em Horizonte e sabotar os estaleiros dominados por Orks acima de Foice. Contudo, o contingente elysiano sofreu perdas grandes durante um assalto fracassado em Thrax, que teve nove regimentos perdidos e os sobreviventes presos em um mundo contestado por tanto Orks quanto forças do Domínio Severano.

O 13º “Mergulhadores Infernais” Elysianos

O 13º Tropas de Salto Elysiano ganhou algo como uma reputação heroica entre os regimentos da Frente Rotacionária, tendo emergido de desafios aparentemente impossíveis em múltiplas ocasiões. Apelidados de Mergulhadores Infernais por sua tendência de descer sobre os inimigos por cima e deixar destruição ao seu rastro, o 13º Elysiano são alvos de contos exagerados e fantasias entre as massas. O Departamento Munitorum tem apenas encorajado isto, relatando, sempre que possível, as vitórias do 13º,

juntamente com estes outros regimentos cujos feitos irão melhorar o moral.

A verdade, como sempre, é tanto mais ou menos que as ficções que vêm dela. Coronel Johanna van Meer, a comandante do regimento, é ousada, otimista, corajosa, e mais do que um pouco vangloriosa. O fervor dela pela glória em batalha fez com que o 13º Elysiano fosse enviada para os conflitos mais mortais e missões mais desafiantes, sucedendo a qualquer custo, e por grande aclamo. Os

Mergulhadores Infernais sofreram grandes perdas ao longo dos anos, e apenas um punhado de companhias dos seus dez mil guerreiros originais permanecem, apesar de cada um é um veterano de muitas batalhas. Apenas em uma ocasião os Mergulhadores Infernais foram reforçados com o remanescentes de outro regimento. Após a invasão fracassada à Avitohol, eles ampliaram seus números minguantes com os remanescentes do 227º Tropas de Salto Elysiana, apesar de que campanhas subsequentes diminuíram seus números ainda mais.

Regras de Regimento

Personagens pertencentes ao 13º Tropas de Salto recebem as seguintes vantagens:

Modificadores de Característica: +3 Agilidade, -3 Camaradagem, +3 Habilidade Balística, +3 Vontade.

Aptidões Iniciais: Vontade.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Imperium), Linguística (Baixo Gótico), Operar (Aeronáutica).

Talentos Iniciais: Duros de Matar, Ódio (Mutantes), Queda de Gato.

Bendita Ignorância: Elysianos sabem que o jeito certo de se fazer as coisas é o que foi testado e provado pelas gerações de antes. Horror, dor e morte são recompensas da curiosidade, e aqueles que olham fundo de mais nos mistérios do universo provavelmente vão encontrar seres malignos olhando de volta para eles. Sua sábia cegueira impõe uma penalidade -5 a todos os Testes de Conhecimento Proibido (Int.).

Doutrina de Demolição: Elysianos começam com um bônus +10 em todos os Testes de Logística feitos para obter granadas, mísseis, explosivos e munição especial de tanque.

Ferimentos: Personagens deste regimento começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Kit Padrão Regimental: 1 escopeta de combate e 4 carregadores, 1 faca, armadura flak, 1 respirador, 1 para-grav, 3 granadas de fragmentação, 3 granadas de fumaça, uniforme, equipamento para tempo ruim, mochila, kit de ferramentas básico, kit de refeição e cantil de água, cobertor e saco de dormir, lâmpada recarregável, kit de higiene pessoal, placas de identificação, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial, 4 semanas de rações, vestimenta de sobrevivência, micro-comunicador, foto-visor.

Armas Favoritas: Bolter Pesado, rifle de plasma.

Criando as Tropas de Salto Elysianas

As regras listadas acima para o 13º “Mergulhadores do Inferno” Elysiano foram criadas usando as Regras de Criação de Regimento que aparecem depois neste capítulo. As seguintes doutrinas foram usadas:

Planeta Natal: Mundo Imperial

Oficial Comandante: Sanguíneo

Tipo de Regimento: Infantaria de Salto

Doutrinas: Demolições, Disciplina de Ferro

Custo Total: 12 pontos

Regras de Criação de Regimento

“Em qualquer exército, equilíbrio é a chave para um sucesso. Um comandante que coloca sua fé somente em armamentos pesados será flanqueado. Um comandante que depende combate próximo sem apoio irá perder sua força para o fogo inimigo. Cada elemento deve trabalhar em harmonia, para que a efetividade de um exército seja maior que a soma de suas partes.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Milhões de Mundos, Incontáveis Regimentos

Estas regras permitem um considerável número de possibilidades de regimentos para serem criados, mas a colossal variedade de regimentos da guarda imperial na galáxia desafia mesmo o mais completo e versátil sistema. Mestres devem sentir-se livres para fazer mudanças aos regimentos que este sistema gera para melhor se enquadrar às necessidades de suas campanhas. As mudanças mais fáceis de se fazer são aumentar ou reduzir o número de pontos providos nas opções de compra, para aumentar ou diminuir o número de Doutrinas que um regimento pode ter, ou ambos. Um regimento com um número maior de Doutrinas, ou Doutrinas mais poderosas, pode facilmente representar um regimento de elite ou veterano, enquanto um regimento com menos Doutrinas ou mais baratas irá mais provavelmente representar conscritos, uma formação de um mundo inexplicavelmente intocado pela guerra, ou outras unidades menos capazes.

Uma alternativa é alterar os Mundos Natais – substituindo Perícias ou Talentos Iniciais individuais, ou mesmo mudando modificadores de Características ou os Traços de um Mundo Natal para criar um Mundo Natal único para o regimento de seu grupo (alguns exemplos menores podem ser vistos com regimentos pré-gerados anteriormente no capítulo). Igualmente, novas Doutrinas podem ser criadas – Doutrinas individuais são compostas de relativamente poucos elementos, normalmente quatro Perícias e Talentos em alguma combinação.

Em geral, as regras apresentadas aqui devem ser consideradas um ponto inicial para grupos individuais e Mestres criarem seus próprios regimentos únicos.

Enquanto muitos regimentos têm reputações de longa data, forjadas por gerações de predecessores ao longo de incontáveis mundos, outros podem não ser tão renomados. Há incontáveis milhões de regimentos da Guarda Imperial em serviço no Imperium a qualquer momento, espalhados por dezenas de milhares de zonas de guerra. Nenhum homem pode ter certeza de quantas almas dão suas vidas a serviço do Imperador em um ano, mas a verdade dura é que mais devem servir para repor os que foram perdidos, o que

significa que novos regimentos devem ser constantemente formados.

Assim continua o ciclo; regimentos caem em batalha, e novos são criados para repô-los, ou para começar novas campanhas sob a luz de uma estrela distante. Por resultado, é importante abrir espaço não apenas para regimentos cujas histórias são longas e sangrentas, mas também para aqueles que foram recém-formados, e ainda têm que ganhar glória no nome do Imperador ou desaparecer em infame derrota.

Esta seção permite a um grupo de jogadores definir seu próprio regimento durante a criação de personagens, moldando a natureza de sua unidade antes de criar os soldados individuais que irão fazer o grupo. Os regimentos já descritos neste capítulo foram todos construídos usando as regras descritas nesta seção, e devem servir tanto como regimentos pré-montados para começar o jogo rapidamente ou arquétipos de forças da Guarda Imperial, e como exemplos do que pode ser feito com estas regras.

Criando um Regimento

“Com cada regimento formado, muitos milhões de toneladas de material devem ser coletados. Milhares de homens devem ser adequadamente treinados e preparados para servir ao Trono de maneira apropriada. Naves devem ser conseguidas para transportar estes recursos e estes guerreiros. É no melhor interesse do Imperium que enquanto vastos números de regimentos são formados todo ano, eles só devem ser formados quando necessário, e sempre tendo em mente a velocidade em que isto possa ser feito – pois mesmo o mais poderoso exército é fútil, se sua força não pode ser usada rapidamente o bastante.”

- Extrato da *Tactica Imperialis*

Ao criar um novo regimento, o grupo deve passar por uma série de estágios, que são descritos em mais detalhes abaixo. Primeiramente, o regimento tem um orçamento de 12 pontos para comprar opções individuais, que vêm de em um número de categorias. Primeiro é o mundo natal ou origem, que define de onde os recrutas vêm antes de serem escolhidos para servir na Guarda Imperial. Após isso, a unidade deve selecionar a personalidade para seu oficial comandante, que define como a unidade se adaptou às realidades da guerra sob a autoridade de seu comandante. Finalmente, há um conjunto de doutrinas, que representa a forma como uma unidade é treinada e equipada.

Em todos os estágios, a aprovação do Mestre é necessária quando uma escolha é feita – o Mestre deve estar envolvido no processo inteiro, do início ao fim. Isto permite a ele construir uma missão ou campanha em torno do regimento, e garante que os desafios e encontros são apropriados à capacidade do regimento dos jogadores.

Mundos Natais e Especialistas de Apoio

Muitos Especialistas do **Capítulo III: Criação de Personagem** são Especialistas de Apoio, personagens auxiliares que são acoplados ao Regimento para lhe prover seu conjunto de habilidades especial. Estes personagens podem ser de mundos à meia galáxia de distante do Mundo Natal do Regimento, ou mesmo não ter um Mundo Natal. Apesar destas vastas diferenças, tropas de apoio frequentemente começam a se adaptar aos maneirismos, perícias, e hábitos dos Guardas com quem estão servindo. Por causa disso, em **Only War** todos os Especialistas de Apoio se beneficiam das habilidades do Mundo Natal do Regimento com quem estão servindo, mesmo se não forem nascidos lá.

Escolhendo um Mundo Natal ou Origem

“Os mundos do Imperium são deveras diversos, e enquanto categorias gerais existem, dois planetas não são mais do que superficialmente similares. Isto pode se mostrar um desafio ao formar regimentos. Cada mundo tem tradições e culturas únicas que podem fortemente influenciar suas gentes, e por consequência influenciar ainda mais fortemente o caráter das forças de combate daquele mundo. A natureza de um mundo é um assunto importante a se considerar ao formar regimentos, pois irá permitir às forças deste mundo serem empregadas mais efetivamente.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

O mundo natal de um regimento é talvez um dos fatores mais determinantes de sua estrutura e propósito, com diferentes mundos produzindo homens com diferentes forças e fraquezas. E diferindo em tendências naturais. Mesmo que alguns Especialistas acoplados a regimentos não venham do mesmo mundo com que estão servindo, o Departamento Munitorum tenta designar Especialistas a regimentos com quem eles irão se integrar o melhor possível. Por causa desta similaridade, todos os Especialistas ainda ganham os benefícios do mundo natal.

Cada mundo natal provê dois modificadores às Características de cada personagem vindo dele, normalmente escolhidas de uma lista de três opções. Cada um também provê um número de Perícias Iniciais, e um número de Talentos Iniciais, como também várias habilidades especiais que se aplicam a todos os personagens daquele regimento. Finalmente, alguns dos mundos natais modificam o número de Ferimentos iniciais que um personagem de tal regimento tem. Cada mundo natal tem um custo em pontos, que é tirado do orçamento no começo da criação de regimento.

Tabela 2-1: Mundos Natais e Origens

Mundo Natal ou Origem	Custo
Mundo Mortal	3
Mundo Fortaleza	3
Nobre	3
Mundo Colmeia	3
Mundo Imperial	1
Colônia Penal	2
Penitente	3
Schola Progenium	3

Mundo Mortal

“Poucos nascidos em mundos tão inóspitos irão prontamente confiar naqueles que não suportaram o que eles tiveram que suportar. Instigar disciplina apropriada é uma dificuldade enfrentada por muitos Comissários, mas as dificuldades são consideradas aceitáveis, dado os instintos de sobrevivência e resiliência natural inigualável de tais povos.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Personagens de regimentos de mundos mortais deixaram para trás o perigo e ferocidade de seus mundos natais. Eles são indivíduos ásperos e descomplicados na maior parte, confortáveis com os riscos do campo de batalha e perigos impostos por monstruosidades alienígenas. Contudo, habitantes de mundos mortais são lentos para confiar em estrangeiros, que não podem compreender as dificuldades pelas quais passaram, e eles frequentemente são indisciplinados, o que lhes dá uma reputação de não serem confiáveis aos olhos de regimentos mais estritamente treinados. Habitantes de mundos mortais são renomados por sua habilidade de suportar o pior que a galáxia tem para jogar a eles, e exemplificam o conceito de sobrevivência do mais forte.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para quaisquer duas das seguintes Características – Dureza, Força, Percepção.

Perícias: Todos os personagens de mundos mortais são Treinados em Sobrevivência.

Fluência: Enquanto habitantes de mundos mortais aprenderam a falar Baixo Gótico, eles não têm tempo em suas violentas vidas para aprender como ler ou escrever na linguagem oficial do Imperium. Por causa disso, habitantes de mundos mortais não começam com a Perícia Linguística (Baixo Gótico) na criação, apesar de que ainda são capazes de engajar em comunicação verbal em Baixo Gótico que não requer um Teste de Perícia.

Endurecido: Habitantes de mundo mortal são acostumados à violência, e muitos mundos mortais contêm uma variedade de criaturas enormes mortais. Eles devem estar continuamente preparados e alertas ao perigo desde a juventude se forem sobreviver, e estes instintos não desaparecem facilmente. Habitantes de mundo mortal começam com um dos seguintes Talentos: Reflexos Rápidos, Resistência (Venenos), Sono Leve.

Desconfiado de Estranhos: Habitantes de mundos mortais tendem a ser lentos para por sua fé em qualquer outro que não seja eles mesmos e seus camaradas, e eles não dão a mínima para expectativas e regras da sociedade mais civilizada. Eles forem uma penalidade -10 em todos os Testes de Perícia de Interação feitos em ambientes formais, e similarmente impõe uma penalidade -10 em qualquer Teste de Perícia de Interação feito neles por um não-habitante de mundo mortal. Estas penalidades podem ser ignoradas a critério do Mestre, se os habitantes de mundo mortal estiverem lidando com aqueles que ganharam sua confiança.

Ferimentos Iniciais: Personagens de mundos mortais começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Mundo Fortaleza

“Mundos fortaleza são uma boa fonte de soldados, devido às forças de defesa necessariamente grandes, que são tipicamente treinadas e equipadas aos elevados padrões da Guarda Imperial. Mundos Fortaleza são um bem valioso não apenas por sua significância estratégica como bastiões, mas também por que podem servir como uma fonte prontamente disponível de homens de combate habilidosos e disciplinados, e seria um raro mundo fortaleza que não monta seus exércitos com a expectativa de que eles possam ser chamados para servir a Guarda Imperial”

- Extraído da Tactica Imperialis

Personagens de mundos fortaleza foram criados para servir em guerra, e pelo tempo em que chegam à maioridade, eles são bem versados nas artes da guerra e as doutrinas da Tactica Imperialis. Cada um foi longamente treinado para destruir os inimigos do Imperium, particularmente estes cuja ameaça forçou seu mundo a ser fortificado em primeiro lugar. Habitantes de mundo fortaleza são disciplinados, honráveis, leais, e dando a maior importância à integridade, e cada um já é um combatente capaz muito antes de serem tomados para o serviço da Guarda Imperial.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para quaisquer duas das seguintes Características – Dureza, Habilidade Balística, Vontade.

Perícias: Todos os personagens de mundos fortaleza começam com Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra), Conhecimento Comum (Imperium), e Linguística (Baixo Gótico).

Inimigo Odiado: Um mundo fortaleza frequentemente se torna um para se opor a uma única ameaça, e eles foram ensinados a odiar aquele oponente em particular e eliminá-lo assim que o achar. Todos os personagens de um mundo fortaleza ganham um único Talento Ódio, onde o grupo escolhido é o inimigo que o mundo fortaleza foi estabelecido para defender contra. Contudo, este ódio é frequentemente tão forte a ponto de sobrepujar a razão e julgamento, e todos os personagens do mundo fortaleza podem, a critério do mestre, ter de fazer um **Teste Ordinário (+10) de Vontade** para se conterem de atacar sem piedade quando aquele inimigo é visto.

Nascido Para Guerra: Habitantes de mundos fortaleza possuem uma mentalidade de cerco inteiramente justificada. Isto é um resultado natural de suas vidas diárias moldadas pela necessidade perpétua de vigilância contra um inimigo que pode atacar a qualquer momento, e a disciplina para responderá esta ameaça rápida e efetivamente. Habitantes de mundo fortaleza são quase excessivamente leais, e relutantes a desobedecer a ordens, mesmo com boas razões, não tendo iniciativa pessoal, e se tornando inflexíveis como resultado. Um habitante de mundo fortaleza deve passar um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** para ir contra as regras e regulações da Guarda Imperial.

Ferimentos Iniciais: Personagens de mundos fortaleza geram Ferimentos iniciais normalmente.

Nobres

“Estes nascidos na riqueza e poder são nascidos para liderar, e não é incomum para os oficiais de um regimento serem oriundos das classes nobres de um mundo, onde sua autoridade natural pode ser melhor utilizada. Em outros mundos, as artes militares são reservadas às classes superiores apenas; isto produz regimentos nobres, cuja riqueza e prestígio garante que estejam bem equipados, e colocados nas linhas de frente de muitos campos de batalha.”

- Extraído da Tactica Imperialis

Personagens nobres foram nascidos em riqueza e privilégio, moldados por tutores e os pesados fardos de tradição de dever e obrigação dinástica. Muitas linhas nobres têm longas e orgulhosas tradições de serviço militar, vendo as artes da guerra como uma obrigação e honra para os abastados, os poderosos, e os influentes. Eles são nascidos para reinar, e a maioria dos nobres que servem na Guarda Imperial aspiram comandar e o alto ofício, vendo tal autoridade como seu direito.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para quaisquer duas das seguintes Características – Camaradagem, Inteligência, Habilidade com Arma.

Perícias: Todos os personagens nobres começam o jogo com Conhecimento Comum (Administratum), Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Questionar.

Fluência: Enquanto personagens Nobres aprenderam a falar Baixo Gótico, eles não têm razão para aprender a ler e escrever na linguagem das massas. Por causa disso, personagens Nobres não começam com a Perícia Linguística (Baixo Gótico) na criação, apesar de que eles ainda são capazes de engajar em qualquer comunicação verbal em Baixo Gótico que não exija um Teste de Perícia.

Dever e Honra: Os nobres têm expectativas para si mesmos de padrões de comportamento e etiqueta, sua criação os distinguiu dos soldados comuns que fazem o grosso da Guarda Imperial. Personagens nobres sofrem uma penalidade -10 em todos os Testes de Cativar, Questionar, e Enganar feitos para interagir com personagens que não são nobres. Contudo, eles ganham um bônus +10 em todos os mesmos Testes de Perícia ao lidar com a nobreza e outras autoridades elevadas em situações formais.

Recursos Abundantes: Nobres são quase universalmente ricos e bem conectados, capazes de fazer uso de recursos consideráveis ao procurar novo equipamento. Uma esquadra de um regimento nobre começa com mais 10 na Classificação Logística.

Os Melhores Tutores: Anos de estudo sob uma grande variedade de instrutores militares, e conexões tradicionais à outras dinastias militares, prepararam cada um dos nobres para a vida na Guarda Imperial. Personagens nobres começam com um dos seguintes talentos: Ar de Autoridade ou Conexão (Nobreza).

Ferimentos Iniciais: Personagens nobres começam o jogo com -1 Ferimento inicial.

Mundo Colmeia

“As populações imensas de mundos colmeias, e frequentemente as condições severas encontradas neles, os torna bons centros de recrutamento para novos regimentos, e muitos mundos colmeia servem para manufaturar vastas quantidades de material bélico comumente usado, tornando muito mais simples equipar regimentos. Como resultado, uma única convocação de um mundo colmeia pode produzir potencialmente milhões de Guardas, formando milhares ou até dezenas de milhares de regimentos em um período de tempo relativamente curto.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Um personagem de um regimento de um mundo colmeia é um entre muitos. Devido às populações colossais de mundos colmeia, convocações deles tendem a ser grandes, às vezes numerando mais de cem regimentos de uma vez, cada um com números de até dez mil homens. Em muitas áreas de um mundo colmeia – não somente as profundezas vis da sub-colmeia – assassinato, rebelião e guerras de gangue são frequentes. Constantemente tendo que evitar (ou participar) de tais perigos torna as pessoas em guerreiros capazes e sobreviventes, tornados ágeis pelo emaranhado de podridão urbana, cautelosos dos perigos na escuridão, e gregários pela massa de humanidade que sempre os rodeia. Devido a aptidão de habitantes de mundo colmeia como Guardas Imperiais, e a grande quantidades de pessoas em cada mundo colmeia, há vastos números de regimentos de mundo colmeia na Guarda Imperial a qualquer momento.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para quaisquer duas das seguintes Características – Agilidade, Camaradagem, e Percepção.

Perícias: Todos os personagens de mundos colmeia começam o jogo com Enganar, Conhecimento Comum (Imperium), e Linguística (Baixo Gótico).

Acostumado a Multidões: Habitantes de mundos colmeia crescem rodeados por multidões, e eles estão acostumados a passar por mesmo os mais densos grupos com facilidade. Multidões não contam como Terreno Difícil para habitantes de mundo colmeia, e ao Correr ou Investir através de uma multidão densa, estes habitantes de colmeia não recebem penalidade no Teste de Agilidade para se manterem em pé.

Nascidos em Colmeias : Habitantes de mundo colmeia raramente suportam os horrores do céu aberto ou sofrem as indignidades de grandes espaços abertos. Enquanto fora de um ambiente fechado ou artificial (como uma cidade colmeia, nave espacial ou similar) eles sofrem uma penalidade -10 à todos os Testes de Sobrevivência por sua falta de familiaridade contínua com tais lugares.

Violência Urbana: Habitantes de mundo colmeia estão constantemente alertas para o primeiro sinal de problema, seja um terremoto, tiroteio de gangue, ou uma revolta de hab, permitindo a eles rapidamente detectar perigo e evitá-lo, se necessário. Habitantes de mundo colmeia começam com um dos seguintes Talentos: Indiferente, Sentidos Aguçados (Audição), ou Paranoia.

Ferimentos Iniciais: Personagens de mundos colmeia começam o jogo com -1 Ferimento inicial.

Mundo Imperial

"Enquanto muitos mundos podem ser necessários para produzir recursos, materiais, e outros bens similares como parte de seu dízimo, sua obrigação primária ao Imperium é na forma de pessoal. É somente com a rara exceção que não é exigido de um planeta prover homens para a Guarda Imperial, e se um mundo for descoberto negligenciando esta porção de seu dízimo, ele será sujeito a punições extremas."

- Extraído da Tactica Imperialis

Personagens de regimentos de mundos imperiais representam melhor a maior massa da humanidade. Suas mentes são moldadas pela fé e dever humilde, seus corpos fortalecidos pelo labor. Enquanto não tendo a tenacidade dos mundos mortais, a indisciplina inflexível de mundos fortaleza, ou o zelo impensável do penitente, habitantes de mundos imperiais são fiéis, leais, e adaptáveis, sem serem limitados pelo foco da especialização.

Custo: 1 pontos.

Modificadores de Característica: +3 Vontade e +3 para qualquer outra Característica.

Perícias: Todos os personagens de mundos imperiais começam o jogo com Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Imperium), e Linguística (Baixo Gótico).

Bendita Ignorância: Cidadãos imperiais sabem que o jeito certo de se fazer as coisas é o que foi testado e provado pelas gerações de antes. Horror, dor e morte são recompensas da curiosidade, e aqueles que olham fundo de mais nos mistérios do universo provavelmente vão encontrar seres malignos olhando de volta para eles. Sua sábia cegueira impõe uma penalidade -5 a todos os Testes de Conhecimento Proibido (Int.).

Mate o Mutante: Os cidadãos do Imperium em geral são treinados desde o nascimento a temer mutação, pois ela anuncia a mancha do Caos. Todos os personagens de mundos imperial começam com Ódio (Mutantes).

Ferimentos Iniciais: Personagens de mundos imperiais geram seus ferimentos iniciais normalmente.

Colônia Penal

"Enquanto que retribuição rápida e impiedosa é o destino justo e correto de todos os pecadores e criminosos, pode ser efetivo determinar outras punições para eles. Trânsito para mundos distantes pelo propósito de mão de obra servil, ou voluntariar-se para absolvição militar são das de tais alternativas. Colônias penais isoladas habitadas por estes condenados produzem indivíduos cruéis e duros, apesar de

que não requerem nada menos que a mais cruel disciplina para funcionar em batalha. Contudo, estas almas escurecidas podem ser consideradas mais facilmente descartáveis que a maioria das unidades, pois como pecadores, suas vidas já estão acabadas."

- Extraído da Tactica Imperialis

Personagens de colônias penais tendem a ser indivíduos impiedosos e oportunistas, as condições desesperadas de sua origem os tornando ansiosos por qualquer oportunidade de sobreviver mais um pouco, ou lucrar mais um pouco da situação. Enquanto mal disciplinados e comumente ímpios, a natureza descartável e cruel dos condenados os faz muito úteis nas guerras do Imperador. As Legiões Penais resultantes podem ser encontradas nas zonas de guerra mais severas, realizando as missões mais perigosas, com a promessa de salvação na morte, depois das quais os sobreviventes são aprisionados mais uma vez até a próxima batalha. Em tempo, os poucos veteranos endurecidos, sobreviventes de uma dúzia ou mais missões supostamente suicidas, se tornam as unidades mais perigosas e menos ortodoxas na Guarda Imperial, convocados para realizar o impossível ou morrer tentando.

Custo: 2 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para qualquer uma das seguintes Características – Agilidade, Dureza, Força.

Perícias: Todos os personagens de colônias penais começam o jogo com Intimidar e Linguística (Baixo Gótico).

Honra Entre Ladrões: Colonos penais, sejam criminosos, sejam descendentes da escória das gerações anteriores, sabem bem o jeito que sociedades criminosas operam, entendendo as nuances de enganação, lealdade, intimidação, e violência que caracterizam as classes criminosas.

Personagens colonos penais começam com um dos seguintes Talentos: Combate de Rua ou Conexão (Submundo).

Larcenoso: Vindo de mundos onde o mercado negro é único mercado, colonos penais são hábeis em obter itens ilícitos, seja para vender, ou para seus próprios propósitos. Personagens colonos penais adicionam um +10 em todos os Testes de Logística feitos para adquirir itens ilegais ou contrabandeados.

Escória e Vilania: Colonos penais são tidos em má estima por praticamente todo o resto da Guarda Imperial, e tendem a ser vistos como buchas de canhão descartáveis do que soldados de verdade. Como resultado, eles raramente recebem mais do que o equipamento mais básico. Regimentos de colonos penais têm apenas 15 pontos ao determinar o Kit Padrão Regimental.

Ferimentos Iniciais: Personagens colonos penais começam o jogo com +1 Ferimento inicial.

Penitente

“Muitos mundos são dominados por zelo e piedade singulares, além mesmo das devocões esperadas pelo Adeptus Ministorum. Tais mundos podem produzir soldados excepcionais, que estão dispostos a sacrificar tudo o que têm pelo Imperador, particularmente onde os recrutas são os que aspiram ao martírio, para provar sua fé ou absolver seu mundo de algum pecado ancestral. Por mais valiosa que a devoção possa ser em um soldado, disciplina rigorosa é necessária para garantir que seu zelo não se torne um frenesi descontrolado.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Os penitentes não são aqueles nascidos de um único tipo de mundo, mas aqueles de uma visão de mundo particular. Enquanto todos no Imperium vivem a serviço do Imperador, os penitentes são aqueles que entusiasmadamente dão suas mortes também. Todos sendo mártires voluntários, os penitentes lutam para demonstrar seu zelo ou mostrar sua contrição por pecados do passado. Os penitentes podem ser de Mundos Santuário, ou das massas de peregrinos que cruzam o Imperium, enquanto outros vêm de mundos onde algum crime antigo exige incontáveis gerações de absolvição. Em todos os casos, os penitentes são selvagemente pios, buscando trazer a morte no nome do Imperador, ou morrer tentando.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 para qualquer uma das seguintes Características – Camaradagem, Dureza, Vontade.

Perícias: Todos os personagens penitentes começam o jogo com Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Ecclesiocracia), Intimidar, e Linguística (Baixo Gótico).

O Sangue de Mártires: Os penitentes não consideram a morte a serviço do Imperador como algo a se temer, e encaram o prospecto de sacrifício justo com gratidão. Personagens penitentes começam com um dos seguintes Talentos: Fé Inabalável, Nervos de Aço, ou Ortoproxia.,

Apenas Uma Vida Para Dar: Tão impulsionados por martírio são os penitentes, que faz com que eles tomem riscos desnecessários, lamentando que eles só possam se sacrificar uma vez. Personagens penitentes deve passar um **Teste Ordinário (+10) de Vontade** para se retirar de combate ou de outra forma agir em interesse de autopreservação.

Zelo Não Temperado: O espírito pio dos penitentes é quase inigualável em sua ferocidade, e enquanto que sua fé é mais próxima do ardor violento do fanático do que a iluminação divina da Adepta Sororitas, é ainda assim inspirador de se observar. Personagens penitentes podem jogar novamente qualquer Teste de Cativar para inspirar fervor religioso ou ódio justo nos outros.

Ferimentos Iniciais: Personagens penitentes começam o jogo com +2 Ferimentos iniciais.

Schola Progenium

“Os regimentos de Soldados de Assalto e o Comissariado são todos criados sob a tutela de abades de treino na Schola Progenium. Progena estão entre os mais sinceros servos do Imperium que você irá provavelmente encontrar, e Progena de uma inclinação militar são soldados de lealdade e disciplina inabaláveis, criados para defender o domínio do Imperador desde a tenra idade. Enquanto seus números são poucos e em alta demanda, os órfãos da Schola Progenium fazem Guardas excepcionais.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

As criações da Schola Progenium são treinadas para ter uma vontade inquebrável, serem de ação decisiva, e de mente rápida. Serviço no Imperium tem uma expectativa, uma que suas vidas foram direcionadas para por anos de sua tutela. A disciplina severa mental e física da Schola Progenium produz bons oficiais e soldados, nenhum melhor que o regimento de Soldados de Assalto, que recruta somente os melhores graduados da Schola Progenium.

Custo: 3 pontos.

Modificadores de Característica: +3 Vontade, e +3 para Habilidade com Arma ou Habilidade Balística.

Perícias: Todos os personagens Progena são Treinados em Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra), Conhecimento Comum (Imperium), Intimidar, e Linguística (Alto Gótico, Baixo Gótico).

Só na Morte o Dever Termina: Aqueles que passam pela Schola Progenium são treinados cada dia pelos endurecidos abades de treinamento, e espera-se de todos defender o domínio do Imperador com suas vidas se necessário. Todos os personagens Progena começam com um dos seguintes Talentos: Ar de Autoridade ou Fé Inabalável.

Ferimentos Iniciais: Personagens Progena começam o jogo com +1 Ferimento inicial.

Oficial Comandante

“A fé de um guerreiro em seu comandante é sua melhor armadura e sua mais forte arma.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Depois de selecionar um mundo natal, os jogadores devem selecionar uma única personalidade da seguinte lista, das quais cada uma define a natureza do oficial comandante do regimento e a influência que ele tem sobre os homens sob seu comando.

Tabela 2-2 Oficiais Comandantes

Personalidade	Custo
Bilioso	2
Circunspecto	2
Colérico	2
Dissidente	2
Fixado	1
Fleumático	1
Inerte	1
Melancólico	2
Sanguíneo	2

Bilioso

O comandante do regimento tem temperamento ruim e é paranoico, eternamente suspeito de traição, e vigilante com inimigos e aliados também. Ele considera vigilância uma das maiores virtudes, e encoraja suspeita e cautela entre seus homens.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Paranoia

Circunspecto

O comandante do regimento é equilibrado em suas atitudes e cuidadoso em sua tomada de decisão, ainda assim às vezes excessivamente cauteloso. Seu comportamento encoraja seus homens a similarmente considerarem as ações antes de atacarem, observando o campo de batalha antes de agir.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Presciênciia

Colérico

O comandante do regimento é decisivo e lidera pela frente, tomando controle das situações pessoalmente, e nunca tem medo de fazer o que ele ordena a seus homens fazerem. Contudo, ele é rápido me se enfurecer, e frequentemente pode ser induzido a cometer ações tolas. Seus homens estão

sempre prontos para ação, e familiarizados com os rigores da batalha.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Reação Rápida

Dissidente

O comandante do regimento é algo como um rebelde, considerado indisciplinado e imprevisível por seus pares, mas sua atitude e ousadia fazem ele ser amado por seus homens, que veem seu líder como um deles, ao invés de um dos “oficiais”. Contanto que ele lidere, eles o seguirão para qualquer lugar.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Resistência (Medo)

Fixado

O comandante do regimento é decisivo e inflexível, e assim que se colocar em um curso de ação ele raramente muda de ideia. Enquanto isto é inestimável durante muitas ações que seu regimento realiza, isto deixa suas forças inflexíveis diante de campos de batalha mutantes.

Custo: 1 ponto

Perícias Iniciais: Comando

Fleumático

O comandante do regimento é quieto e contemplador, um homem de poucas palavras. Quando ele fala, é com grande e solene propósito, para dar comandos que têm sido considerados em detalhes exatos. Ele não comanda lealdade através de retórica ou heroísmo, mas através de competência silenciosa, e seus homens aprenderam a confiar em sua habilidade e depender da cadeia de comando.

Custo: 1 ponto

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Comum (Guerra)

Inerte

O comandante do regimento é um homem devoto, absolutamente leal ao Imperium, mas com pouca iniciativa própria. Incapaz de imaginação e ousadia que faz um oficial ser notado por seus superiores, ele serve como pouco mais do que um porta-voz, aceitando seus comandos e os passando perfeitamente para seus próprios homens. Sem nenhum comando verdadeiro, os homens devem ter fé se for para sobreviverem à fúria da guerra.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Credo Imperial), Conhecimento Comum (Ecclesiocracia)

Melancólico

O comandante do regimento é cuidadoso e introspectivo, mas ele não é o que um dia já foi, tendo sofrido grandemente na guerra. Enquanto leal, sua liderança é sabotada por hesitação e pessimismo, e seus guerreiros são frequentemente forçados a depender mais de sua própria iniciativa em batalha, tomando liderança eles mesmos quando seus superiores falham.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Ar de Autoridade

Sanguíneo

O comandante do regimento é confiante e otimista, apesar de que as vezes se prende de mais a sonhos de glória e triunfo. Enquanto inspira seus homens com discursos grandiosos e heroísmo, suas ambições têm frequentemente os colocados contra obstáculos impossíveis, pegos na busca por glória de seu comandante, e eles devem lutar duro para sobreviver.

Custo: 2 pontos

Talentos Iniciais: Duros de Matar

Treinamento e Doutrinas

Um mundo natal e um comandante provêm o coração de um regimento, mas é no treinamento que eles são providos dos armamentos que recebem que transforma aquele regimento em uma arma contra os inimigos do Imperium. Depois de selecionar um mundo natal e um comandante das seções anteriores, os jogadores podem selecionar um número de doutrinas das seguintes três listas (Tipo de Regimento, Doutrinas de Treinamento, e Doutrinas de Equipamento Especial). Uma dessas doutrinas selecionadas, e apenas uma, deve ser selecionada da seção do Tipo de Regimento, e o regimento não pode ter mais que três doutrinas no total. Em adição, cada uma das doutrinas listadas tem um custo em pontos, que é deduzido do orçamento posto no começo da criação do regimento.

Cada doutrina provê alguns ou todos dos seguintes benefícios: modificadores aplicados à Características de personagens do regimento, um número de Perícias Iniciais, um número de Talentos Iniciais adicionais, uma regra ou vantagem adicional especial, e/ou alguns itens extras para o Kit Padrão Regimental.

Tipo de Regimento

“É a diversidade da Guarda Imperial que é talvez sua maior força, pois com esta diversidade, há poucas ameaças que não podem ser desafiadas e vencidas. Nem um elemento da Guarda Imperial pode triunfar sozinho, seja artilharia mortal, poderosos tanques, ou brava infantaria, mas na combinação correta, não há nada que não possa ser esmagado pelo Martelo do Imperador.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Tabela 2-3: Tipo de Regimento

Tipo de Regimento	Custo
Caçadores	3
Infantaria de Linha	2
Infantaria de Cercos	2
Infantaria Leve	2
Infantaria Mecanizada	3
Regimento Blindado	4
Regimento de Reconhecimento	3
Tropas de Salto	3

Caçadores

Sendo usados como unidades vitais em muitas grandes estratégias, unidades caçadoras usam veículos leves com poder de fogo surpreendentemente pesado para aguardar atrás das linhas de frente até serem convocadas, e então avançando rapidamente para destruir alvos de prioridade em apoio aos soldados rasos. Muitas unidades caçadoras desenvolvem uma mentalidade de herói por seus feitos, dando o golpe fatal em um inimigo após o outro, e por isso quem é de fora tende a considerá-los dissidentes sedentos por glória.

Custo: 3 Pontos

Característica: +3 Habilidade Balística, -3 Força

Perícias Iniciais: Operar (Superfície)

Talentos Iniciais: Resistência (Medo)

Kit Padrão: Um Caminhante Sentinel de Reconhecimento ou um Tanque de Apoio Cão Infernal (ou variante) por Esquadra.

Infantaria de Linha

A coluna da Guarda Imperial, infantaria de linha forma o grosso de toda linha de batalha, o núcleo de cada assalto, e o coração de cada defesa. Os humildes, valentes, e leais infantes são alvos de incontáveis pictos de propaganda e murais inspiracionais ao longo do Imperium. Eles formam a icônica imagem da Guarda Imperial para a maioria dos cidadãos imperiais, e por uma boa razão. É raro um campo

de batalha não ser agraciado pela presença da infantaria de linha.

Custo: 2 Pontos

Característica: +3 Força, -3 Inteligência

Perícias Iniciais: Atletismo

Talentos Iniciais: Recarga Rápida

Kit Padrão: Um rifle laser M36 e quatro baterias por Personagem Jogador (Arma Principal), um conjunto de armadura flak da Guarda Imperial por Personagem Jogador, duas granadas de fragmentação e duas granadas krak por Personagem Jogador.

Infantaria de Cercos

Similar à infantaria de linha, infantaria de cerco forma uma massa sólida de tropas, especificamente treinada para servir em cercos prolongados. Um regimento de cerco deve ser convocado para uma única localização por até anos de cada vez, movendo-se apenas infrequentemente a uma nova linha de frente, e geralmente apenas a algumas centenas de metros da última. Cada linha geralmente consiste de trincheiras e terraplanagens recém-cavadas, rápida e precisamente escavadas por milhares de soldados. É dito que os melhores regimentos de cerco estabelecem uma linha de defesa sólida com nada além de pás, placas de flak, e sacos de areia, dentro de meia hora depois de chegarem à suas posições.

Custo: 2 Pontos

Característica: +3 Dureza, -3 Inteligência

Perícias Iniciais: Uso de Tecnologia

Talentos Iniciais: Nervos de Aço

Kit Padrão: Um rifle laser M36 e seis baterias por Personagem Jogador (Arma Principal), um conjunto de armadura flak da Guarda Imperial por Personagem Jogador, um respirador por Personagem Jogador, quatro sacos de areia vazios e uma ferramenta de trincheira por Personagem Jogador, duas granadas de fragmentação e duas granadas de clarão de fóton por Personagem Jogador.

Infantaria Leve

Unidades de infantaria levemente equipadas são chave para manobras táticas complexas necessárias nos campos de batalha do 41º Milênio. Não tendo o poder de fogo para efetivamente lutar nas linhas de frente, seus talentos são melhor empregados em terreno denso, onde eles podem preparar emboscadas e engajar em escaramuças de curta duração.

Custo: 2 Pontos

Característica: +3 Agilidade, -3 Dureza

Perícias Iniciais: Navegar (Superfície)

Talentos Iniciais: Arrancada

Kit Padrão: Uma carabina laser e quatro baterias por Personagem Jogador (Arma Principal), um colete flak e capacete flak por Personagem Jogador, duas granadas de fragmentação e duas granadas de fumaça por Personagem Jogador.

Infantaria Mecanizada

Menos comum que infantaria de linha, infantaria mecanizada serve como uma força de alta mobilidade e ataques fortes, unindo a utilidade da infantaria com a velocidade e poder de fogo de veículos blindados. A disponibilidade de transportes Quimera é o maior limitador do número de unidades de infantaria mecanizada em uma determinada zona de guerra, e esta raridade significa são divididos em um número de grupos menores de Punho Blindado – esquadrões ou pelotões individuais – acoplados a regimentos blindados (para prover apoio de infantaria) ou regimentos de infantaria de linha (para prover uma reserva rápida ou vanguarda blindada).

Custo: 3 Pontos

Característica: +3 Agilidade, -3 Percepção

Perícias Iniciais: Operar (Superfície)

Talentos Iniciais: Recarga Rápida

Kit Padrão: Um rifle laser M36 e quatro baterias por Personagem Jogador (Arma Principal), um conjunto de armadura flak da Guarda Imperial por Personagem Jogador, duas granadas de fragmentação e duas granadas krak por Personagem Jogador, um Transporte Blindado Quimera por Esquadra.

Regimento Blindado

Ao lado de linhas compactas de infantaria e as humildes armas laser, pouco é tão emblemático nas guerras da Guarda Imperial quanto a força blindada de seus tanques. Duros, resistentes, e capazes de lançar quantidades assustadoras de poder de fogo, há pouco que possa ficar diante a fúria de companhias de tanques de batalha Leman Russ, muito menos o terrível e espantoso poder dos Lâminas da Perdição. As tripulações destas poderosas feras são justificadamente orgulhosas de seu status, e dos feitos de suas investidas de aço.

Custo: 4 Pontos

Característica: -3 Habilidade com Arma, +3 Inteligência

Perícias Iniciais: Operar (Superfície)

Talentos Iniciais: Pancada Técnica

Kit Padrão: Um tanque de batalha Leman Russ (ou variante, a critério do Mestre) por Esquadra, e um kit de ferramentas de manutenção ungido por Personagem Jogador.

Regimento de Reconhecimento

Uma parte chave de qualquer esforço de guerra, unidades de reconhecimento permitem a um exército monitorar os movimentos e posições inimigas, e seus sentidos aguçados e treinamento os permite rapidamente emboscar patrulhas inimigas tentando fazer o mesmo. Devido ao seu papel, unidades de reconhecimento invariavelmente operam muito a frente dos comandantes do exército, exigindo considerável autonomia e iniciativa pessoal, traços que frequentemente levam a um forte senso de ousadia e imprudência. Mesmo com toda sua típica falta de disciplina, unidades de reconhecimento são inestimáveis para qualquer comandante de exército.

Custo: 3 Pontos

Característica: +3 Percepção, -3 Vontade

Perícias Iniciais: Atenção

Talentos Iniciais: Sentido de Combate

Kit Padrão: Um Caminhante Sentinel de Reconhecimento ou um Transporte Blindado Quimera por Esquadra, e um conjunto de magnóculos por Personagem Jogador.

Tropas de Salto

Um tipo de regimento raro, tropas de salto são infantaria extremamente especializada, treinadas para ataques rápidos de transportes aéreos. Empregando para-gravs e acoplados à transportes de assalto Valquíria da Marinha Imperial para realizar operações profundamente atrás das linhas inimigas, tropas de salto provêm um recurso incomum mas potente à generais. Na maior parte pelos outros Guardas Imperiais como insanos por escolher pular de uma aeronave em perfeito estado em pleno voo, ainda assim é necessário para eles serem ousados e corajosos para entrar em território inimigo, e longe do conforto de linhas de suprimento e apoio pesado. Contudo, seu hábito de operar sozinhos sem apoio tende a torná-los um tanto distantes e frios para com aqueles de fora de seu grupo.

Custo: 3 Pontos

Característica: +3 Agilidade, -3 Camaradagem

Perícias Iniciais: Operar (Aeronáutica)

Talentos Iniciais: Queda de Gato

Kit Padrão: Uma carabina laser e quatro baterias por Personagem Jogador (Arma Principal), um conjunto de armadura flak da Guarda Imperial por Personagem Jogador, um respirador por Personagem Jogador, um para-grav por Personagem Jogador, duas granadas de fragmentação e duas granadas de fumaça por Personagem Jogador.

Doutrinas de Treinamento

“Cada regimento é essencialmente único, e enquanto todos são cuidadosamente medidos em força de combate e é dado um grau de uniformidade pelo Departamento Munitorum, não pode haver argumento contra avaliar a força de cada regimento sob seu próprio comando, identificando suas perícias particulares para melhor usá-los em batalha. Com treinamento diligente, esta força pode ser ampliada e focalizada, se tornando em um verdadeiro tesouro.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

Tabela 2-4: Doutrinas de Treinamento

Doutrina de Treinamento	Custo
Disciplina de Ferro	3
Duros de Matar	3
Franco-Atiradores	4
Inimigo Favorito	3
Lutadores Endurecidos	2
Sobreviventes	4
Treinamento de Combate Serrado	2

Disciplina de Ferro

O regimento é bem conhecido por sua devoção inabalável ao dever e absoluta lealdade aos superiores. Nenhum home irá hesitar a agir quando ordenado, nem irá vacilar ao realizar estas ordens. As expectativas sobre soldados comuns, contudo, são tantas que suportar o peso do comando é assumir uma grande e solene responsabilidade, e somente os mais humildes e sérios dos oficiais podem ser confiados com guerreiros tão devotados.

Custo: 3 pontos

Aptidão Inicial: Vontade

Duros de Matar

O regimento é inabalável diante a adversidade, e não irá vacilar durante a fúria da batalha, não importa os horrores que se lancem contra eles.

Custo: 3 pontos

Aptidão Inicial: Dureza

Franco-Atiradores

O regimento tem uma reputação bem ganha por produzir atiradores mortais, e espera-se de cada soldado ser capaz de demonstrar grande proficiência com o rifle laser, no mínimo. Tais regimentos comumente produzem os melhores atiradores de elite da Guarda Imperial, e mesmo o soldado comum pode ser confiado para derrubar inimigo depois de inimigo com uma tempestade de tiros precisos.

Custo: 4 pontos

Aptidão Inicial: Habilidade Balística

Talentos Iniciais: Tiro Preciso

Inimigo Favorito

O mundo natal do regimento à muito têm sido atacado por um das miríades de inimigos da Humanidade, e suas tropas aprenderam do jeito difícil as formas mais efetivas de matar aquele inimigo. Sem piedade e sem medo, eles se alegram por oportunidades de trazer morte ao seu inimigo tradicional.

Custo: 3 pontos

Perícias Iniciais: Conhecimento Proibido (escolha um*)

Talentos Iniciais: Ódio (escolha um*)

**Ao selecionar esta doutrina, um único inimigo do Imperium deve ser selecionado. A escolha especialmente de Conhecimento Proibido e Ódio devem ambos refletir esta escolha de inimigo.*

Lutadores Endurecidos

Os guerreiros do regimento são assustadores de perto, mortais em combate corporal como também à distância. Armados com as ferramentas de seu ofício austero, eles não tem medo de enfrentar seus inimigos em combate individual, e a sensação do sangue quente dos inimigos recém assassinados em sua pele.

Custo: 2 pontos

Características: +2 Habilidade com Arma

Talentos Iniciais: Combate de Rua

Kit Padrão Regimental: O regimento pode ou substituir sua arma corporal padrão com uma Arma de Baixa Tecnologia Comum (ou mais disponível), ou aplicar a melhoria mono às sua arma corporal padrão.

Sobreviventes

O regimento é hábil em sobreviver nos ermos, e seus soldados são mestres em operar em um tipo particular de terreno, normalmente um em que eles cresceram e foram treinados extensivamente. Caçadores e rastreadores quase sem iguais, há poucos que possam escapar deles.

Custo: 4 pontos

Aptidão Inicial: Agilidade

Especial: Ao selecionar esta doutrina, nomeie um único tipo de terreno – Deserto, Selva, Tundra, Deserto de Cinzas, Ruínas Urbanas, etc. Ao operar neste tipo de terreno, personagens de um regimento com esta Doutrina podem jogar novamente Testes de Perícia falidos de Sobrevivência e Navegar (Superfície).

Treinamento de Combate Serrado

O regimento foi treinado em formações próximas longas e difíceis de operar, lutando ombro a ombro com seus camaradas. Estas formações próximas podem responder rapidamente com força esmagadora, movendo-se como uma única entidade, ao invés de um grupo de indivíduos.

Custo: 2 pontos

Talentos: Formação de Combate *ou* Trabalho em Equipe

Doutrinas de Equipamento Especial

“O ato de armar um regimento é um assunto de complexidade considerável. Cada regimento será equipado de uma maneira de acordo com seu propósito, o mundo de sua origem, e a disponibilidade de recursos.”

- Extraído da Tactica Imperialis

Tabela 2-5: Doutrinas de Equipamento Especial

Doutrina de Equipamento Especial	Custo
Armas de Guerreiro	3
Bem Providos	3
Camaleolina	3
Coletores	3
Demolições	3
Drogas de Combate	2
Melhorias	2

Armas de Guerreiro

Guerreiros de mundos primitivos são frequentemente inapropriados para servir nas linhas de fogo, seu comportamento selvagem os tornando uma escolha ruim para segurar um rifle laser. Tais guerreiros frequentemente servem à Guarda Imperial de outras formas, armados com espadas, machados, e malhos, para destroçar o inimigo em combate corporal.

Custo: 3 pontos

Perícias Iniciais: Aparar

Kit Padrão Regimental: O regimento pode trocar sua Arma Principal por uma arma de Baixa Tecnologia Comum (ou mais disponível) e uma pistola laser com duas baterias.

Bem Providos

O regimento foi marcado como uma prioridade de suprimento pelo Munitorum, mantendo-o bem suprido com munição, comida, equipamento médico, e outros consumíveis. Regimentos bem providos são aqueles de que se espera enfrentar o pior no combate, com suprimento regular para permiti-los se manter em força de combate por muito mais tempo.

Custo: 3 pontos

Kit Padrão Regimental: O regimento aumenta o número de carregadores para sua arma principal de alcance e o número de semanas de rações que eles podem carregar como padrão por +2, e ganham uma granada adicional de cada tipo em seu kit padrão (se aplicável). Se o regimento contém veículos, isto também dá um bônus +10 em todos os Testes de Logística para obter combustível e partes para reparar e manter estes veículos.

Camaleolina

Os deveres do regimento exigem que eles se movam sem serem vistos no campo de batalha, e por esta razão, eles têm de ser bem equipados com camaleolina, que os ajuda a se misturar com seus arredores.

Kit Padrão Regimental: O regimento é equipado com capas de camaleolina ou armadura revestida de camaleolina.

Coletores

Alguns consideram o racionamento severo, regulações draconianas, e burocracia complexa do Departamento Munitorum como restrições desnecessárias sobre a capacidade da Guarda Imperial. Outros buscam ganho pessoal, ou simplesmente roubam por hábito ou necessidade. Seja lá qua for a razão, o regimento é populado por aqueles

que roubam ou pilham equipamento adicional do campo de batalha.

Custo: 3 pontos

Kit Padrão Regimental: O regimento pode escolher ganhar um bônus +10 em qualquer Teste de Logística. Contudo, em qualquer teste onde este bônus for usado, se qualquer duplo for rolado (22, 33, 44, etc.) seja o teste um sucesso ou fracasso, então a pilhagem e roubo atraem a atenção indesejada das autoridades maiores dentro da Guarda Imperial ou do Departamento Munitorum.

Demolições

Destruição é o chamado da unidade, e eles são equipados e treinados para seguir este chamado, com acesso a uma variedade de equipamentos explosivos.

Custo: 3 pontos

Kit Padrão Regimental: O regimento recebe um bônus +10 para todos os Testes de Logística feitos para obter granadas, mísseis, explosivos, e munição especial de tanque.

Drogas de Combate

Mais comumente dadas a Legiões Penais e outras unidades que podem precisar de encorajamento para lutar o melhor que podem, drogas de combate podem prover o estímulo psicológico ou físico necessário para lançar uma unidade em ação.

Custo: 2 pontos

Kit Padrão Regimental: O regimento pode adicionar um injetor ou inalador e três dozes de freneson ou cinco dozes de estimm. Dozes adicionais devem ser conseguidos através de requisição ou itens adicionais do kit padrão.

Melhorias

O regimento tem longos laços com o Adeptus Mechanicus, e apesar de não saberem muitos dos segredos da organização, eles aceitam gratamente a sabedoria dos Sacerdotes de Marte. Como um testamento desta unidade, os guerreiros deste regimento podem ter muitos mais biônicos e melhorias do que é tipicamente o caso, com veteranos frequentemente tendo biônicos para substituir órgãos e membros perdidos para os horrores da guerra.

Custo: 2 pontos

Kit Padrão Regimental: O regimento ganha um adicional +10 em todos os Testes de Logística feitos para obter próteses ou implantes biônicos.

Kit Padrão Regimental de Guarda

“O rifle laser é uma grande vantagem para a Guarda Imperial. Nenhuma outra arma entre todas as criações do Deus Máquina poderia servir seu propósito tão perfeitamente.”

- Extraído da *Tactica Imperialis*

A última parte principal da criação de um regimento é determinar seu equipamento. Um regimento da Guarda Imperial não é nada sem as armas e equipamentos que possui. Uma porção significante do kit padrão de um regimento já terá sido determinado quando este tipo de regimento for selecionado, e pode ser ainda influenciado por outras doutrinas.

Deve, portanto, ser bem claro o que o grosso do equipamento de uma unidade será antes de chegar a este ponto. Tudo o que resta, então, é adicionar estes itens específicos à um punhado de itens universais que todos os Guardas recebem, e então escolher alguns itens adicionais para personalizá-los ainda mais.

Kit Padrão Universal

Há uma seleção de partes comuns de equipamento que todos os personagens são equipados de alguma forma ou outra. Enquanto os detalhes específicos de tais itens podem variar de mundo para mundo, e às vezes de personagem para personagem (as rações de um Ogryn são muito diferentes às dadas para Guardas humanos normais, e os oficiais de nascimento nobre podem esperar algo bem diferente dos blocos de nutrição artificial que eles alimentam à escória de sub-colmeia que eles lideram), sua existência é raramente em dúvida. Estes itens formam o núcleo da lista de equipamentos iniciais de um personagem, e são fáceis de repor, reparar, e de outra forma reabastecer, e são universalmente essenciais de possuir.

Os itens de kit padrão universal são os seguintes:

- Um uniforme.
- Um conjunto de equipamento de tempo ruim
- Uma pistola laser (Arma Principal), e duas baterias
- Uma faca
- Um colete flack
- Uma mochila ou bolsa de ombro
- Um conjunto de ferramentas básicas
- Um kit de refeição e um cantil de água
- Um cobertor e um saco de dormir
- Uma lâmpada recarregável
- Um kit de higiene pessoal

- Um conjunto de placas de identificação ou similar
- Uma cartilha ou manual instrucional
- Rações de combate, suprimento de duas semanas

Equipamento de Doutrinas

Cada Doutrina de Tipo de Regimento, e várias outras Doutrinas, provêm equipamento adicional a um regimento, itens que são essenciais para o funcionamento daquele regimento em seu papel. Estes itens são tipicamente listados em termos bem gerais e genéricos, sem detalhar as variantes e padrões específicos que podem existir.

Numerosas Doutrinas de Tipo de Regimento – primariamente estas para regimentos de infantaria – provêm um item listado como uma Arma Principal. Isto substitui qualquer outra Arma Principal que ele tenha recebido (comumente a pistola laser padrão listada acima), e é o método primário pelo qual aquele regimento traz morte aos inimigos do Imperador.

Similarmente, numerosas doutrinas provêm um regimento com armadura. Em todos os casos, isto substitui o colete flak padrão que todos os Guardas recebem – unidades de combate de frente de linha invariavelmente recebem armaduras mais pesadas que as de tripulações de veículos (que devem ser protegidas por seus veículos).

Finalmente, alguns itens são dados em uma base de esquadra por esquadra ao invés de individual. Isto é primariamente o caso para os veículos grandes, para os quais múltiplos Guardas são necessários para operar o veículo efetivamente, ou quando o veículo é usado como transporte para uma esquadra inteira. Nestes casos, um único deste item será dado à esquadra por inteiro.

Armas Favoritas

Cada regimento tem armas que seus membros preferem usar, ou tem uma aptidão natural para usá-las. Cada regimento pode escolher uma Arma Básica e uma Arma Pesada para serem suas Armas Favoritas, estas armas devem ser Muito Raras ou mais disponíveis. Membros deste Regimento ganham um bônus +10 para todos os Testes de Logística para obter estas armas e munição para elas.

Equipamento Adicional

Recursos locais e as necessidades particulares de um determinado regimento podem levar às alocações dos kits padrões variarem imensamente. Enquanto numerosos itens universais existem, eles estão longe de ser os únicos equipamentos que um regimento pode (ou talvez precise) conseguir. Consequentemente, cada regimento em **Only War** tem uma alocação de pontos para gastar personalizando seu Kit Padrão Regimental, adicionando

Tabela 2-6: Itens Adicionais de Kit Padrão

Item ou Melhoria	Custo	Limitações
Melhorar a qualidade de um único item de kit de equipamento padrão de Qualidade Comum para Qualidade Boa	5	
Melhorar a qualidade de um único item de kit de equipamento padrão de Qualidade Comum para Qualidade Excelente	10	
Substituir pistola laser (Arma Principal) por carabina laser (Arma Principal)	5	
Substituir carabina laser (Arma Principal) por rifle laser M36 (Arma Principal)	5	
Adicionar uma faca adicional	2	
Adicionar uma pistola laser e 2 carregadores como uma arma secundária	5	Só pode ser pego uma vez.
Adicionar uma autopistola e 2 carregadores como uma arma secundária	8	Só pode ser pego uma vez
Adicionar uma automática stub e 2 carregadores como uma arma secundária	8	Só pode ser pego uma vez
Adicionar um revolver stub e 12 balas como uma arma secundária	3	Só pode ser pego uma vez
Adicionar uma granada de fragmentação adicional ao kit padrão	5	Só pode ser pego uma vez
Adicionar uma granada de fumaça adicional ao kit padrão	5	Só pode ser pego uma vez
Adicionar uma granada krak adicional ao kit padrão	15	Só pode ser pego uma vez
Substituir um rifle laser M36 (Arma Principal) ou carabina laser (Arma Principal) por uma escopeta de combate (Arma Principal) e 4 carregadores	10	Infantaria de Linha, Infantaria Leve, Infantaria de Cercos ou Infantaria de Salto
Adicionar um crono ao kit padrão	2	
Adicionar um cinto de escalada ao kit padrão	5	
Adicionar um uniforme adicional para uso em campo ao kit padrão	2	
Adicionar um uniforme para gala ou uso em parada ao kit padrão	5	
Adicionar plugues de filtragem ao kit padrão	5	
Adicionar o Manual Munitorum ao kit padrão	3	
Adicionar um foto-visor ou conjunto de foto-lentes ao kit padrão	8	
Adicionar óculos de visão de calor ao kit padrão	15	
Adicionar selos de pureza ao kit padrão	8	Regimentos Penitentes
Adicionar máscara respiradora ou de gás ao kit padrão	8	
Adicionar vestimenta de sobrevivência ao kit padrão	8	
Adicionar 1 dose de de-tox e um injetor ao kit padrão	15	
Adicionar um único kit médico avançado para a esquadra como kit padrão	15	Só pode ser pego uma vez
Adicionar 2 semanas de rações adicionar ao kit padrão	3	
Adicionar 1 dose de massacre ao kit padrão	10	Doutrina de Drogas de Combate
Adicionar 1 dose de freneson ao kit padrão	20	Doutrina de Drogas de Combate
Adicionar 1 dose de estimm e um injetor ao kit padrão	8	
Adicionar um único auspex ou escaneador ao kit padrão	10	Só pode ser pego uma vez
Adicionar um gancho de escalada ao kit padrão	5	
Adicionar um magnóculos ao kit padrão	8	
Adicionar um micro-comunicador ao kit padrão	8	
Adicionar gritadores (uma caixa de 6) à esquadra como kit padrão	10	
Adicionar um único abafador ao kit padrão	8	
Adicionar um mirador ao kit padrão	10	Doutrina de Franco-atiradores
Adicionar um item de disponibilidade Omnipresente ao Kit Padrão	1	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Abundante ao Kit Padrão	2	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Copiosa ao Kit Padrão	3	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Comum ao Kit Padrão	5	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Mediana ao Kit Padrão	8	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Escassa ao Kit Padrão	10	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Rara ao Kit Padrão	15	A Critério do Mestre
Adicionar um item de disponibilidade Muito Rara ao Kit Padrão	20	A Critério do Mestre
Adicionar uma Arma Básica Favorita à lista de Armas Favoritas do Regimento	10	Só pode ser pego uma vez
Adicionar uma Arma Pesada Favorita à lista de Armas Favoritas do Regimento	15	Só pode ser pego uma vez

itens adicionais ou melhorando existentes. Esta alocação é de 30 pontos, com um adicional de 2 pontos extras para cada ponto não usado na Criação de Regimento que restou, e pode ser ainda aumentado por certas doutrinas e outras opções. Estes pontos podem ser gastos em um número de jeitos diferentes, como descrito abaixo. Itens e melhorias podem ser selecionados da **Tabela 2-6: Itens Adicionais de Kit Padrão**, usando os custos listados.

A critério do Mestre, outros itens podem ser selecionados do **Capítulo V: Arsenal**, determinando seu custo pela disponibilidade do item, como descrito naquela tabela. Alguns itens têm limitações de quantas vezes podem ser pegos ou para quais regimentos estão disponíveis, que podem ser ignorados a critério do Mestre. Se o Regimento adicionar uma arma com munições à seu Kit Padrão desta forma e a **Tabela 2-6: Itens Adicionais de Kit Padrão** não lista o número de carregadores de munição que o regimento recebe com a arma, é presumido que o regimento tem dois carregadores de munição para aquela arma como parte de seu Kit Padrão.

Toques Finais

“Qual é a arma mais forte da Humanidade? As máquinas do Adeptus Mechanicus? Não! As Legiões Astartes? Não! O tanque? O rifle laser? O punho? Não! Coragem, e apenas coragem, está sobre todas as outras!”

- Lorde Comandante Solar Macharius

A este ponto, a Criação de Regimento está quase completa, com apenas alguns detalhes faltando antes dos jogadores poderem começar a construir personagens de seu regimento. Estes são elementos de plano de fundo para ajudar a desenvolver o quem, como, e por que do regimento:

De Onde o Regimento Veio?

Você já deve ter determinado o tipo de mundo natal ou origem de onde o regimento veio, mas mundos são mais do que as simples classificações que o Imperium dá a eles. Considerar a natureza do mundo de origem do regimento pode ajudar a definir o jeito que o regimento se veste, o estilo de seu armamento, e suas tradições e peculiaridades, todas informações úteis de se saber para o Mestre e os jogadores quando estiverem jogando o jogo.

Uma opção simples pode ser selecionar um mundo que já existe – muitos mundos ao longo do Imperium já foram descritos em incontáveis livros de regras e literaturas ao longo dos anos, e a maioria dos mundos no Imperium já formaram regimentos da Guarda Imperial em algum ponto (e se não tiverem, talvez o regimento que você criou seja o primeiro a vir de lá). Alternativamente, numerosos mundos para formar regimentos de soldados dentro do Setor Calixis

são descritos no livro de regras de **Dark Heresy** e seus suplementos, e quaisquer destes mundos podem razoavelmente estar enviando tropas à Frente Rotacionária.

Por Que o Regimento Foi Formado?

Particularmente ao lidar com regimentos que vieram de setores distantes do outro lado do Imperium, explicar o porquê do regimento ter vindo a existir pode ser útil de se saber – eles são simples produtos dos dízimos de seu planeta natal, contribuindo para uma guerra distante, ou eles foram formados para combater uma ameaça particular perto de seu lar? Talvez eles sejam sobreviventes de uma campanha que devastou seu mundo natal, e agora estão indo de zona de guerra para zona de guerra, ou são cruzados retornando, ainda não recebendo a permissão para abaixar suas armas.

Com regimentos vindos do Setor Calixis e outras regiões próximas da Frente Rotacionária, a guerra além da Periferia pode muito bem ser a razão inteira do regimento existir – uma ameaça tão perto de casa que não pode ser facilmente ignorada.

Em Quê o Regimento Acredita?

Cada mundo no Imperium adora o Imperador – isto é tanto verdade inescapável e lei inviolável. Contudo, as diferenças entre sistemas de crença em planetas individuais podem ser consideráveis. Cada setor e cada mundo têm diferentes formas de praticar estas crenças, diferentes festivais locais e diferentes santos padroeiros.

Dentro do Setor Calixis, São Drusus é o mais reverenciado dos santos, tendo sido um dos generais que fundaram o setor, e o primeiro regente depois do resultado da Cruzada Angevin. Poucos são os regimentos calixianos que não prestam homenagem ou ao menos o mínimo de respeito a Drusus, mas cada mundo tem seus próprios heróis antigos e figuras de veneração, cujos exemplos e lendas inspiram os fiéis.

Em Que Estado se Encontra o Regimento?

Sejam recém-formados para lutar as guerras do Imperador, ou veteranos de muitas batalhas, regimentos vêm em uma variedade de formatos e tamanhos, com alguns dos mais perigosos consistindo de um punhado de companhias, enquanto que regimentos novos podem ter dezenas de

milhares de guerreiros. Alguns regimentos veteranos podem ter sido tão danificados por conflito que eles se fundiram com outro regimento enfraquecido, para garantir que nenhum se desperdice, e pelo fim da longa campanha,

regimentos únicos com composições ou histórias ecléticas podem ser tudo o que restou de uma dúzia ou mais regimentos que começaram a campanha.

Regimentos novos e veteranos podem produzir estilos grandemente diferentes de campanha. Os inexperientes ainda estão equipados com armamentos novos, e em formações completas e arrumadas, ainda confiantes em si

mesmos com a retórica de pregadores e instrutores de treino, mas abençoadamente ignorantes da realidade da guerra. Enquanto isso, veteranos existem em agrupamentos batidos e quase informais, onde perdas destruíram as fileiras ordenadas do passado, não mais ingênuos com a guerra, e com cada soldado tendo suas próprias peculiaridades e desordens de anos de batalha.

Qual é o Nome do Seu Regimento?

Como já visto, inicialmente este capítulo, cada regimento deve ser identificado unicamente. Para algumas forças mais formais, um simples número e uma designação factual são inteiramente suficientes, e mesmo estes identificadores simples podem ser carregados de legados e tradições antigas, com números usando usados e reusados ao longo de milênios. Em outras vezes, um regimento pode receber um apelido único, distinto da sua designação oficial.

Comumente fonte de orgulho para os homens do regimento, seu nome coletivo ajuda a distingui-los de todos os outros que vieram do seu mundo natal, e lhes dá um senso de identidade mais forte. Em particular, isto parece ser comum com regimentos de mundos que são naturalmente mortais, com regimentos recebendo nomes de predadores mortais, carregando imagens estilizadas destas criaturas em bandeiras e medalhas, ou pintadas na blindagem de tanques.

Quem é o Comandante do Regimento?

Já tendo definido a personalidade do oficial comandante, vale a pena considerá-lo com um pouco mais de profundidade. Particularmente enquanto a campanha continua, o comandante regimental irá provavelmente se tornar uma figura cada vez mais relevante nas vidas dos Personagens Jogadores. Determinar seu nome, no mínimo, é algo que vale a pena se pensar a respeito.

Além do comandante do regimento, há outras figuras dentro de um regimento a se considerar, de Comissários cujo julgamento é tudo o que fica entre um homem e execução, à pregadores acoplados, que guardam as almas dos soldados e os lidera em orações até o Imperador. A estrutura de comando do regimento contém muitas destas personalidades e responsabilidades irão trazê-los em contato mesmo com o menor dos Guardas, e vale a pena colocar um pouco mais de tempo e esforço em decidir que essas pessoas são.

Capítulo III: Criação de Personagem

“Os homens e mulheres da Guarda Imperial sacrificam mais e ganham menos que talvez qualquer outro ramo das Forças Armadas Imperiais.”

- Comissário Ibram Gaunt

Em **Only War**, cada jogador interpreta o papel de um membro da Guarda Imperial, um de incontáveis bilhões de conscritos endurecidos e anônimos mandados em uma miríade de frentes aos caprichos do Adeptus Terra. Usando este alter ego marcial, os jogadores seguem em frente por ordens de seus oficiais para lutar os eternos e implacáveis inimigos do Imperium – o terrível xenos, o mutante, o herético, e as forças sombrias dos Poderes Ruinosos. Ao longo do curso de seu serviço, estes personagens podem lutar em uma centena de mundos sem nome, frequentemente em menores números e menos poder de fogo que seus oponentes, e lutando em algumas das piores condições que a história já registrou. Guiados por seus oficiais, os temidos Comissários, e seu próprio senso de dever e lealdade ao Deus-Imperador, espera-se cada Guarda preservar e executar seu dever, mesmo até a morte.

A vida de um Guarda Imperial é frequentemente brutalmente curta, apesar de que muitos brincam dizendo que o tempo efetivamente para quando você é conscrito ao serviço, a passagem de meses e anos distorcida por seu constante movimento através da Distorção a bordo de transportes de tropas da Marinha Imperial, e interrompidos apenas pelos clarões de descontrolado terror que pontuam a de outra forma excruciantemente tediosa existência de um Guarda. A maioria dos Guardas aspiram por pouco mais do que a sobrevivência diária, esperando apenas que consigam chegar ao final do dia e talvez a algum ponto no futuro distante, retornar ao já meio esquecido mundo natal. Outros buscam glória, honra, ou aventura, ou até aspiram ao alto ofício militar ou político, esperando vender suas honras e sucessos militares por cargo de lorde de setor, cargo em algum ramo poderoso do Adeptus Terra, ou mesmo uma Licença de Comerciante Independente. Sejam quais forem seus desejos no final, o fato é que o caminho de um Guarda é muito doloroso. Um caminho de dificuldades e fogo, sangue e morte, e aqueles que o trilham estão plenamente cientes do custo de falhar. Ao longo da carreira de um Guarda, honra, fé, um desejo por glória e aventura, e

aspirações maiores guerreiam dentro dele enquanto ele vai a frente para proteger seus lares e outros humanos da sempre presente ameaça dos xenos, hereges, e Caos.

Como um Guarda, é esperado de cada personagem incorporar os melhores ideais da Guarda Imperial – obediência aos seus oficiais, fé imortal ao Deus-Imperador, e um ódio inquestionável e insaciável por Seus inimigos. Eles devem levar a gloriosa luta ao inimigo, e espalhar a luz de Sua Palavra aos cantos mais escuros da galáxia. No curso de seu dever, eles irão encontrar inimigos conhecidos do Imperium, como os selvagens Orks e os decadentes Eldar, como também incontáveis horrores sem face, tanto deste mundo quanto do além Empírico.

Criando um Guarda

Para se preparar para sua primeira experiência na Guarda Imperial, o jogador precisa criar seu personagem. Um alter ego, também conhecido como Personagem Jogador (PJ), é como um ator ou um personagem em um filme, a proxy do jogador no excitante e mortal mundo de Warhammer 40.000. Criar um Personagem Jogador em **Only War** é um processo relativamente simples que é bem agradável por si só. Este capítulo expõe as ferramentas que permitem ao jogador criar seu personagem com uma personalidade e história interessante, e para dar uma ideia clara de quem o personagem é e quais são suas motivações. Fique atento, contudo, que este capítulo pode conter muitos termos, lugares, e conceitos que não são familiares. Enquanto pode ser um pouco intimidador e opressivo de primeira, tudo será explicado quando chegar o momento, enquanto o jogador explora o resto deste livro de regras, e toma seu lugar entre as fileiras massivas da Guarda Imperial.

Para começar, cada jogador precisa ter algumas ferramentas básicas para criar seu personagem. Os essenciais que são necessários na criação de personagem são dados de dez lados, referidos como “d10” nas regras, um ficha de personagem, e um lápis com uma boa borracha. É melhor anotar tudo com um lápis, ao menos a princípio, enquanto jogadores estarão fazendo muitas mudanças e correções ao longo do processo de criação de personagem. Em adição aos dados e ficha de personagem, algumas folhas de papel extras são altamente recomendadas. **Only War** é um jogo altamente colaborativo, talvez mais do que qualquer outro, e a personagem de criação deve ir lado a lado com a criação de um regimento pelos jogadores como um grupo, como esboçado no **Capítulo II: Criação de Regimento**. Assim como na criação de regimento, é muito útil ter o Mestre e os jogadores na mesa quando os personagens são criados. Não apenas é mais divertido, mas também permite aos jogadores comparar seus personagens com os dos demais jogadores, e ver como eles complementam uns aos outros.

Assim que o grupo do regimento tenha sido criado, há cinco passos fáceis a seguir ao criar um Personagem Jogador individual. Cada passo é relativamente simples, e requer pouco mais do que algumas tomadas de decisão, e registrar estas escolhas na ficha de personagem. Os estágios do processo de criação de personagem são os seguintes:

Estágio 1: Gerar Características

Um Personagem Jogador é na maior parte definido por número que determinam seus atributos físicos, mentais, e sociais. Estes números, que podem existir numa escala de 1-100, são chamados de Características e representam coisas como a força física do Personagem Jogador, o quanto física e espiritualmente resiliente ele é, e o quanto bem ele maneja uma arma.

Estágio 2: Escolher Especialidade

Enquanto seu Regimento e Características escolhidas são a fundação para seu personagem, é sua Especialidade que define seu personagem e determina seu papel na Guarda Imperial. Especialidades determinam o foco de seu personagem; que armas ele usa, que perícias ele conhece, e em que áreas ele realmente é o melhor. A Guarda Imperial é incrivelmente diversa, e por causa disso, há doze Especialidades diferentes para jogadores escolherem em **Only War**.

Cada jogador seleciona uma e somente uma especialidade, e isto determina as Aptidões, Perícias, Talentos e Ferimentos iniciais do personagem. Adicionalmente, cada Especialidade garante ao personagem uma curta lista de habilidades especiais que ele pode comprar como Avanços por experiência.

Ao criar um personagem, é recomendado que seu grupo discuta quais especialidades cada um pretende escolher para seus personagens. Deste jeito, vocês podem criar uma Esquadra balanceada que é melhor preparada para enfrentar uma variedade de desafios – um grupo de quatro Ogryns poderia ter problemas ao realizar quaisquer tarefas complexas!

Pré-Requisitos de Talentos

Muitos Talentos dados aos personagens por sua Especialidade têm pré-requisitos que os personagens podem não satisfazer. Para Talentos dados por sua especialidade, personagens ignoram quaisquer pré-requisitos do Talento, e ganham estes Talentos de qualquer forma.

Estágio 3: Movimento, Ferimentos, Destino, e Gastando Experiência

Este passo é onde o jogador personaliza ainda mais seu personagem. Cada Personagem Jogador em **Only War** começa com 600 pontos de experiência (ou 300 pontos para Especialistas de Apoio) para comprar Perícias e Talentos e melhorar Características durante a Criação de Personagem. Estes pontos refletem as experiências de vida dos personagens antes de serem conscritos. O jogador pode usar estes pontos para expandir o escopo da experiência do seu personagem, focá-lo estreitamente para papéis específicos dentro de sua esquadra, ou preencher o conceito de personagem do jogador. Atributos adicionais são também calculados nesta etapa. Este estágio é também o ponto onde os personagens determinam o Movimento, número de Pontos de Destino, e Ferimentos de seus personagens.

- Os Ferimentos do Personagem Jogador são determinados por sua Especialidade. Cada uma tem um número específico de Ferimentos para começar, determinando adicionando um número fixo a uma rolagem 1d5.
- Cada Guarda começa o jogo com um numero de Pontos de Destino gerado aleatoriamente (veja página 103).
- Determine a velocidade de Movimento do Personagem Jogador consultando a **Tabela 1-4** na página 32.
- O jogador pode personalizar ainda mais seu personagem gastando pe para comprar Avanços de Característica, Perícias, e Talentos.

Estágio 4: Dando Vida aos Personagens

Assim que estiver terminado com os números e todas as penalidades e benefícios do personagem forem calculados, é hora de dar alguma vida ao novo personagem. Este estágio ajuda a definir o nome, natureza, crenças, e mais outros detalhes sobre o personagem. Esta etapa é importante, já que ela ajuda os jogadores a representar seu personagem durante o jogo, e torna cada um deles um indivíduo único que se destaca da multidão sem rosto da Guarda Imperial. Durante esta etapa, os jogadores também escolhem o Comportamento do personagem – um auxílio de interpretação que ajuda a moldar a personalidade do personagem.

Estágio 5: Gerar Camarada

Personagens Jogadores estariam perdidos sem sua esquadra para acompanhá-los no calor da batalha. Neste estágio, o

jogador gera um Camarada que irá servir ao lado dele no campo de batalha.

Estágio 6: Jogue Only War

Com seu Regimento, Esquadra, e Personagens Jogadores prontos, os jogadores agora estão prontos para jogar **Only War**!

Terminologia

Os próprios personagens dos jogadores, seus alter egos dentro do jogo, são simplesmente chamados de Personagens Jogadores (ou PJs). Personagens Jogadores podem ser tanto Guardas, soldados recrutados como parte de um regimento, ou Especialistas de Apoio, que são auxiliares de fora que foram acoplados ao regimento, como Comissários e Tecnopadres. Jogadores também criam personagens aliados, os soldados e compatriotas com os quais eles marcham para a guerra, que são conhecidos como Camaradas. Os Personagens Jogadores, juntos com seus Camaradas, formam a Esquadra, e naturalmente, todos os membros da Esquadra são chamados de parceiros de esquadra.

Estágio 1: Gerar Características

“O valor de um Guarda pode ser apenas verdadeiramente medido por suas ações sob fogo. Números em um livro nunca podem mostrar o que está escondido nos cantos escuros do coração de um homem.”

- Sargento Yuri Alexeivich, 3º Strelets Volkovianos

Características representam a habilidade bruta de um Personagem Jogador, em uma escala de 1 a 100, em uma variedade de áreas físicas e mentais. Características são importantes por muitas razões, mas principalmente por que elas refletem a habilidade de suceder em certas ações. Já que um jogador precisa fazer rolagens abaixo das Características de seu Personagem Jogador quando fizer uma ação, quanto maior a Característica for, melhor será a posição do jogador e seu personagem.

Habilidade com Arma (HA)

Habilidade com Arma representa a competência do personagem em combate corporal, e cobre o uso de tudo a partir de mãos nuas até baionetas e espadas serra.

Habilidade Balística (HB)

Habilidade Balística representa a precisão de um personagem com numerosas armas de alcance providas pelo

Departamento Munitorum, de lança-granadas ao confiável rifle laser ao enorme canhão do tanque super pesado Lâmina da Perdição.

Força (F)

A Característica Força mede a força física bruta do personagem.

Dureza (D)

Dureza define quão facilmente um personagem ignora ferimentos, como também quão facilmente ele resiste à toxinas, ambientes perigosos, doenças, e outros males físicos.

Agilidade (Ag)

Agilidade mede a rapidez, reflexos, e equilíbrio de um personagem.

Inteligência (Int)

Inteligência é a medida do intelecto de um personagem, como também sua perspicácia, racionalidade, e conhecimento geral.

Percepção (Per)

Percepção define o quão alerta o personagem é. Ela reflete como ele percebe seus arredores, e o quão aguçados são seus sentidos físicos.

Vontade (Von)

Vontade demonstra a força de vontade de um personagem. Ela o ajuda a suportar os horrores da guerra, e os terríveis oponentes que ele irá encontrar nos incontáveis campos de batalha do Imperium do Homem.

Camaradagem (Cam)

Camaradagem representa a habilidade do personagem de interagir com outros, e sua habilidade de enganar, encantar, amigar, e liderar-los.

Bônus de Característica

Cada Característica tem um bônus correspondente que é igual ao dígito de dezena da pontuação de Característica. Por exemplo, um personagem com uma Inteligência de 41 tem um Bônus de Inteligência de 4. Bônus de Característica são usados como modificadores em muitas regras diferentes, para determinar coisas como por exemplo quanto Dano um personagem causa em combate.

Gerando Características

Características são geradas uma de cada vez. Para cada Característica, role 2d10, some os números resultantes, e então adicione 20. O jogador deve seguir este procedimento para cada uma das Características de seu personagem até ele ter resultados para todas as nove, e então as preenche na sua ficha de personagem. Fichas de personagem oficiais de **Only War** são encontradas na parte de trás deste livro. Note que uma ou mais Características podem ainda ser modificadas por sua Especialidade ou Histórico, então escreva com lápis.

Já que se espera dos homens e mulheres em **Only War** sobreviver às zonas de guerra mais severas e mortais na galáxia, Personagens Jogadores estão acima dos Guardas medianos. Portanto, um personagem pode refazer a rolagem de um de seus resultados, à sua escolha. Se o jogador escolher fazer isso, ele deve manter o novo resultado, mesmo se for inferior ao resultado original.

Exemplo

Kaya está criando um novo personagem. Ela rola 2d10 para sua Habilidade com Arma e consegue um resultado de 19, então adiciona 20 para um total de Habilidade com Arma de 39. Ela repete o processo para o resto de suas Características e consegue o seguinte:

Característica	Rolagem 2d10	Total	Bônus de Característica
Habilidade com Arma	19 (+20)	39	3
Habilidade Balística	13 (+20)	33	3
Força	16 (+20)	36	3
Dureza	6 (+20)	26	2
Agilidade	14 (+20)	34	3
Inteligência	12 (+20)	32	3
Percepção	15 (+20)	35	3
Vontade	7 (+20)	27	2
Camaradagem	13 (+20)	33	3

Ela então decide refazer a rolagem da sua pontuação de Dureza, esperando por um resultado melhor. Infelizmente, desta vez o dado veio com um total de 3, para uma Dureza ainda pior, de 23. Má sorte!

Alocando Pontos

Um método alternativo para gerar pontuações de Característica é dar a cada jogador um número de pontos de Característica que ele pode alocar como quiser. Neste caso, o jogador começa com uma pontuação de 20 em Cada Característica, e pode alocar um total de 100 pontos adicionais em suas Características como ele quiser. É importante notar que o jogador não pode adicionar mais que 20 pontos a uma característica ao gerar um Personagem Jogador com este método. O método de alocação de pontos gera Personagens Jogadores com pontuações de Característica levemente acima da média de pontuações de Característica, e permite ao jogador controle mais exato sobre a criação de seu personagem.

imperial mediano como “a Guarda Imperial”, quando sequer são pensados. Eles formam o grosso da enorme Guarda Imperial. Guardas cavam trincheiras, pilotam tanques, operam rádios, manejam explosivos, vencem batalhas, e morrem aos incontáveis milhares para a glória Dele na Terra.

Aos olhos do Departamento Munitorum, estes Guardas são todos simplesmente Guardas, independente de história, especialidade, ou personalidade. Um Guarda pode ser duro e forte, capaz de portar armamento pesado e grande, ou ter reflexos como o raio e pilotar um Sentinel como nenhum outro, ou ser o forte líder de homens, inabalável diante os inimigos do Imperador, mas ainda não ser nada mais que uma estatística nas tabelas do Departamento Munitorum. Por causa disto, no nível individual, não há patentes ou títulos para membros de uma Esquadra da Guarda Imperial. Como um regimento divide sua Esquadra, ou titula suas especialidades – ou decide se eles sequer têm especialidades – é deixado inteiramente nas mãos do regimento, e pode variar grandemente ao longo do Imperium.

Apesar da falta de definições sólidas e rápidas dos diferentes papéis que um Guarda pode ter em uma Esquadra pelo Departamento Munitorum, ainda há uma grande diversidade. Em **Only War**, Especialidades de Guarda são divididas em cinco arquétipos gerais, que cobrem o típico conjunto de habilidades que um Guarda “comum” pode ter. Guardas que preenchem estas especialidades têm títulos completamente diferentes de regimento para regimento, mas todos ainda servem ao mesmo propósito geral.

- **Artilheiro Pesado:** Fortes, grandes, e duros, estes Guardas portam quaisquer armas pesadas que são dadas à Esquadra.
- **Especialista em armas:** O Guarda “mediano”, estes homens e mulheres se aperfeiçoaram no uso de seu rifle laser ou outras armas, para trazer morte aos inimigos do Imperium.
- **Médico:** Se esquivando de disparos mortais e explosões, estes Guardas arriscam tudo para manter seus colegas de esquadra vivos.
- **Operador:** Um pouco menos temerosos da estranha tecnologia que a Guarda Imperial frequentemente emprega que seus compatriotas, estes Guardas são frequentemente confiados com a pilotagem dos transportes da Esquadra ou outros veículos.
- **Sargento:** Cada Esquadra precisa de um comandante forte para liderar a investida em combate. O Sargento mantém seus homens motivados e coordenados nas batalhas mais difíceis.

Munição e Equipamento Especialista

Armas incluídas como parte do Equipamento Especialista de uma Especialização vem com 3 carregadores de munição a menos que outro valor específico esteja listado.

Estágio 2: Escolher Especialidade

Especialidades são papéis únicos que cada personagem preenche dentro de sua Esquadra. Enquanto pode parecer ao observador casual que a Guarda Imperial é composta inteiramente por infantaria sem rosto, há, na verdade, um atordoante conjunto de especialidades e sub-especialidades encontradas dentro desta diversa força de combate. Apesar das numerosas especialidades, sub-especialidades, posições de apoio e conceito que existem dentro de diferentes regimentos da Guarda Imperial, os arquétipos mais comuns a serem encontrados podem ser separados em dois grupos básicos: Guardas e Especialistas de Apoio.

Guardas

“Não importa sua especialidade primária, do mais baixo cozinheiro ao próprio Mestre de Guerra, a ocupação militar secundária de cada Guarda é infantaria.”

- Capitão Jorge Melial, 874º Granadeiros Holusianos

Guardas são os lacaios básicos da Guarda Imperial. Dos estóridos cadianos aos brilhantes mordianos às fileiras mascaradas do Corpo da Morte de Krieg, estes homens e mulheres são o que é tipicamente pensado pelo cidadão

Especialistas de Apoio

Especialistas de Apoio são membros de elite da Guarda Imperial, que possuem treinamento avançado ou talentos naturais únicos. Alguns, como o Comissário, possuem posições de grande respeito na Guarda, enquanto outros, como o Psyker Sancionado, são temidos ou desprezados. Não importa sua patente ou posição na Guarda Imperial, a primeira prioridade destes Especialistas é a mesma dos Guardas rassos com quem eles servem: servir ao Deus-Imperador, trazer sua luz aos cantos escuros da galáxia, e punir seus inimigos sem piedade.

Em **Only War**, há sete tipos diferentes de Especialistas de Apoio que podem ser parte de um esquadrão da Guarda Imperial.

- **Comissário:** Grandes líderes educados na lendária Schola Progenium, estes homens e mulheres mantêm a moral nas tropas rasas com um punho de ferro.
- **Homem-Rato:** Baixos e rotundos, estes pequenos abhumanos são usados como infiltradores e atiradores de elite. Eles também podem cozinar muito bem!
- **Ogryns:** Estes imensos abhumanos tendem a não ser muito brilhantes, mas agem como algumas das mais efetivas tropas de choque da Guarda Imperial.
- **Padre do Ministorum:** Trazendo a luz do Deus-Imperador ao campo de batalha, Padres do Ministorum inspiram as tropas ao seu redor, não somente com sua pregação, mas combatendo seus inimigos com suas enormes espadas serra Evisceradoras.
- **Psyker Sancionado:** Temidos por tanto seus inimigos quanto aliados, os Psykers do Imperium são capazes de dobrar o variante poder da Distorção com sua vontade.
- **Soldado de Assalto:** Estes soldados de elite são treinados ao lado dos Comissários na Schola Progenium. Equipados com algumas das melhores armaduras e armas no Imperium, eles são soldados mortais.
- **Tecnopadre Engenheiro:** Emissários do Adpetus Mmechanicus, Engenheiros caminham no campo de batalha trajando armaduras grossas, atendendo os espíritos mecânicos das muitas máquinas de guerra da Guarda Imperial.

Artilheiro Pesado

"Um bom Pesado pode dar apoio aos seus colegas de esquadrão, negar uma área, ou colocar tiros únicos no alvo o dia inteiro e nunca ficar sem munição. Um ótimo Pesado pode mandar um projétil de morteiro no bolso da camiseta de um renegado a mil metros."

- Soldado Blaise, 18º Infantaria Pesada Kasar esquadrão Anti-Blindados.

Artilheiros Pesados são aqueles Guardas que, durante seu treinamento básico, mostram uma grande quantidade de afinidade e competência com várias armas de apoio pesado utilizadas pela Guarda Imperial. Adaptado para um número de papéis especiais como fogo de apoio e anti-blindagem, armas pesadas tendem a ser altamente avançadas e requerem não somente um braço firme e um coração forte para operar, mas uma cabeça fria e uma quantidade acima da mediana de perspicácia técnica para mantê-las funcionando. Artilheiros Pesados tendem a serem bravos e corajosos, muito confiáveis, e não perdem facilmente a calma sob fogo, boas qualidades para homens e mulheres que tão frequentemente se encontram alvos de armas pesadas inimigas e atiradores. Eles tipicamente operam em células de dois ou seis dependendo das necessidades de tripulação da arma sob seu cuidado, e são, necessariamente, mais lentos do que o soldado mediano, devido à seus fardos pesados.

À grosso modo, há três tipos gerais de células de Artilheiros Pesados: Esquadras de Apoio de Fogo Direto, Esquadras Anti-Blindados, e Esquadras de Apoio de Fogo Indireto. Esquadras de Apoio de Fogo Direto são tipicamente armadas com bolters pesados, autocanhões, e flamadores pesados, e tem o dever de negar áreas, suprimir alvos, guardar pontos estratégicos, e até identificar e neutralizar veículos de reconhecimento leve inimigos. Carregando canhões laser, lança-mísseis, e multi-meltas, esquadras Anti-Blindados tornam a destruição de tanques uma arte fina. Leves e relativamente móveis, estas esquadras são treinadas para montar e desmontar suas armas rapidamente e silenciosamente acompanhar blindados e infantaria

mecanizada inimiga. Finalmente, Esquadras de Apoio de Fogo Indireto operam várias armas de fogo indireto no arsenal da Guarda Imperial, como morteiros e lança-granadas. Operando como artilharia leve, especialmente quando armados com morteiros altamente portáteis, estes times estão tipicamente estacionados bem atrás das linhas de frente onde, usando informações de direção supridas por seus colegas de esquadra, eles podem suprimir tropas inimigas e veículos, os prendendo no lugar e permitindo forças aliadas avançarem e neutralizá-los.

Graças ao seu treinamento especializado e a habilidade de trazer as armas mais pesadas portáveis por homens a um problema, Artilheiros Pesados são valiosos em quase toda esquadra na Guarda Imperial. Eles garantem uma incrível quantidade de flexibilidade tática a uma esquadra que está avançando, e dependendo do seu equipamento, podem lidar com quase qualquer situação no campo de batalha.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providos na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a **Tabela 3-1: Avanços Recomendados para Artilheiros Pesados** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Dureza.

Aptidões Iniciais: Camaradagem, Defesa, Dureza, Habilidade Balística, Ofensa, Percepção.

Perícias Iniciais: Atletismo *ou* Sobrevivência, Conhecimento Comum (Guarda Imperial, Guerra), Intimidar.

Talentos Iniciais: Queixo de Ferro, Treinamento com Arma (Laser *ou* Projétil Sólido, Baixa Tecnologia, Pesada, escolha 1 excluindo Exótica).

Equipamento Especialista: Lança-mísseis de Qualidade Comum com 5 Mísseis de Fragmentação *ou* stub pesado de Qualidade Comum *ou* Arma Pesada Favorita Regimental de Qualidade Comum.

Ferimentos: 10+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Artilheiro Pesado para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Carregador

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: Enquanto seu Camarada estiver em Coesão, o Artilheiro Pesado pode usar as Ações de seu Camarada para recarregar sua arma atualmente equipadas. Estas podem ser usadas em combinação com as Ações do Artilheiro Pesado. Por exemplo, para recarregar uma arma que requer uma Ação Completa para recarregar, o Artilheiro Pesado usa uma Meia Ação de Recarregar, e seu Camarada realiza uma Meia Ação de Recarregar, recarregando a arma e deixando os dois com Meia Ação restando.

Estabilizar

Tipo: Ordem (Ação Completa)

Custo: 300 pe

Efeito: O Camarada do Artilheiro Pesado ajuda a apoiar a arma para disparar, impedindo o recuo de afetar a mira do Artilheiro Pesado. Qualquer Rajada Semiauto ou Rajada Auto usada pelo Artilheiro Pesado neste turno são feitas com um modificador +10 ao Teste de Habilidade Balística ao invés do modificador normalmente dado pela Ação. Esta Ordem pode somente ser dada ao Camarada se ele estiver em Coesão com o Personagem Jogador.

Tabela 3-1: Avanços Recomendados para Artilheiro Pesado

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Dureza – Simples	Característica	102	
Dureza – Intermediário	Característica	102	Dureza – Simples
Habilidade Balística – Simples	Característica	102	
Habilidade Balística – Intermediário	Característica	102	Habilidade Balística – Simples
Percepção – Simples	Característica	102	
Percepção – Intermediário	Característica	102	Percepção – Simples
Atenção	Perícia	120	
Atenção +10	Perícia	120	Atenção
Atletismo*	Perícia	121	
Atletismo +10	Perícia	121	Atletismo
Esquiva	Perícia	127	
Esquiva +10	Perícia	127	Esquiva
Intimidar	Perícia	129	
Intimidar +10	Perícia	129	Intimidar
Sobrevivência	Perícia	137	
Sobrevivência +10	Perícia	137	Sobrevivência
Bíceps Grandes	Talento	146	F 45
Boa Constituição	Talento	146	
Durão	Talento	150	D 40
Fibra	Talento	150	D 40
Olho da Vingança	Talento	157	HB 50
Seleção de Alvo	Talento	160	HB 50
Sentido de Combate	Talento	160	Per 30
Tempestade de Ferro	Talento	161	HB 45, Treinamento com Arma (qualquer uma de alcance)
Tiro Fatal	Talento	161	HB 50
Tiro Poderoso	Talento	161	HB 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Especialista em Armas

“Não ataque até você estar pronto para esmagar o inimigo completamente, e então ataque sem piedade, destrua cada vestígio de resistência, não deixe nenhum para trabalhar contra você.”

- *Tactica Imperialis*

Na Guarda Imperial, todos os especialistas têm um papel importante, seja na liderança, para curar, pilotar variados veículos e máquinas de guerra, ou lançar fogo supressivo com enormes armas, é vital para o sucesso da Guarda Imperial. Mas apesar de seu papel importante, eles só existem para suplementar e apoiar o verdadeiro poder da Guarda Imperial – as fileiras intermináveis de Guardas disparando lasers.

Os homens e mulheres que formam estas fileiras de Guardas não são distraídos pelos fardos da liderança, ou as dificuldades de lidar com tecnologia estranha. Ao invés disso, eles são capazes de focar toda a sua atenção em serem os melhores soldados que podem, e lutar a justa guerra no nome do Deus-Imperador. Este foco singular permite a estes indivíduos rapidamente se tornarem mestres das armas laser, focando toda sua atenção na tarefa de trazer morte aos inimigos do Imperium.

Em **Only War**, estes Guardas que se focam em aperfeiçoar suas habilidades de combate estão na alçada da Especialidade do Especialista em Armas. Não somente limitado ao onipresente rifle laser, um Especialista em

Armas poderia ser um Guerreiro da Selva catachano usando sua escopeta e faca para seguir sua presa, um Primogênito vostroyano usando um rifle melta para destruir veículos, ou um cadiano ousado o bastante para carregar uma arma de plasma no campo de batalha. Seja qual for sua arma de escolha, estes Guardas formam a coluna do Martelo do Imperador, e são uma força a ser reconhecida.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a **Tabela 3-5: Avanços Recomendados para Especialistas em Armas** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Habilidade Balística *ou* +5 Habilidade com Arma.

Aptidões Iniciais: Agilidade, Camaradagem, Destreza, Habilidade Balística, Habilidade com Arma, Técnicas de Campo.

Perícias Iniciais: Atletismo *ou* Sobrevivência, Conhecimento Comum (Guarda Imperial, Guerra), Navegar (Superfície).

Talentos Iniciais: Barragem de Laser *ou* Recarga Rápida, Treinamento com Arma (escolha 3 excluindo Pesada e Exótica).

Equipamento Especialista: 4 granadas de fragmentação *ou* krak, rifle laser M36 de Qualidade Boa *ou* flamador de Qualidade Comum *ou* escopeta de Qualidade Comum *ou* Arma Básica Favorita Regimental de Qualidade Comum.

Ferimentos: 8+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Especialista em Armas para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Homem de Armas

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O Especialista em Armas é mestre no uso de muitas armas, e frequentemente precisa de armas diferentes para trabalhos diferentes. Seu Camarada carrega todas as armas necessárias com ele, as mantendo prontas para o Especialista em Armas para quando a hora chegar. Contanto que seu Camarada esteja em Coesão, o Especialista em Armas pode trocar qualquer uma de suas armas como uma Ação Livre.

Chuva de Fogo

Tipo: Ordem (Meia Ação)

Custo: 200 pe

Efeito: Com apenas um olhar, o Especialista em Armas sinaliza para seu Camarada lançar uma chuva coordenada de fogo. Se o Camarada do Especialista em Armas estiver em Coesão, todos os alvos dos ataques do Especialista em Armas neste Turno devem fazer um **Teste Desafiador (+0) de Supressão** ou ficarão Suprimidos (veja **Supressão** na página 275).

Tabela 3-5: Avanços Recomendados para Especialista em Armas

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Agilidade – Simples	Característica	102	
Agilidade – Intermediário	Característica	102	Agilidade – Simples
Habilidade Balística – Simples	Característica	102	
Habilidade Balística – Intermediário	Característica	102	Habilidade Balística – Simples
Habilidade com Arma - Simples	Característica	102	
Habilidade com Arma - Intermediário	Característica	102	Habilidade com Arma - Simples
Atletismo*	Perícia	121	
Atletismo +10	Perícia	121	Atletismo
Conhecimento Comum (Guarda Imperial) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Guarda Imperial)
Conhecimento Comum (Guerra) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Guerra)
Esquiva	Perícia	127	
Esquiva +10	Perícia	127	Esquiva
Navegar (Superfície) + 10	Perícia	133	Navegar (Superfície)
Sobrevivência*	Perícia	137	
Sobrevivência +10	Perícia	137	Sobrevivência
Ataque Preciso	Talento	145	HA 40, Golpe Certo
Atirar em Movimento	Talento	146	HB 40, Ag 40
Barragem de Laser*	Talento	146	Treinamento com Armas (Laser), HB 40
Franco-Atirador	Talento	151	HB 40
Golpe Certo	Talento	152	HA 30
Mestre de Armas	Talento	155	HA 40, HB 40, Treinamento com Armas (quaisquer dois)
Saque Rápido	Talento	160	
Seleção de Alvo	Talento	160	HB 50
Tiro Fatal	Talento	161	HB 50
Tiro Preciso	Talento	161	HB 30

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Médico

“Eu oro para diminuir o sangue e curar a ferida.”

- Parte do Catecismo Imperial da Cura.

Quando um regimento de Guardas é dizimado de um mundo, eles não têm ideia do que esperar. Eles podem viajar para qualquer um de milhões de planetas, ou enfrentar qualquer um de milhões de inimigos, mas a única coisa de que todos podem ter certeza é de que eles irão ver combate, e que muitos deles, se não todos, irão morrer para garantir que o Imperium dure. É por esta razão que muitos Guardas são treinados em medicina de campo, não simplesmente para tratar feridas e salvar membros feridos da Esquadra, mas para ajudar a aliviar as preocupações de muitos novos recrutas; com um Guarda treinado em medicina às suas costas, eles se sentem seguros da morte inevitável que os espera no campo de batalha.

Indo por muitos nomes diferentes ao longo dos variados regimentos, Médicos são responsáveis por todo o equipamento e suprimentos médicos enviados à Esquadra pelo Departamento Munitorum. Se eles irão receber simples bandagens para envolver ferimentos de laser, ou drogas de combate sofisticadas e kits de cirurgia, Médicos são aqueles que são confiados em usar este equipamento para manter sua Esquadra saudável e preparada para combate. Muitas patrulhas de combate, operando atrás das linhas inimigas por meses, se mantiveram vivas somente pelo conhecimento médico de um dos seus colegas de esquadrão.

Médicos são Guardas especialmente treinados, responsáveis por prover atendimento médico de primeira resposta e linha de frente à outros Guardas no campo de batalha. Eles são treinados como médicos de combate, cirurgiões combatentes igualmente confortáveis com um kit médico quanto são com um rifle laser. Em batalha, eles ficam ombro a ombro com seus colegas de esquadra, lutando com igual perícia e fervor, tudo isso enquanto enfaixando, dosando, e administrando a Misericórdia do Deus-Imperador a seus irmãos em armas.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a **Tabela 3-2: Avanços Recomendados para Médicos** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Inteligência.

Aptidões Iniciais: Conhecimento, Habilidade Balística, Inteligência, Percepção, Técnicas de Campo, Vontade.

Perícias Iniciais: Conhecimento Escolástico (Química), Escrutínio ou Ofício (Químico), Medicina.

Talentos Iniciais: Calejado ou Coração Frio, Treinamento com Arma (Laser ou Projétil, Baixa Tecnologia).

Equipamento Especialista: Diagnostor, injetor, kit médico.

Ferimentos: 8+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Médico para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Auxiliar Médico

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O Camarada ajuda ao médico no tratamento de seus pacientes, rapidamente respondendo a qualquer situação que ajudar.

Para Testes de Medicina de Cuidado Estendido, o Camarada do Médico conta como um assistente treinado em Medicina.

Adicionalmente, o Teste de Medicina do Médico não sofre penalidade por pacientes adicionais.

Tratamento de Campo

Tipo: Ordem (Meia Ação)

Custo: 300 pe

Efeito: O Camarada age como uma extensão natural do Médico no campo de batalha. O Médico dá a ele instruções médicas complexas, e o camarada obedece com precisão. Contanto que seu Camarada esteja em alcance de comunicações, o Médico pode realizar Testes de Medicina em qualquer personagem próximo ao Camarada com uma penalidade -10.

Tabela 3-2: Avanços Recomendados para Médico

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Inteligência – Simples	Característica	102	
Inteligência – Intermediário	Característica	102	Inteligência – Simples
Percepção – Simples	Característica	102	
Percepção – Intermediário	Característica	102	Percepção – Simples
Vontade – Simples	Característica	102	
Vontade – Intermediário	Característica	102	Vontade – Simples
Atenção	Perícia	120	
Atenção +10	Perícia	120	Atenção
Conhecimento Escolástico (Química) +10	Perícia	124	Conhecimento Escolástico (Química)
Escrutínio*	Perícia	127	
Escrutínio +10	Perícia	127	Escrutínio
Esquiva	Perícia	127	
Esquiva +10	Perícia	127	Esquiva
Medicina+10	Perícia	131	Medicina
Ofício (Químico)*	Perícia	134	
Ofício (Químico) +10	Perícia	134	Ofício (Químico)
Calejado*	Talento	147	Von 40
Coração Frio	Talento	149	
Duro de Matar	Talento	150	Von 40
Fé Inabalável	Talento	150	Von 35
Meditação	Talento	154	
Memória Perfeita	Talento	154	Int 30
Mestre Cirurgião	Talento	155	Medicina +10
Paranoia	Talento	157	
Presciênciaria	Talento	158	Int 30
Sentido de Combate	Talento	160	Per 30
Sono Leve	Talento	160	Per 30

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Operador

“Infantaria vence tiroteios.

Tanques vencem batalhas.

Artilharia vence guerras.”

- Velho ditado entre oficiais de artilharia da Guarda Imperial

Tecnologia no 41º Milênio é uma ciência arcana, explorada por poucos, e verdadeiramente entendida por nenhum. Contudo, estes grandes trabalhos de antiga ciência são o que mantém o Martelo do Imperador indo em frente, esmagando os inimigos do Imperium. Estes raros Guardas que se sentem confortáveis perto dos espíritos mecânicos destes mecanismos抗igos são altamente valorizados por seus comandantes. Apesar de que eles não possuem o conhecimento do Engenheiro e outros membros do Adeptus Mechanicus, eles são competentes o bastante para instigar os espíritos mecânicos à ação, e os usa efetivamente em batalha. Se estes homens estão pilotando um poderoso Leman Russ no calor da batalha, operando um Vox para repassar as ordens do comandante, ou realizando litanias para armas laser emperradas nas trincheiras, estes homens são indispensáveis para a máquina de guerra imperial.

Em **Only War**, estes Personagens Jogadores que trabalham com os espíritos mecânicos da Guarda Imperial se enquadram na Especialidade de Operador. Como com outras Especialidades de Guardas, Operador não é um título oficial, e estes homens são chamados por muitos nomes ao longo do Imperium – por exemplo, o 103º Lacustano afetivamente se referem aos homens de suas Esquadrões blindadas como “atletas de esteira”.

Operadores são inestimáveis, e podem rapidamente subir nas patentes se sobreviverem à brutalidade do combate. Alguns eventualmente se tornam Mestres de Artilharia, convocando bombardeios orbitais titânicos sobre seus inimigos. Outros são encarregados de várias armas de guerra utilizadas, comandando transportes Quimera, tanques de batalha Leman Russ, ou às vezes até mesmo as poderosas Lâminas da Perdição.

Seja qual for sua função, é certo de que o Operador irá trazer a fúria do Imperador sobre seus inimigos.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a **Tabela 3-3: Avanços Recomendados para Operadores** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Agilidade.

Aptidões Iniciais: Agilidade, Camaradagem, Habilidade Balística, Inteligência, Técnicas de Campo, Tecnologia.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Tecnologia) ou Navegar (Superfície), Operar (Superfície), Uso de Tecnologia.

Talentos Iniciais: Pancada Técnica, Treinamento com Arma (Laser *ou* Projétil Sólido, Baixa Tecnologia).

Equipamento Especialista: Auspex/escaneador, unidade de impulso metal de Qualidade Comum, combi-ferramenta, placa de dados, laser cortador.

Ferimentos: 6+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Operador para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Artilheiro

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: Quando o Operador está pilotando um veículo de múltiplos passageiros, seu Camarada pode saltar e tripular uma das armas, disparando ao comando do Operador. Se o Operador gastar seu Turno pilotando o veículo, ele também pode fazer uma Ação Ataque de Alcance usando qualquer arma que seu Camarada estiver tripulando, como se ele mesmo estivesse a operando. Isto usa a Ação Completa do Camarada no Turno.

Apaga Isso!

Tipo: Ordem (Ação Completa)

Custo: 300 pe

Efeito: Se o veículo do Operador pega fogo, o Camarada do Operador entra em ação. Se o Camarada está dentro do veículo afetado, ele gasta uma Ação Completa para por um fim em qualquer efeito de Fogo atualmente afligindo o veículo.

Tabela 3-3: Avanços Recomendados para Operador

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Agilidade – Simples	Característica	102	
Agilidade – Intermediário	Característica	102	Agilidade – Simples
Habilidade Balística – Simples	Característica	102	
Habilidade Balística – Intermediário	Característica	102	Habilidade Balística – Simples
Inteligência – Simples	Característica	102	
Inteligência – Intermediário	Característica	102	Inteligência – Simples
Conhecimento Comum (Tecnologia)*	Perícia	123	
Conhecimento Comum (Tecnologia) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Tecnologia)
Esquia	Perícia	127	
Esquia +10	Perícia	127	Esquia
Navegar (Superfície)*	Perícia	133	
Navegar (Superfície) +10	Perícia	133	Navegar (Superfície)
Operar (Superfície) +10	Perícia	134	Operar (Superfície)
Segurança	Perícia	137	
Segurança +10	Perícia	137	Segurança
Uso de Tecnologia +10	Perícia	138	Uso de Tecnologia
Alvo Difícil	Talento	144	Ag 40
Arrancada	Talento	145	
Mestre de Armaduras	Talento	155	Int 35, Uso de Tecnologia, Ofício (Armeiro)
Piloto Craque	Talento	157	Ag 40, Operar (qualquer)
Reação Rápida	Talento	159	Ag 40
Recarga Rápida	Talento	159	
Reflexos Rápidos	Talento	159	
Seleção de Alvo	Talento	160	HB 50
Técnico de Arma	Talento	161	Uso de Tecnologia +10, Int 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Sargento

“Um bom soldado obedece sem questionar. Um bom oficial comanda sem duvidar.”

- *Tactica Imperialis*

Sargentos são tipicamente oficiais não comissionados respeitados que realizam um número de papéis de liderança dentro da Guarda Imperial. A forte coluna da Guarda Imperial, sargentos se encarregam de esquadras individuais, e muito da operação diária das unidades recaem sobre seus capazes ombros. Juntamente com seus papéis de liderança, Sargentos são responsáveis pelo treino e educação geral de seus subordinados. Espera-se deles tomar novos conscritos e transformá-los de civis inexperientes em Guardas profissionais prontos para batalha, tipicamente em um tempo ridiculamente curto. A memória institucional da Guarda Imperial também fica na maior parte com o Sargento e seus colegas entre os oficiais não comissionados. Estes homens e mulheres veteranos tipicamente têm anos de experiência de combate e liderança duramente ganhos, e tendem a ter uma melhor compreensão de táticas e comando que muitos dos seus oficiais superiores, especialmente aqueles que nunca serviram em combate real. É um oficial sábio que coloca sua confiança em seus Sargentos, tipicamente quando novo em uma unidade, já que os Sargentos tipicamente têm a confiança e respeito dos homens que já estão sob eles, e, em alguns regimentos, seu apoio, ou falta dele, pode fazer ou quebrar um oficial.

Devido ao seu papel tanto como líderes e instrutores, espera-se de Sargentos na Guarda Imperial liderarem seus homens a feitos de valor e glória, dando um forte exemplo a tanto novos alistados e oficiais. Um bom Sargento pode manter uma esquadra junta mesmo sob as piores circunstâncias, usando suas perícias de comando, gravatas naturais, e a confiança conquistada de seus homens, para eliminar o medo e instigar os Guardas temerosos em seu comando.

Isto não sugere, contudo, que todos os Sargentos da Guarda Imperial são figuras altamente respeitadas e líderes

competentes, que têm apenas os melhores interesses de seus homens em primeiro lugar na mente. Em uma organização tão vasta e extensa quanto a Guarda Imperial, o oposto pode muito bem ser o caso. Sargentos tirânicos, corruptos, e incompetentes infestam o corpo de oficiais não comissionados. Muitos acabam tendo o poder que receberem subindo a sua cabeça, e tomam gosto em brutalizar seus subordinados. Outros se sentem desqualificados, e seu medo e inabilidade os tornam caprichosos e perigosos. Muitos Sargentos incompetentes ou brutais encontram seu fim nas mãos de seus próprios subordinados, vitimas de “acidentes” ou “incidentes de fogo amigo” no campo de batalha. Em geral, contudo, Sargentos são uma bênção para uma esquadra. Sua experiência e conhecimento são inestimáveis, e certamente, sem Sargentos, a Guarda Imperial iria sofrer grandemente.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a **Tabela 3-4: Avanços Recomendados para Sargentos** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Camaradagem.

Aptidões Iniciais: Defesa, Dureza, Camaradagem, Força, Habilidade com Arma, Liderança, Percepção.

Perícias Iniciais: Comando, Conhecimento Escolástico (*Tactica Imperialis*) ou Navegar (Superfície).

Talentos Iniciais: Ar de Autoridade ou Disciplina de Ferro, Treinamento com Arma (Serra, Laser ou Projétil Sólido, Baixa Tecnologia).

Equipamento Especialista: Pistola laser de Qualidade Comum, espada serra de Qualidade Comum.

Ferimentos: 10+1d5

Avanços de Camarada

Apesar de ele ter um camarada como quaisquer outros membros de sua esquadra, o tempo do Sargento é dedicado a direcionar todos os homens sob seu comando. O sargento pode comprar Ordens Globais, que afetam todos os Camaradas em alcance de comunicações com o Sargento. Contudo, o Sargento só pode dar uma única Ordem Global por turno.

Técnico de Vox

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O sargento é acompanhado por um Técnico de Vox que pode repassar dele para seus homens em meio ao ruído da batalha. Enquanto seu Camarada estiver em Coesão com ele, todas as ordens do Sargento afetam todos os Camaradas dentro do alcance de vox.

Fogo de Cobertura

Tipo: Ordem Global (Ação Livre)

Custo: 200 pe

Efeito: Todos os Camaradas em alcance de comunicações disparam selvagemente no inimigo, os mantendo abaixados e protegendo seus aliados de retaliação. Na próxima Rodada, todos os Personagens Jogadores com seus Camaradas em Coesão ganham um +10 para todos os Testes de Esquiva.

Peguem Eles!

Tipo: Ordem Global (Ação Livre)

Custo: 200 pe

Efeito: Como parte desta ordem, o Sargento deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Comando**. Se ele for bem sucedido, todos os Camaradas em alcance de comunicações ficam inspirados pelo fervor do sargento, avançando em batalha com um zelo renovado. Pela próxima Rodada, ao realizar Ordens de Rajada de Alcance ou Combate Corporal, os Camaradas dão aos seus Personagens Jogadores controladores um adicional de +4 Dano para o Ataque Corporal ou de Alcance afetado.

Sai Dessa!

Tipo: Ordem Global (Ação Livre)

Custo: 200 pe

Efeito: Como parte desta ordem, o Sargento deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Intimidar ou Comando**. Se ele for bem sucedido, todos os Camaradas em alcance de comunicações terminam qualquer efeito atual de Medo ou Supressão. Eles podem agir normalmente em Turnos subsequentes.

Tabela 3-4: Avanços Recomendados para Sargento

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Camaradagem – Simples	Característica	102	
Camaradagem – Intermediário	Característica	102	Camaradagem – Simples
Habilidade com Arma – Simples	Característica	102	
Habilidade com Arma – Intermediário	Característica	102	Habilidade com Arma – Simples
Aparar	Perícia	120	
Aparar +10	Perícia	120	Aparar
Comando +10	Perícia	122	Comando
Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)*	Perícia	124	
Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) +10	Perícia	124	Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)
Navegar (Superfície)*	Perícia	133	
Navegar (Superfície) +10	Perícia	133	Navegar (Superfície)
Ambidestro	Talento	144	Ag 30
Ar de Autoridade*	Talento	145	Cam 30
Até os Portões do Inferno	Talento	145	Disciplina de Ferro, Cam 50
Combate com Duas Armas	Talento	147	
Disciplina de Ferro*	Talento	150	Cam 30
Formação de Combate	Talento	151	Int 40
Pistola e Espada	Talento	157	HA 40, HB 40, Combate com Duas Armas

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Comissário

“Um líder é um homem que possui a habilidade de fazer com que os outros façam o que eles não querem, e gostarem enquanto o fazem.”

- Comissário Johann Holtzel, 81º Infantaria Falco

Criados nos salões da Schola Progenium, Comissários são, crianças órfãs de oficiais altamente respeitados da Guarda Imperial. Desde a tenra idade, estes jovens potenciais Comissários passam por uma rigorosa educação e processo de doutrinação que inclui estudos escolásticos e eclesiásticos, como também treinamento militar tão exigente quanto o que seus colegas Soldados de Assalto passam. Através de seus estudos, eles são observados e avaliados, examinados por fraquezas físicas e espirituais que podem desqualificá-los desta valiosa posição. Assim que tiverem terminado seu treinamento na Schola Progenium, muitos comissários servem entre as fileiras das companhias de elite dos Soldados de Assalto com quem treinaram. Isto permite aos Comissários experimentar combate e aprender táticas e liderança em primeira mão, antes de seguir em frente para assumir seu verdadeiro papel como um Comissário.

Uma combinação de oficial de moral e agente político, Comissários tem o dever de se certificar que cada Guarda faça seu dever jurado ao Deus-Imperador e ao Imperium. Comissários estão vigiando constantemente, sempre procurando por fraqueza ou corrupção entre os homens. Eles espreitam entre as fileiras dos soldados e oficiais também, conspícuos em seus chapéus pontados e casacos adornados. Através de redes de informantes e o uso de propaganda, eles controlam os corações e mentes da Guarda Imperial, moldando tanto os Guardas rasos e oficiais em soldados modelo, livres de dúvida ou piedade por seus inimigos. Sua posição única os permite acesso irrestrito a qualquer membro da Guarda Imperial ou suas instalações, e eles entregam sua punição brutal sem dúvida, seguros no conhecimento de que eles estão o fazendo para o bem do Imperium como um todo.

Graças a tanto seu treino e, tipicamente, inclinação natural, Comissários preferem realizar seu trabalho o mais próximos das linhas de frente que possível. A maioria serve ao lado de seus soldados, levando a luta aos inimigos do Deus-Imperador enquanto garantindo a pureza moral e lealdade inquestionável daqueles sob seu cuidado por meio do exemplo, e, quando necessário, entregando a justiça severa Dele na Terra aos covardes e traidores. Apesar de sua constante, inimitável presença e punições que eles realizam, Comissários são tipicamente vistos como uma bênção pelos Guardas a quem são mandados vigiar, um presente do próprio Deus-Imperador e um presságio da vitória certa.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a **Tabela 3-6: Avanços Recomendados para Comissários** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Camaradagem

Aptidões Iniciais: Agilidade, Camaradagem, Destreza, Habilidade com Arma, Liderança, Percepção, Vontade.

Perícias Iniciais: Comando *ou* Intimidar, Conhecimento Comum (Guarda Imperial), Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis).

Talentos Iniciais: Ar de Autoridade, Coração Frio *ou* Fé Inabalável, Treinamento com Arma (Bolt, Serra, Laser *ou* Projétil Sólido).

Equipamento Especialista: Espada serra de Qualidade Boa, pistola bolt de Qualidade Boa, uniforme de Comissário.

Ferimentos: 10+1d5

Avanços de Camarada

O Comissário não trabalha ao lado de um Camarada como outros Personagens Jogadores na esquadra. Para instigar a quantidade adequada de medo e motivação em seus homens, ele deve agir sozinho, de acordo com seu treinamento na Schola Progenium. Estes Avanços são ganhos pelo Comissário e melhoram sua habilidade de liderar seus homens, adequadamente os motivando para trazer a vontade do Imperador às estrelas.

Presença Galvanizante

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: Os membros da Esquadra sentem o olhar vigilante do Comissário sobre eles, os mantendo em linha com sua justiça severa. Ao utilizar o uso especial Aterrorizar da Perícia Comando, seus efeitos se aplicam a todos os membros de sua Esquadra, incluindo os Personagens Jogadores. Adicionalmente, o Comissário conta como tendo Medo (2) para os propósitos de todos os Testes de Aterrorizar.

Execução Sumária

Tipo: Meia Ação

Custo: 300 pe

Efeito: O Comissário começa a ver seus homens vacilarem diante do inimigo, e deve usar sua Pistola Bolt para reforçar a razão pela qual eles lutam. Se um Personagem Jogador dentro do alcance do Comissário cair a abaixos de 0 Ferimentos, o Comissário pode realizar uma Execução Sumária do Camarada daquele personagem. O Comissário faz um **Teste Desafiador (+0) de Habilidade Balística** para disparar no Camarada. Se ele for bem sucedido, ele mata o Camarada, e motiva adequadamente o Personagem Jogador a continuar lutando. O Personagem Jogador ignora todos os Efeitos Críticos até o fim do combate, e recupera 1d5 Ferimentos já que recupera a vontade de lutar.

Tabela 3-6: Avanços Recomendados para Comissários

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Agilidade – Simples	Característica	102	
Agilidade – Intermediário	Característica	102	Agilidade – Simples
Habilidade com Arma – Simples	Característica	102	
Habilidade com Arma – Intermediário	Característica	102	Habilidade com Arma – Simples
Vontade – Simples	Característica	102	
Vontade – Intermediário	Característica	102	Vontade – Simples
Aparar	Perícia	120	
Aparar +10	Perícia	120	Aparar
Comando +10	Perícia	122	Comando
Comando*	Perícia	122	
Conhecimento Comum (Guarda Imperial)	Perícia	123	
Conhecimento Comum (Guarda Imperial) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Guarda Imperial)
Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) +10	Perícia	124	Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)
Intimidar +10	Perícia	129	Intimidar
Intimidar*	Perícia	129	
Navegar (Superfície) + 10	Perícia	133	Navegar (Superfície)
Ambidestro	Talento	144	Ag 30
Ataque Rápido	Talento	145	HA 30
Ataque Relâmpago	Talento	145	Ataque Rápido
Até os Portões do Inferno	Talento	145	Disciplina de Ferro, Cam 50
Combate com Duas Armas	Talento	147	
Coração Frio*	Talento	149	
Disciplina de Ferro	Talento	150	Cam 30
Fé Inabalável*	Talento	150	Von 35
Inspirar Fúria	Talento	153	Ar de Autoridade
Pistola e Espada	Talento	157	HA 40, HB 40, Combate com Duas Armas
Tornado da Morte	Talento	161	HA 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Homem-Rato

“O vermezinho sujo comeu todas as minhas rações e fugiu dos seus deveres, mas caramba, ele é um bom atirador.”

- Capitão Naia, 98º Alta Guarda Elolith

Como seus primos distantes, os Ogryns, Homens-Rato são abhumanos, humanos que seguiram um caminho evolucionário diferente, descendentes de antigos colonizadores que foram separados do resto da sociedade humana. É aí onde a similaridade com os Ogryns termina, contudo. Enquanto Ogryns são criaturas grandes e brutais, Homens-Rato são incrivelmente pequenos e roliços, e notavelmente sagazes.

Apesar de sua óbvia inadequação para a vida militar, Homens-Rato são ainda assim conscritos na Guarda Imperial. Enquanto incapazes de preencher muitos dos papéis humanos na Guarda Imperial, Homens-Ratos ainda se mostram muito úteis. Seu pequeno tamanho os permite se infiltrar em território inimigo muito melhor que o humano mediano, e, combinado com sua incrível visão, os torna excelentes atiradores de elite. Em adição, Homens-Rato tem uma reputação entre os Guardas por sua incrível culinária, e frequentemente agem como o cozinheiro da unidade, em adição a seus deveres no campo de batalha. Apesar de que seu amor por comida os pode levar a muitos problemas, já que muitos Homens-Rato são conhecidos por “adquirir” suprimentos extras para complementar suas dietas, pratica que seus comandantes da Guarda Imperial não aprovam.

Em campo, Homens-Rato operam independentemente, com um segundo Homem-Rato para agir como observador e atirador reserva, ou em pequenas esquadras. Eles são postos atrás das linhas inimigas com o mínimo de suprimentos,

onde eles imediatamente vão ao chão, se escondendo, vivendo da terra, e esperando pacientemente como aranhas por sua presa. Eles se deleitam em causar confusão e caos entre seus inimigos, matando oficiais e pessoal de grande importância à distâncias extremas, com quase impunidade. Suas habilidades e pontaria podem possivelmente ser as únicas vantagens dos Homens-Rato, e apesar de serem alvos de numerosas piadas ao longo dos milênios, muitas Guardas devem suas vidas aos olhos afiados e mãos firmes de um Homem-Rato atirador de elite.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a

Tabela 3-9: Avanços Recomendados para Homens-Rato oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +10 Camaradagem, -10 Dureza, e +10 Percepção.

Aptidões Iniciais: Agilidade, Camaradagem, Destreza, Habilidade Balística, Percepção, Social, Técnicas de Campo.

Perícias Iniciais: Atenção *ou* Furtividade, Enganar, Ofício (Cozinheiro).

Talentos Iniciais: Tiro Preciso, Sentidos Aguçados (Visão, Faro, Paladar) *ou* Sono Leve, Treinamento com Arma (Laser, Projétil Sólido).

Traços Iniciais: Tamanho (Pequeno).

Equipamento Especialista: Laser longo de Qualidade Boa *ou* rifle de precisão de Qualidade Boa com mira telescópica, capa de camaleolina.

Ferimentos: 5+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Homem-Rato para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Observador

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O Camarada do Homem-Rato carrega magnóculos e outras ferramentas para ajudar a alinhar o tiro perfeito. Se o Homem-Rato está usando uma arma Precisa, e seu Camarada está em Coesão, o Homem-Rato pode usar seu Camarada para fazer uma Ação Mirar, e ele ganha os benefícios.

Tiro Preparatório

Tipo: Ordem (Meia Ação)

Custo: 300 pe

Efeito: O Camarada do Homem-Rato dispara um tiro que distrai o alvo do Homem-Rato da ameaça real. O próximo Ataque de Alcance do Homem-Rato não pode ser Esquivado. O Camarada do Homem-Rato deve estar em Coesão para realizar esta Ordem.

Tabela 3-9: Avanços Recomendados para Homens-Rato

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Agilidade – Simples	Característica	102	
Agilidade – Intermediário	Característica	102	Agilidade – Simples
Camaradagem - Simples	Característica	102	
Camaradagem - Intermediário	Característica	102	Camaradagem - Simples
Habilidade Balística - Simples	Característica	102	
Habilidade Balística - Intermediário	Característica	102	Habilidade Balística – Simples
Percepção - Simples	Característica	102	
Percepção - Intermediário	Característica	102	Percepção - Simples
Acrobacia	Perícia	119	
Acrobacia +10	Perícia	119	Acrobacia
Atenção*	Perícia	120	
Atenção +10	Perícia	120	Atenção
Enganar +10	Perícia	126	Enganar
Furtividade*	Perícia	128	
Furtividade +10	Perícia	128	Furtividade
Mãos Rápidas	Perícia	131	
Mãos Rápidas +10	Perícia	131	Mãos Rápidas
Ofício (Cozinheiro) +10	Perícia	134	Ofício (Cozinheiro)
Atirador	Talento	146	HB 35
Franco-Atirador	Talento	151	HB 40
Olho da Vingança	Talento	157	HB 50
Paranoia	Talento	157	
Recarga Rápida	Talento	159	
Reflexos Rápidos	Talento	159	Per 30
Seleção de Alvo	Talento	160	HB 50
Sentidos Aguçados (Faro)*	Talento	160	
Sentidos Aguçados (Paladar)*	Talento	160	
Sentidos Aguçados (Visão)*	Talento	160	
Sono Leve*	Talento	160	
Tiro Fatal	Talento	161	HB 50
Tiro Poderoso	Talento	161	HB 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Ogryns

“Força bruta não funcionar? É por que você não usar o bastante dela!”

- Krag, Cabeça de Osso Ogryn

Ogryns são enormes e poderosos abhumanos utilizados pela Guarda Imperial como tropas de choque. Sendo muito mais altos que um homem mediano, estas criaturas selvagens de mente simples são grossas de gordura e músculo, e são descendentes de humanos que naufragaram em mundos frios de alta gravidade e foram a muito perdidos. Sua estrutura grossa é capaz de levantar imenso peso e os protege da maior parte do fogo de armas pequenas, e sua grande força é inestimável para lutar nas linhas de frente.

Assim que Ogryns foram redescobertos, a liderança do Departamento Munitorum foi rapaz de encontrar usos apropriados para os grandes e obtusos abhumanos. Carregando especial equipamento específico para Ogryns, construído solidamente, como o canhão estripador e a serra estripadora, eles são ainda utilizados como tropas de choque, posicionados na linha de frente para esmagar unidades inimigas e causar o máximo de dano e confusão possível no menor tempo que puderem. Enquanto não tão comuns como já foram, há muitos regimentos que ainda utilizam Ogryns, sejam como esquadras dedicadas de Ogryns, ou misturados com outros Guardas, que podem ajudar a guia-los e ficar de olho neles, para evitar que eles machuquem a si mesmos ou seus camaradas.

Convenientemente para a Guarda Imperial, Ogryns são incrivelmente leais assim que se consegue sua amizade, e eles irão fazer qualquer coisa para realizar os comandos de alguém em quem eles confiam. Eles adoram o Deus-Imperador com uma devoção infantil, e são mais do que felizes em partir para a batalha para manter o Imperium seguro.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a **Tabela 3-8: Avanços Recomendados para Ogryns** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: -10 Agilidade, +10 Dureza, +10 Força, e -15 Inteligência.

Aptidões Iniciais: Defesa, Dureza, Força, Habilidade Balística, Habilidade com Arma, Ofensa,.

Perícias Iniciais: Intimidar *ou* Sobrevivência.

Talentos Iniciais: Duro de Matar *ou* Queixo de Ferro, Treinamento com Arma (Pesada, Projétil Sólido).

Traços Iniciais: Auto-Estabilizado, Desajeitado, Dureza Sobrenatural (+2), Firme, Força Sobrenatural (+2), Mas Tá Escuro Ali!, Tamanho (Grande).

Equipamento Especialista: Canhão estripador de Qualidade Comum, 1d5 granadas de fragmentação.

Ferimentos: 25+1d5

Mas Tá Escuro Ali!

Apesar de sua natureza assustadora e destemida, Ogryns são extremamente claustrofóbicos. Eles não irão entrar em cavernas, porões, ruínas, veículos de combate de infantaria como a Quimera, ou mesmo construções menores do que a média, por sua própria vontade. Oficiais e Comissários podem ordená-los a entrar em tais lugares, mas sofrem uma Penalidade -10 em quaisquer Testes de Comando para fazê-lo, e Ogryns sofrem uma penalidade -10 para quaisquer Testes de Perícia quando estão confinados.

Desajeitado

As mãos de um Ogryn não são somente muito maiores que a de um humano normal, mas também muito forte, e Ogryns tem dificuldade ao usá-las para realizar tarefas delicadas, ou mesmo normais. Por causa disso, Ogryns não podem usar a maioria das armas feitas para humanos, já que eles tendem a quebra-las se tentarem. Qualquer arma que não tem o Traço À Prova de Ogryns não pode ser usada por um personagem com o Traço Desajeitado.

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Ogryn para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Baixinho

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: Estes Guardas que escolhem tolerar a presença dos Ogryns tendem a ser aqueles de estrutura similar. Contudo, mesmo o maior Guarda é minúsculo aos olhos de um Ogryn, e ganha o apelido afetuoso de “baixinhos”. O Camarada do Ogryn ganha um Estado de Ferimento extra. Ele agora pode estar Saudável, Levemente Ferido, Seriamente Ferido, ou Morto.

Lealdade Feroz

Tipo: Passivo

Custo: 300 pe

Efeito: Ogryns tendem a ser muito afetuosa com aqueles à sua volta, e ganham fortes conexões a seus Camaradas. Se o Camarada do Ogryn não estiver em Coesão, ou dentro de 10 metros de outro Personagem Jogador e engajado em combate corporal com um inimigo, o Ogryn fica Enfurecido (veja página 151) e ganha um adicional de +10 Força e +10 Dureza até o Camarada estar seguro ou morto. Se o Camarada morre, o Ogryn fica inconsolável por horas.

Tabela 3-8: Avanços Recomendados para Ogryns

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Dureza - Simples	Característica	102	
Dureza - Intermediário	Característica	102	Dureza – Simples
Força – Simples	Característica	102	
Força – Intermediário	Característica	102	Força – Simples
Atletismo	Perícia	121	
Atletismo +10	Perícia	121	Atletismo
Intimidar*	Perícia	129	
Intimidar +10	Perícia	129	Intimidar
Sobrevivência*	Perícia	137	
Sobrevivência +10	Perícia	137	Sobrevivência
Durão	Talento	150	D 40
Duro de Matar*	Talento	150	Von 40
Fibra	Talento	150	D 40
Frenesi	Talento	151	
Golpe Esmagador	Talento	152	HA 40
Golpe de Martelo	Talento	152	Golpe Esmagador
Investida Enfurecida	Talento	154	HA 40
Investida Trovão	Talento	154	F 50
Queixo de Ferro*	Talento	159	D 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Padre do Ministorum

“Não tenha medo, minha criança. Ele está com você este dia. Ele irá guiar seu braço, e abençoar suas armas. Com as benções e orientação Dele, você não pode falhar.”

- Confessor Markys

Como pastores atendendo aos seus rebanhos, Padres do Ministorum existem em cada nível da Guarda, do pregador de campo, salvando almas feridas em trincheiras sanguentas, ou o conselheiro oficial da Ecclesiocracia, se sentando à direita do próprio Mestre de Guerra. Responsável pelo bem estar espiritual dos Guardas em cada uma de suas esquadras, estes padres trabalham incansavelmente para garantir que o dogma da Ecclesiocracia seja seguido à letra entre os soldados. Através de sermões, bênçãos, e o simples exemplo da sua convivência diária entre as tropas, os Padres do Ministorum da Guarda Imperial guiam seu rebanho ao lado do verdadeiro caminho do Deus-Imperador, e garantem sua aderência ao Credo Imperial.

Padres do Ministorum acoplados à Guarda Imperial são combatentes finamente treinados, como também padres e confessores. Com flamadores e espadas serra, eles entram em combate ao lado de seu rebanho, queimando a heresia dos xenos e a traição imunda dos Poderes Ruinosos. Carregando com eles livros de escritura, eles caminham na batalha para entregar a justiça Dele, seus mantos manchados pelo sangue de seus inimigos. Padres do Ministorum, como Comissários e Psykers Sancionados, formam uma grande parte da companhia do quartel general de um Regimento da Guarda Imperial. Tipicamente bem instruídos tanto em assuntos militares quanto religiosos, eles estão sempre disponíveis para guiar a mão de um comandante ou general,

e para aconselhá-lo no curso de ação mais ortodoxo e aprovado pela Ecclesiocracia.

Entre os soldados rasos, os Padres do Ministorum são vistos como emissários do Deus-Imperador, trazendo sua palavra a eles e o absolutismo moral do Credo Imperial aos pobres soldados de infantaria. Suas palavras e ações são um tão necessário bálsamo contra os constantes horrores da guerra experimentados na vida diária de um Guarda. Eles encorajam seu rebanho, os instigam à frenesi de fúria religiosa, e os manda para a guerra com uma oração em seus lábios, e o fogo do Deus-Imperador em seus corações. Por isto, eles são idolatrados pelos soldados, e considerados cruciais para a missão da Guarda Imperial no 41º Milênio.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a **Tabela 3-7: Avanços Recomendados para Padres do Ministorum** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Camaradagem

Aptidões Iniciais: Camaradagem, Força, Habilidade com Arma, Liderança, Percepção, Social, Vontade.

Perícias Iniciais: Cativar *ou* Questionar, Conhecimento Comum (Ecclesiocracia), Conhecimento Escolástico (Credo Imperial), Conhecimento Proibido (Heresia).

Talentos Iniciais: Fé Inabalável, Ódio (qualquer), Treinamento com Arma (Serra, Laser *ou* Projétil Sólido, Incendiária, Baixa Tecnologia)

Equipamento Especialista: Manto da Ecclesiocracia, flamador de Qualidade Comum, espada serra de Qualidade Comum, livro de escritura.

Ferimentos: 9+1d5

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Padre do Ministorum para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Acólito

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: Sempre que o Padre do Ministorum ativar Fúria Justa em um Ataque Corporal, e seu camarada estiver em Coesão, seu camarada pode temporariamente dar um Ponto de Destino para qualquer Personagem Jogador em alcance de comunicações. Este Ponto de Destino temporário pode ser gasto normalmente (vide página 31), mas não pode ser queimado. Se o Ponto de Destino temporário não for gasto até o final do encontro, ele será perdido.

Oração Justa

Tipo: Ordem (Ação Completa)

Custo: 300 pe

Efeito: O camarada do Padre do Ministorum forçosamente recita litanias, inspirando todos àqueles que podem ouvi-lo. Todos os Personagens Jogadores em alcance de comunicações podem refazer qualquer rolagem de Dano na próxima Rodada. O Camarada coloca tanto fervor e energia em sua Oração que depois, ele está exausto, e não pode usar Oração Justa novamente pela duração do encontro.

Tabela 3-7: Avanços Recomendados para Padres do Ministorum

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Camaradagem – Simples	Característica	102	
Camaradagem – Intermediário	Característica	102	Camaradagem – Simples
Força - Simples	Característica	102	
Força - Intermediário	Característica	102	Força – Simples
Habilidade com Arma – Simples	Característica	102	
Habilidade com Arma – Intermediário	Característica	102	Habilidade com Arma – Simples
Aparar	Perícia	120	
Aparar +10	Perícia	120	Aparar
Cativar*	Perícia	122	
Cativar +10	Perícia	122	Cativar
Conhecimento Comum (Ecclesiocracia) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Ecclesiocracia)
Conhecimento Proibido (Heresia) +10	Perícia	125	Conhecimento Proibido (Heresia)
Questionar*	Perícia	136	
Questionar +10	Perícia	136	Questionar
Ar de Autoridade	Talento	145	Cam 30
Assalto Furioso	Talento	145	HA 35
Contra-Ataque	Talento	149	HA 40
Golpe Esmagador	Talento	152	HA 40
Golpe de Martelo	Talento	152	Golpe Esmagador
Golpe Matador	Talento	152	HA 50
Imitar	Talento	152	
Inspirar Fúria	Talento	153	Ar de Autoridade
Mestre Orador	Talento	156	Inspirar Fúria
Poliglota	Talento	158	Int 40, Cam 30
Presença Radiante	Talento	158	Cam 45
Voz Perturbadora	Talento	163	

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Psyker

Sancionado

“Eles tem seus usos, com certeza, mas nunca se pode confiar neles. Sua presença continuada é uma ameaça para nossas próprias almas, e não importa o quanto úteis eles sejam, eu temo que por apenas nos associarmos a eles, nós já estamos condenados.”

- Oficial da Guarda Imperial não identificado

Tão temidos por seus aliados quanto são por seus inimigos, Psykers têm um papel proeminente na Guarda Imperial. Arrancados de seus mundos natais e levados pelas misteriosas Naves Negras, eles são levados à Scholastica Psykana. Lá eles são testados e treinados. Alguns são unidos em alma ao Imperador, e se tornam Astropatas, enquanto outros são treinados para servir o Imperium entre as fileiras da Guarda Imperial, como Psykers Sancionados. Estes fortes o bastante para sobreviver a estes testes saem do outro lado mais poderosos, e são instruídos em controlar seus poderes caprichosos e a resistir o chamado tentador dos Poderes Ruinosos, que são tão atraídos pelas mentes maleáveis dos humanos psykers.

Psykers Sancionados são treinados tanto como guerreiros quanto conselheiros. Com seus dons naturais, eles podem combater os inimigos da Humanidade por toda a galáxia, sob a bandeira da Guarda Imperial. Nesta capacidade, eles adivinham o futuro a procura de movimentos de tropas inimigas e atacam o inimigo com poderes destruidores de mente. Eles também servem como conselheiros para o corpo de oficiais da Guarda Imperial, lendo o Tarô do Imperador e usando prognóstico estratégico para ajudar a planejar batalhas e vencer guerras. Infelizmente, Psykers Sancionados não tem a mesma extensão de treinamento e condição dos poderosos Bibliotecários dos Adeptus

Astartes. Uso constante em batalha dos seus poderes os exaure próximo ao limite, e o estresse da vida na Guarda Imperial os torna talvez mais suscetíveis à possessão demoníaca do que outros em seu campo. Comissários são treinados para identificar sinais de possessão, ou um psyker fora de controle e consumido pela Distorção, e estão sempre prontos para entregar a justiça do Deus-Imperador a estas pobres almas.

A vida na Guarda Imperial pode ser solitária para o Psyker Sancionado. Eles nunca podem ser realmente parte de seu regimento, tendo sido designados pela Scholastica Psykana e mais provavelmente vindo da outra metade da galáxia. O medo de psykers é universal em todos os níveis da Guarda Imperial. Eles são vistos como indignos e perigosos, apenas a um passo da corrupção final.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a **Tabela 3-10: Avanços Recomendados para Psykers Sancionados** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Vontade.

Aptidões Iniciais: Conhecimento, Inteligência, Força, Percepção, Psyker, Vontade.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Adeptus Astra Telepathica), Conhecimento Proibido (Psykers), Conhecimento Escolástico (Criptologia), Psynisciência.

Talentos Iniciais: Sentidos Aguçados (Audição), Até 400xp em Poderes Psíquicos (veja **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**), Treinamento com Arma (Laser ou Projétil Sólido, Baixa Tecnologia).

Traços Iniciais: Psyker.

Equipamento Especialista: Placa de dados, foco psy, cajado de Qualidade Excelente.

Ferimentos: 8+1d5

Habilidade Especial: Psyker Sancionado

O personagem passou pelo Rito de Sancionamento, e detém os poderes da Distorção. Ele começa o jogo com o Traço Classificação Psy, uma Classificação Psy de 2, e 1d5 Pontos de Corrupção. Adicionalmente, o Psyker Sancionado tem acesso a um avanço adicional, listado abaixo:

Classificação Psy

Custo: 200 pe x CP*

O personagem é um psyker. Em termos de jogo, seu poder é classificado numa escala de 1 a 10, onde Classificação Psy 1 é o mais baixo necessário para ter contato com a Distorção, e uma Classificação de 10 representa um dos mais poderosos seres em existência. Veja **Capítulo VII: Poderes Psíquicos** para regras detalhadas nas mecânicas de jogo desta habilidade. Aumentar a Classificação Psy de um personagem representa o personagem destravando mais do seu potencial psíquico, e se tornando mais e mais poderoso. Um personagem pode pegar este Avanço múltiplas vezes. A cada vez que este avanço é tomado, a Classificação Psy do personagem aumenta por 1, para um máximo de 10. Um aumento da Classificação Psy em **Only War** não dá Poderes Psíquicos adicionais.

*Quanto mais um Psyker progride, mais difícil é para ele forçar seus limites e aumentar em poder. Cada vez que o Psyker compra o avanço Classificação Psy, o custo é igual à 200xp multiplicado pela Classificação Psy pela qual ele está avançando. Então, se um Psyker Sancionado com uma Classificação Psy de 2 deseja comprar o Avanço Classificação Psy e aumentar sua Classificação Psy para 3, ele deve pagar 3 x 200xp, um total de 600 Pontos de Experiência.

Avanços de Camarada

Estes Avanços podem ser comprados pelo Psyker Sancionado para melhorar as habilidades de seu Camarada.

Sanção Final

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O Camarada do Psyker cuidadosamente o observa a procura de quaisquer sinais de que ele possa estar perdendo o controle sobre seus poderes, pronto para intervir seja lá como for necessário. Contanto que seu Camarada esteja em Coesão, o Psyker Sancionado pode tomar 1d5 Ferimentos, ignorando Armadura e Dureza, para jogar novamente qualquer resultado na **Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos** (veja página 244).

Supervisor

Tipo: Ordem (Ação Completa)

Custo: 300 pe

Efeito: O Camarada do Psyker Sancionado o mantém na linha, mas também o protege. Se receber este Comando, o Camarada vai à frente, protegendo o Psyker Sancionado de qualquer ataque vindouro. Pela próxima Rodada, contanto que o Camarada esteja em Coesão, ele é atingido por quaisquer ataques que iriam normalmente atingir o Psyker. Contudo, se o resultado do Teste de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística foi um duplo, o Ataque atinge o Psyker, e é resolvido como um ataque normal.

Tabela 3-10: Avanços Recomendados para Psykers Sancionados

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Percepção – Simples	Característica	102	
Percepção – Intermediário	Característica	102	Percepção – Simples
Vontade - Simples	Característica	102	
Vontade - Intermediário	Característica	102	Vontade – Simples
Conhecimento Comum (Adpetus Astra telepathica) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Adpetus Astra telepathica)
Conhecimento Proibido (Psykers) +10	Perícia	125	Conhecimento Proibido (Psykers)
Psynisciência +10	Perícia	136	Psynisciência
Bastião de Vontade de Ferro	Talento	146	CP, Mente Forte, Von 40
Conduíte da Distorção	Talento	147	CP, Mente Forte, Von 50
Favorecido pela Distorção	Talento	150	Von 35
Mente Forte	Talento	155	Von 30, Resistência (Técnicas Psíquicas)
Resistência (Técnicas Psíquicas)	Talento	159	
Sentido da Distorção	Talento	160	CP, Psynisciência, Per 30
Tranca da Distorção	Talento	162	CP, Mente Forte, Von 50

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Soldado de Assalto

“Soldados de Assalto são melhores sob máxima pressão, máxima intensidade, e máximo perigo. Quando estas coisas são partilhadas com outros, eles formam um laço mais forte que qualquer outro conhecido na galáxia.”

- Atribuído a um oficial Soldado de Assalto não identificado

Treinados desde a juventude na Schola Progenium nas artes da guerra, Soldados de Assalto são, talvez, os melhores soldados que já serviram na Guarda Imperial. Equipados com as melhores armas e equipamentos no arsenal do Departamento Munitorum, Soldados de Assalto são treinados para realizar missões além das capacidades de Guardas rastos. Assaltos de penetração profunda, reconhecimento, infiltração, sabotagem, e inserção aérea são apenas algumas das missões especiais das quais Soldados de Assalto têm que realizar regularmente. Eles são o melhor que a Guarda Imperial tem a oferecer, cada homem um espécimen perfeito de saúde e pureza moral, forjado por experiência e treino, não em um simples soldado, mas em uma esquadra de assalto de um homem só.

Ao contrário dos Guardas regulares, Soldados de Assalto são organizados em um único regimento permanente, uma situação única entre a Guarda Imperial. Este regimento toma Soldados de Assalto recém-forjados das instalações da Schola Progenium espalhadas pelo Imperium, dá a eles mais treinamento para garantir a prontidão, então separa Soldados de Assalto individuais e Esquadras e os distribui entre outros regimentos mais padrões da Guarda Imperial. Graças ao constante fluxo de novos recrutas necessários para manter o regimento em força total, e o fato de que estes guerreiros são trazidos de incontáveis mundos ao longo do Imperium, há uma variedade muito rica de treinamento e experiência entre os Soldados de Assalto. Esta diversidade forma uma

poderosa liga entre esses guerreiros de elite, e permite aos seus superiores torna-los máquinas de matar eficientes.

Há frequentemente muita fricção entre Guardas regulares e Soldados de Assalto. O tratamento especial e treinamento de elite dado aos Soldados de Assalto criou muito ressentimento entre as tropas regulares. Muitos Guardas ressentem as atitudes e equipamento melhor dos Soldados de Assalto, os chamando de “Garotos de Glória” ou “Soldados de Brinquedo”. Apesar desta história de animosidade, a efetividade dos Soldados de Assalto não pode ser disputada, e mesmo o mais amargo dos Guardas agradece ao Deus-Imperador quando uma esquadra de Soldados de Assalto aparece e vira a batalha e salva o dia.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajuda-lo, a

Tabela 3-11: Avanços Recomendados para Soldados de Assalto oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Dureza.

Aptidões Iniciais: Agilidade, Destreza, Dureza, Habilidade Balística, Ofensa, Técnicas de Campo.

Perícias Iniciais: Atenção, Aparar *ou* Esquiva, Intimidar *ou* Segurança, Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis), Furtividade.

Talentos Iniciais: Derrubar, Recarga Rápida *ou* Saque Rápido, Treinamento com Arma (Laser *ou* Projétil Sólido, Baixa Tecnologia).

Equipamento Especialista: Rifle laser tiro-quente de Qualidade Boa, armadura carapaça de soldado de assalto.

Ferimentos: 12+1d5

Avanços de Soldado de Assalto

Como o Comissário, o treinamento da Schola Progenium do Soldado de Assalto o torna um lobo solitário quando operando em uma Esquadra de Guardas normais. Por causa disso, o Soldado de Assalto não ganha um Camarada, mas ao invés disso pode ganhar estes Avanços para permitir a ele ajudar o resto da Esquadra com seu treinamento de elite.

Mentor

Tipo: Ação Completa

Custo: 300 pe

Efeito: O Soldado de Assalto passou por treinamento extensivo na Schola Progenium, e pode frequentemente passar alguns truques para ajudar o resto da sua Esquadra a prosperar no campo de batalha. Uma vez por sessão de jogo, o Soldado de Assalto pode transmitir seu treinamento à sua Esquadra. Todos os membros da Esquadra em alcance de comunicações (incluindo os Personagens Jogadores) podem realizar todos os Testes de Perícia em uma única Perícia da escolha do Soldado de Assalto como se tivessem o Treinamento de Perícia do Soldado de Assalto. Assim que ativado, esete efeito dura até o fim do encontro, ou dez minutos em tempo narrativo.

Protetor

Tipo: Passivo

Custo: 300 pe

Efeito: O Soldado de Assalto mantém um olhar vigilante sobre os membros menos treinados de sua Esquadra, os mantendo seguros com seu treinamento superior. Sempre que um Camarada dentro de 10 metros do Soldado de Assalto tomar um acerto que iria mata-lo, o Soldado de Assalto pode tomar o acerto em seu lugar, jogando o Dano como normalmente.

Tabela 3-11: Avanços Recomendados para Soldados de Assalto

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Dureza - Simples	Característica	102	
Dureza - Intermediário	Característica	102	Dureza – Simples
Habilidade Balística – Simples	Característica	102	
Habilidade Balística – Intermediário	Característica	102	Habilidade Balística – Simples
Habilidade com Arma - Simples	Característica	102	
Habilidade com Arma - Intermediário	Característica	102	Habilidade com Arma – Simples
Aparar*	Perícia	120	
Aparar +10	Perícia	120	Aparar
Atenção +10	Perícia	120	Atenção
Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) +10	Perícia	124	Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)
Esquiva*	Perícia	127	
Esquiva +10	Perícia	127	Esquiva
Intimidar*	Perícia	129	
Intimidar +10	Perícia	129	Intimidar
Segurança*	Perícia	137	
Segurança +10	Perícia	137	Segurança
Arrancada	Talento	145	
Barragem de Laser	Talento	146	Treinamento com Armas (Laser), HB 40
Olho da Vingança	Talento	157	HB 50
Queda de Gato	Talento	159	Ag 30
Recarga Rápida*	Talento	159	
Reflexos Rápidos	Talento	159	
Sair do Caminho	Talento	159	Ag 40, Esquiva ou Aparar
Saque Rápido*	Talento	160	
Tempestade de Ferro	Talento	161	HB 45, Treinamento com Arma (qualquer uma de alcance)
Tiro Poderoso	Talento	161	HB 40

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Tecnopadre Engenheiro

“O Tecnopadre atende a seu rebanho de Quimeras e armas laser tão certamente quanto seus irmãos sacerdotais da Ecclesiocracia atende as almas dos Guardas, e seu ministério não é menos importante para o sucesso continuado das numerosas campanhas da Guarda Imperial.”

- Magos Aubrey Bessemer

Conspícuos entre os regimentos da Guarda Imperial em seus mantos vermelhos do Mechanicus, seus corpos distorcidos pelas numerosas melhorias sagradas que os trazem mais próximos de seu Omnissias, os místicos técnicos do Sacerdócio de Marte mantêm o vasto estoque de armas, veículos de combate, e outros variados equipamentos de guerra da Guarda Imperial. Eles comandam exércitos de servidores monotarefa, e carregam com eles ferramentas arcana, e possuem uma abundância de conhecimento da máquina sagrada. Sempre, eles movem entre os arsenais dos seus regimentos, acalmando os espíritos mecânicos, e garantindo que toda a obediência adequada seja feita ao Omnissias.

Muitos Tecnopadres carregam queimadores de incenso e óleos cuidadosamente preparados que acalmam e preparam a miríade de armas, veículos, e outro maquinário da Guarda Imperial. Eles servem por toda a galáxia com a Guarda Imperial ao nível regimental, de companhia, e de esquadra, e espera-se deles não somente cuidar do maquinário, mas

também tomar armas e, se convocados para tal, sacrificar suas vidas na defesa do Imperium. Eles estão frequentemente na direção do perigo, correndo no meio da batalha para salvar os espíritos mecânicos de uma Quimera ferida, por exemplo, ou trazendo seu copioso conhecimento de engenharia para trazer ao chão fortificações ou blindados inimigos, para grande benefício de seus colegas de esquadra.

Novos Jogadores: Regras sobre Aptidões e o gasto de experiência para avançar seu personagem são providas na página 103, mais tarde neste capítulo. Para ajudá-lo, a **Tabela 3-12: Avanços Recomendados para Tecnopadres Engenheiros** oferece algumas sugestões de que avanços inicialmente funcionam para te ajudar a iniciar seu tour de dever no 41º Milênio.

Aptidões Iniciais, Talentos, e Modificadores

Bônus de Característica: +5 Inteligência.

Aptidões Iniciais: Conhecimento, Dureza, Força, Habilidade Balística, Habilidade com Arma, Inteligência, Tecnologia, Vontade.

Perícias Iniciais: Conhecimento Comum (Adeptus Mechanicus, Tecnologia), Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus), Conhecimento Proibido (Arqueotecnologia) ou Lógica, Uso de Tecnologia.

Talentos Iniciais: Coração Frio ou Pancada Técnica, Treinamento com Arma (Laser ou Projétil Sólido, Energética), Uso de Mecatetáculo (Arma, Utilidade).

Traços Iniciais: Implantes Mechanicus

Equipamento Especialista: Unguentos sagrados, placa de dados, combi-ferramenta, uma escolha de mecatentáculo de utilidade ou balístico.

Ferimentos: 8+1d5

Mechanicus

Tecnopadres Engenheiros ganham o Traço Implantes Mechanicus, que pode ser encontrado na página 166. Adicionalmente, um personagem Tecnopadre Engenheiro pode começar o jogo com uma unidade de impulso mental de Qualidade Boa e dois implantes cibernéticos de Qualidade Boa de sua escolha.

Avanços de Camarada

Depois de anos de treinamento com o Adeptus Mechanicus, e incontáveis cirurgias e substituições biônicas, o Tecnopadre Engenheiro não se encaixa mais com o resto da humanidade. Ao invés ter um Camarada, o Engenheiro é acompanhado por um Servitor que trabalha com ele no campo de batalha. Se algo acontecer ao Servitor que requer informação de um perfil, refira-se ao perfil de Servitor na página 394 do **Capítulo XI: PNJs e Adversários**

Servo-Braço

Tipo: Passivo

Custo: 250 pe

Efeito: O Servitor ajuda em todos os reparos que o Engenheiro realiza, agindo como uma extensão natural da sua vontade enquanto ele comunga com os espíritos mecânicos do veículo. Quando assistido por seu Servitor, o Engenheiro ganha um bônus +10 em todos os Testes de Uso de Tecnologia para fazer reparos, e reduz pela metade o tempo que qualquer reparo exige.

Reparos de Campo

Tipo: Ordem (Ação Completa)

Custo: 300 pe

Efeito: No campo de batalha, o Engenheiro se conecta ao seu Servitor, repassando dados e instruções completos, e o Servitor age sobre estes comandos com precisão. Contanto que seu Servitor esteja dentro do alcance de comunicação, o Engenheiro pode realizar Testes de Uso de Tecnologia em qualquer coisa próxima ao Servitor com uma penalidade -10.

Tabela 3-12: Avanços Recomendados para Tecnopadres Engenheiros

Avanço	Tipo	Página	Pré-Requisitos
Dureza - Simples	Característica	102	
Dureza - Intermediário	Característica	102	Dureza – Simples
Força - Simples	Característica	102	
Força - Intermediário	Característica	102	Força - Simples
Inteligência – Simples	Característica	102	
Inteligência – Intermediário	Característica	102	Inteligência – Simples
Conhecimento Comum (Adeptus Mechanicus) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Adeptus Mechanicus)
Conhecimento Comum (Tecnologia) +10	Perícia	123	Conhecimento Comum (Tecnologia)
Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus) +10	Perícia	125	Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus)
Conhecimento Proibido (Arqueotecnologia)*	Perícia	125	
Conhecimento Proibido (Arqueotecnologia) +10	Perícia	125	Conhecimento Proibido (Arqueotecnologia)
Lógica	Perícia	130	
Lógica +10	Perícia	130	Lógica
Uso de Tecnologia +10	Perícia	138	Uso de Tecnologia
Choque Luminen	Talento	147	
Coração Frio*	Talento	149	
Explosão Luminen	Talento	150	
Invocações Férricas	Talento	154	
Mestre Engenheiro	Talento	156	Uso de Tecnologia +20, Implantes Mechanicus
Ortoproxia	Talento	157	
Pancada Técnica*	Talento	157	Inteligência 30
Prosanguíneo	Talento	158	
Técnico de Arma	Talento	161	Uso de Tecnologia +10, Int 40
Transcendência Maglev	Talento	162	

*Estes avanços já podem ter sido ganhos por esta Especialidade durante a criação de personagem.

Estágio 3: Ferimentos, Destino, e Gastando Experiência

“Não há substituto para experiência real no campo. Nenhuma quantidade de aprendizado em livros ou condicionamento na Schola Progenium chega perto da coisa real.”

- Sargento Philo Zane

Assim que o jogador escolhe a especialidade de seu personagem, ele agora pode verdadeiramente vestir a pele do personagem, como se fosse ele, e começar o processo final de personalização. Até o final deste estágio, cada Personagem Jogador deve ficar bem distinto, graças a miríade de formas de ajustar Características e o vasto número de Perícias e Talentos disponíveis através de Aptidões, Especialidades, e Regimentos. A informação apresentada nesta seção garante aos jogadores a habilidade de verdadeiramente criar Guardas e Especialistas únicos, prontos para assumir sua parte na gloriosa luta pela sobrevivência do Imperium do Homem.

Ferimentos

Ferimentos são uma parte vital de qualquer personagem, e representam quanto o personagem pode suportar antes de sofrer um ferimento grave. Para determinar os Ferimentos de um personagem, consulte a Especialidade do personagem, e siga as instruções dadas ali.

Pontos de Destino

Enquanto a Guarda é geralmente vista, e com razão, como uma vasta organização sem rosto de na maior parte conscritos descartáveis, os personagens em **Only War** se destacam de seus irmãos, e são destinados à glórias maiores. Destino representa este destino especial, e torna incríveis feitos de ousadia, heroísmo, e valor não somente plausíveis, mas eminentemente possíveis.

Para determinar os Pontos de Destino iniciais, cada personagem rola 1d10 e consulta a **Tabela 3-13: Pontos de**

Destino Iniciais, e este personagem começa o jogo com o número correspondente de Pontos de Destino. Mais informações sobre Destino e seus muitos usos podem ser encontradas na página 31.

Tabela 3-13: Pontos de Destino Iniciais

Resultado do Dado	Pontos de Destino
1-7	1
8-9	2
10	3

Experiência Inicial

Todos os personagens de **Only War** começam suas carreiras com um número fixo de Pontos de Experiência iniciais. Estes Pontos de Experiência, juntamente com a escolha do jogador de Regimento e Especialidade, ajuda a definir um Personagem Jogador, e garante que ele seja único e pronto para encarar os desafios do campo de batalha.

A quantidade de Experiência inicial para um Personagem Jogador é na maior parte baseada primariamente sobre se ele é um Guarda ou um Especialista de Apoio. Especialistas de Apoio como Comissários e Tecnopadres Engenheiros têm menos Pontos de Experiência iniciais do que seus contrapartes Guardas. Isto reflete ao fato de que enquanto Especialistas de Apoio têm treinamento e educação estritamente regimentados, e portanto, mais conjuntos de perícias e habilidades dedicadas ao seu papel, seus colegas de esquadra Guardas conscritos tem mais experiência de vida e uma variedade de habilidades de sua existência anterior.

- Personagens Guardas em **Only War** começam suas carreiras na Guarda Imperial com 600 Pontos de Experiência iniciais para gastar.
- Personagens Especialistas de Apoio em **Only War** começam suas carreiras na Guarda Imperial com 300 Pontos de Experiência iniciais para gastar.

Pontos de Experiência iniciais podem ser gastos em Avanços de Característica, Perícia, Talentos ou Avanços de Camarada. Não há limite para o quanto desta Experiência inicial jogadores possam gastar em seus novos personagens, e eles podem gastar quanto achar adequado. Se quiserem guardar parte da sua Experiência inicial para mais tarde na campanha, está tudo bem.

Aptidões

Quando um regimento é fundado por um dízimo planetário, milhares de pessoas são organizadas em companhias, pelotões, e esquadras, e recebem especialidades baseado em

suas forças e fraquezas. Muitos planetas são enormes, e estes Guardas recém-recrutados geralmente têm toda sorte de histórico pessoal. Uma pessoa pode aprender com facilidade, enquanto outra sofre por semanas para conseguir entender. Contudo, com trabalho duro e treinamento suficiente, quase qualquer técnica pode ser aprendida.

Em **Only War**, a grande variedade de aptidões dentro da Guarda Imperial são refletidas pelas Aptidões que são ganhas durante a criação de personagem. Aptidões refletem aquelas tarefas que os personagens tem uma afinidade particular em realizar, e podem aprender com facilidade relativa. Cada Avanço de Característica, Perícia, e Talento em **Only War** tem duas Aptidões listadas com ele. Estes Avanços com que um personagem partilha Aptidões são mais fáceis para o personagem aprender, e portanto custam menos Pontos de Experiência para comprar. Se o personagem partilha uma Aptidão com o Avanço, ele ganha um pequeno desconto ao compra-la, e se ele partilha duas Aptidões com o Avanço ele ganha um grande desconto. Personagens podem ainda comprar Avanços com os quais eles não partilham nenhuma Aptidão, mas eles tendem a ser muito caros!

Se durante a criação um personagem ganha a mesma Aptidão de diferentes fontes, ele não ganha ela duas vezes. Ele ao invés disso escolhe uma Aptidão que ele ainda não tem e que partilha o nome com uma Característica. Ele ganha a Aptidão escolhida.

Geral

Estas Perícias e Talentos com a Aptidão Geral representam Avanços que são simples de se aprender, independente do histórico ou aptidão do personagem os ganhando. Para representar isso, todos os personagens de **Only War** contam como se tivessem a Aptidão Geral.

Aptidões Baseadas em Características

Há nove Aptidões que partilham o mesmo nome com as nove Características que todo personagem possui. Habilidade com Arma, Habilidade Balística, Força, Dureza, Agilidade, Inteligência, Percepção, Vontade, e Camaradagem. Estas representam a habilidade do personagem de aprender e melhorar a Característica correspondente, como também Perícias e Talentos relacionados a ela.

Ofensa

Personagens com a Aptidão Ofensa são aqueles que preferem um assalto total de força bruta a métodos mais cuidadosos e estratégicos. Estes personagens avançam para

batalha em um frenesi sangrento, ou ficam para trás e descarregam quantidades enormes de poder de fogo sobre seus inimigos.

Destreza

Enquanto Perícias e Talentos com a Aptidão Ofensa se focam em força bruta porá, aqueles com a Aptidão Destreza se focam em precisão e planejamento cuidadoso. Personagens com a Aptidão Destreza rapidamente aprendem a disparar armas precisas em longas distâncias, ou a usar armas exóticas com precisão fatal em combate corporal.

Defesa

Aqueles com a Aptidão Defesa rapidamente aprendem como se manter vivos entre o caos do combate. Seja com dissuasão habilidosa ou simples resistência física, eles podem suportar o campo de batalha do 41º Milênio, e viver para contar a história.

Psyker

Representando qualquer afinidade com os poderes instáveis da Distorção, apenas indivíduos com a rara habilidade de moldar poderes psíquicos ganham a Aptidão Psyker.

Tecnologia

Pouquíssimos ousam se envolver com os mistérios da Idade das Trevas da Tecnologia, e menos ainda se especializam nisso. Estes personagens com a Aptidão Tecnológica podem não somente entender os funcionamentos internos das máquinas, mas também podem facilmente comungar com os espíritos mecânicos, e parecem confortáveis ao lidar com aparelhos perplexos.

Conhecimento

Entre os incontáveis mundos e organizações labirínticas do Imperium, há mais informação do que poderia ser reunida em um milhão de vidas. Enquanto a maioria dos cidadãos no Imperium permanece ignorante quanto ao grandioso e misterioso funcionamento do Imperium, personagens com a Aptidão Conhecimento podem considerar simples conseguir esta informação.

Liderança

A Guarda Imperial é a maior força de combate organizada na galáxia, e para manter seus incontáveis soldados na linha, são necessários os melhores líderes que o Imperium tem a oferecer. Estes personagens com a Aptidão Liderança naturalmente se colocam no comando, destemidamente liderando suas tropas à batalha.

Técnicas de Campo

Manter-se vivo nos variados ambientes do 41º Milênio pode ser tão difícil quanto sobreviver em batalha. Personagens com a Aptidão Técnicas de Campo podem facilmente se ajustar, e prosperar, no campo de batalha. Seja se esgueirando em uma selva densa ou navegando por terreno constantemente mutável, eles podem facilmente se ajustar a qualquer condição.

Social

Tão perigoso quanto qualquer campo de batalha, a paisagem social do Imperium é preenchida por sinistros habitantes de colmeia, padres justiceiros, e nobres traiçoeiros.

Personagens com a Aptidão Social podem facilmente se adaptar às estruturas sociais de qualquer planeta, usando palavras adoçadas e intimidação severa para conseguirem o que querem.

Avanços de Característica

Um Avanço de Característica aumenta as habilidades de um personagem. Quando jogadores compram Avanços de Característica, eles adicionam +5 à pontuação existente da Característica na sua ficha de personagem. Avanços de Característica são divididos em quatro níveis de progressão.

- **Simples:** Uma leve melhoria do potencial do personagem.
- **Intermediário:** Uma melhoria significante das capacidades do personagem.
- **Treinado:** Esforço focado ativo em melhorar as capacidades do personagem.
- **Especialista:** O limite das habilidades naturais do personagem.

Quando o personagem decide aumentar as Características de seus personagens, eles devem progredir por cada nível de progressão por vez, começando com Simples e terminando em Especialista. Os preços dos Avanços de Características podem ser encontrados na **Tabela 3-14: Avanços de Característica**.

Como mostrado na **Tabela 3-14: Avanços de Característica**, se o Personagem Jogador tiver uma Aptidão correspondente, então o primeiro +5 de sua Característica custa 250 pe; o próximo Avanço +5 (o nível de progressão Intermediário) custa 500 pe, outra melhoria +5 (o nível de progressão Treinado) custa 750 pe, e a melhoria final (o nível de progressão Especialista) custa 1.000 pe.

O custo para Avanços de Característica são cumulativos. Por exemplo, um personagem não pode simplesmente pagar 500 pe por um aumento de +10 para uma Característica com a qual ele tem uma Aptidão correspondente. Ao invés disso, o jogador precisa comprar o Avanço Simples por 250 pe primeiro, e então pagar 500 pe pelo Avanço Intermediário

Tabela 3-14: Avanços de Característica

Aptidões Correspondentes	Simples	Intermediário	Treinado	Especialista
Duas	100 pe	250 pe	500 pe	750 pe
Uma	250 pe	500 pe	750 pe	1.000 pe
Zero	500 pe	750 pe	1.000 pe	2.500 pe

Tabela 3-15: Aptidões de Característica

Característica/Aptidão 1	Aptidão 2
Habilidade com Arma	Ofensa
Habilidade Balística	Destreza
Força	Ofensa
Dureza	Defesa
Agilidade	Destreza
Inteligência	Conhecimento
Percepção	Técnicas de Campo
Vontade	Psyker
Camaradagem	Social

Exemplo

Agora que Kaya escolheu a Especialidade de seu personagem, um Tecnopadre Engenheiro, e deu a ela o nome de Levitica, é hora de aprimorar o personagem. Por que Levitica é uma Engenheira, e muitas de suas Perícias exigem uma Característica elevada de Inteligência para serem usadas no potencial máximo, Kaya decide comprar um Avanço de Característica Simples para começar, por um aumento de +5 à sua Inteligência. Como ela tem as duas Aptidões relevantes, isto tem um preço de 100 pe. Depois que Levitica passou algum tempo em sua unidade, atendendo aos espíritos mecânicos caprichosos das armas e veículos de sua Esquadra, Kaya decide comprar um Avanço de Característica Inteligência Intermediário. Já que ela já comprou o Avanço Simples durante a criação de personagem, ela tem acesso ao Avanço Intermediário.

Exemplo

Depois de comprar seu Avanço de Inteligência, Kaya decide que Levitica também deve ser um pouco melhor que o Personagem Jogador mediano no Uso de Tecnologia. Levitica já tem Uso de Tecnologia como uma Perícia Conhecida, graças a sua Especialidade, e ela tem as Aptidões de Inteligência e Tecnologia também. Isto permite a Kaya comprar Uso de Tecnologia no nível Treinado, e fazê-lo a um custo reduzido graças às suas aptidões. Se, por exemplo, Kaya desejasse comprar Aparar ao invés disso, para dar uma vantagem a Levitica em combate, ela teria que comprar a Perícia a Conhecido, e a um custo completo de pe, já que ela não tem as Aptidões certas.

Veja o **Capítulo IV: Perícias** para mais informações sobre a seleção de Perícias e Descrições de Perícias.

Avanços de Perícia

Personagens Jogadores podem aprender novas Perícias ou melhorar Perícias existentes selecionando Avanços de Perícia. O custo de pe dos Avanços de Perícia depende de quantas Aptidões o personagem tem em comum com aquela Perícia. Avanços de Perícia são divididos em quatro níveis de progressão, que são os seguintes:

- **Conhecido:** O personagem pode usar a Perícia sem a penalidade -20 por Perícias sem treinamento.
- **Treinado:** O personagem recebe um bônus +10 em todos os Testes de Perícia quando usar esta Perícia.
- **Experiente:** O personagem recebe um bônus +20 em todos os Testes de Perícia quando usar esta Perícia. Este bônus substitui o bônus por ser Treinado.
- **Veterano:** O personagem recebe um bônus +30 em todos os Testes de Perícia quando usar esta Perícia. Este bônus substitui o bônus por ser Experiente.

Quando melhorar uma Perícia, o personagem deve progredir por cada nível de progressão por vez, começando com Conhecido e terminando em Veterano. Portanto, por exemplo, jogadores não podem escolher pagar pelo Avanço de Perícia Treinado para seu personagem sem primeiro comprar o Avanço de Perícia Conhecido. Note que personagens podem ter recebido o Avanço de Perícia Conhecido ou Treinado através de seu Regimento ou Especialidade. **Tabela 3-16: Avanços de Perícia** indica o preço para Avanços de Perícia, baseado no nível de progressão e o número de Aptidões correspondentes.

Avanços de Talento

Talentos são melhorias que permitem a um personagem usar suas habilidades naturais de novas formas. Estes podem prover bônus situacionais para o uso de uma Perícia ou Característica, ou prover meios específicos incomuns para um personagem utilizar seu equipamento. Refira-se ao **Capítulo V: Talentos e Traços** para descrições detalhadas de todos os Talentos disponíveis em **Only War**.

Poderes Psíquicos são também comprados usando avaços de talento. Por favor, refira-se ao **Capítulo VII: Poderes Psíquicos** para mais informações sobre Psykers e seus poderes. Por favor note que o custo de pe para Poderes Psíquicos é variável, e o preço de cada poder é expresso em sua descrição.

Assim como Características e Perícias, Talentos têm duas Aptidões associadas com eles, e recebem descontos com base de quantas um personagem tem em comum. Talentos também são divididos em três níveis. Estes níveis são simplesmente uma forma de representar que alguns Talentos são mais poderosos, e portanto custam mais Pontos de Experiência do que outros.

Talentos também geralmente têm pré-requisitos que devem ser preenchidos antes que possam ser comprados, não importando a qual nível eles pertencem. Por este motivo, personagens em **Only War** podem acabar precisando comprar Talentos de níveis baixos antes que possam comprar o Talento que eles querem. Veja **Tabela 3-18: Avaços de Talento** para informações no custo de experiência de Talentos.

Talentos Especialistas

Alguns Talentos são designados Talentos Especialistas. Estes Talentos podem ser selecionados mais de uma vez, com uma especialidade diferente a cada vez. Por favor,

refira-se à página 144 para mais informações sobre Talentos Especialistas.

Pegando Talentos Múltiplas Vezes

Alguns Talentos podem ser pegos múltiplas vezes, o que será mostrado na descrição do Talento. Há apenas alguns poucos destes Talentos, o mais proeminente sendo Boa

Constituição, que aumenta os Ferimentos de um Personagem Jogador cada vez que é pego. Quando pegar estes Talentos múltiplas vezes, o jogador simplesmente paga o custo de experiência cada vez.

Deve ser notado, contudo, que a maioria dos Talentos que podem ser pego múltiplas vezes têm um limite – um número máximo de vezes que podem ser pegos.

Tabela 3-16: Avanços de Perícia

Aptidões Correspondentes	Conhecido	Treinado	Experiente	Veterano
Duas	100 pe	200 pe	300 pe	400 pe
Uma	200 pe	400 pe	600 pe	800 pe
Zero	300 pe	600 pe	900 pe	1.200 pe

Tabela 3-17: Aptidões de Perícia

Perícia	Aptidão 1	Aptidão 2	Página
Acrobacia	Agilidade	Geral	119
Aparar	Habilidade com Armas	Defesa	120
Atenção	Percepção	Técnicas de Campo	120
Atletismo	Força	Geral	121
Cativar	Camaradagem	Social	122
Comando	Camaradagem	Liderança	122
Comércio	Inteligência	Conhecimento	123
Conhecimento Comum*	Inteligência	Conhecimento	123
Conhecimento Escolástico*	Inteligência	Conhecimento	124
Conhecimento Proibido*	Inteligência	Conhecimento	125
Enganar	Camaradagem	Social	126
Escrutínio	Percepção	Geral	127
Esquiva	Agilidade	Defesa	127
Furtividade	Agilidade	Técnicas de Campo	128
Interrogação	Vontade	Social	128
Intimidar	Força	Social	129
Linguística*	Inteligência	Geral	129
Lógica	Inteligência	Conhecimento	130
Mãos Rápidas	Agilidade	Conhecimento	131
Medicina	Inteligência	Técnicas de Campo	131
Navegar*	Inteligência	Técnicas de Campo	133
Ofício*	Inteligência	Geral	134
Operar*	Agilidade	Técnicas de Campo	134
Psynisciênciia	Percepção	Psyker	136
Questionar	Camaradagem	Social	136
Segurança	Inteligência	Tecnologia	137
Sobrevivência	Percepção	Técnicas de Campo	137
Uso de Tecnologia	Inteligência	Tecnologia	138

*Perícia Especialista

Tabela 3-18: Avanços de Talento

Aptidões Correspondentes	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Duas	200 pe	300 pe	400 pe
Uma	300 pe	450 pe	600 pe
Zero	600 pe	900 pe	1.200 pe

Estágio 4: Dando Vida aos Personagens

"Sejamos claros sobre a Guarda Imperial. Primeiro, todas as guerras e batalhas são ganhas, no final, pelo Guarda. Segundo, o Guarda sempre leva a pior. Suas baixas são mais pesadas, ele sofre extremos maiores de desconforto e fadiga que qualquer outro guerreiro. O Guarda é mais do que seu treinamento, mais que sua arma, e é na Guarda Imperial em que o próprio homem é a arma."

- Atribuído a São Drusus

Os dados brutos registrados pelo jogador durante a criação são apenas isso: dados. Meros números e listas de Aptidões em uma página não podem revelar a verdadeira alma de um personagem. Com os ossos do personagem montados e propriamente organizados, agora é hora de enrolá-los em carne viva e dar-lhes uma alma e personalidade que é tanto atraente quanto agradável de jogar. A seguinte dá algumas diretrizes básicas para desenvolver um novo Personagem Jogador.

Nome

Nomes no 41º Milênio são tão variados quanto os incontáveis milhares de mundos que fazem o Imperium do Homem. Como a Humanidade é uma criatura tanto inventiva quanto contrária, não há padrões ou convenções universais para governar quais nomes as pessoas se dão. Em alguns lugares, um único nome pode indicar nascimento baixo ou ignomínia, enquanto em outros, ele possa agir como uma marca de extremo poder, fama, e bom pedigree. Quando estiver decidindo o nome para um personagem, o jogador deve se sentir livre para misturar quaisquer nomes exemplos nas tabelas de nomes abaixo. A ideia, é claro, é criar um nome auspicioso e descriptivo que combina com o personagem.

Tipos de Nomes

Há cinco tipos de nomes gerais encontrados no Imperium:

- **Primitivo:** Cheios de consoantes duras e o ocasional som gutural, personagens com nomes primitivos tipicamente vêm de mundos selvagens, mortais, ou feudais. Eles são, como seus donos, frequentemente desagradáveis, brutos, e curtos.

- **Baixo Gótico:** Formas degradadas de nomes em Alto Gótico, nomes em Baixo Gótico tendem a ser encontrados na maioria dos regimentos, tipicamente entre conscritos, oficiais não comissionados, e oficiais de baixo status social.
- **Arcaico:** Retirados de antigas línguas humanas do passado, estes nomes são bem auspiciosos, e frequentemente carregados por personagens particularmente sortudos ou condenados. Eles podem ser os nomes de poderosos santos Imperiais e heróis das lendas do Ministorum. Alguns são tão antigos que todo os traços de sua antiga origem no passado distante foram perdidos.
- **Informal:** Nomes informais não são únicos a um tipo de regimento ou mundo imperial. Ao invés disso, eles refletem apelidos dados a personagens, tipicamente por seus colegas de esquadra, ganhos por algum traço físico ou de personalidade notável, ou um feito particular (bom ou ruim).

Um jogador pode decidir que um ou mais dos nomes abaixo se encaixam particularmente bem ao seu personagem, especialmente se ele já tiver um conceito forte em mente. Neste caso, o jogador deve simplesmente pegar os nomes escolhidos das tabelas de nomes. Caso contrário, ele pode rolar aleatoriamente.

Gênero e Aparência

As fileiras da Guarda Imperial são tão variadas quanto os incontáveis mundos de que elas vêm por toda a galáxia. Todos os soldados são iguais aos olhos do Departamento Munitorum e do Imperador. Em **Only War**, jogadores são livres para escolher o gênero e aparência de seus personagens como quiserem. É recomendado, contudo, que cada jogador considere o regimento do grupo ao criar a aparência de seu personagem. O mundo de onde um Guarda vem pode ter grande influência sobre sua aparência física; por exemplo, um grupo de personagens de Catachan seriam pessoas de ombros largos, cobertas de cicatrizes, e musculosas, acostumadas a empurrar as selvas de seu mundo natal, enquanto que um grupo de Vostroyanos seriam mais formais e bem arrumados, provavelmente em trajes chiques de seu mundo.

Mão Dominante

Se o Personagem Jogador é canhoto ou destro pode ter um efeito no jogo, especialmente em casos de Ferimentos Críticos ou estar preso ou amarrado. Jogadores podem escolher sua mão dominante, ou deixar que dado decida. Jogadores escolhendo esta rota irão jogar 1d10, e em um resultado de 10, o personagem é canhoto. Caso contrário, é destro. É importante que a mão dominante é um problema menor para personagens com o Talento Ambidestro.

Tabela 3-19: Exemplos de Nomes Masculinos

Rolagem	Primitivo	Baixo Gótico	Alto Gótico	Arcaico	Informal
01-06	Artho	Aubray	Aloysius	Aleksandr	Alt
07-12	Bron	Crot	Aphesius	Casmirre	Bane
13-18	Camo	Emil	Cornelius	Gilliam	Cutter
19-24	Hob	Harmon	Darrien	Haddon	Echo
25-30	Galt	Jace	Fortunus	Johnstonne	Gant
31-36	Jorn	Lucien	Godwinne	Kennoch	Hal
37-42	Keeghan	Malakai	Holt	Mordecai	Jak
43-48	Lok	Nathin	Ifram	Ossian	Mord
49-54	Mam	Piotr	Macharius	Patronius	Notch
55-60	Pak	Roland	Quinilli	Ramirez	Rook
61-66	Quin	Solar	Regiam	Sebastion	Sawyer
67-72	Stiehr	Teodor	Sarvus	Sigismund	Serge
73-78	Thale	Vorgen	Tristan	Torian	Stubbs
79-84	Vin	Yuriy	Victrus	Veknironth	Torque
85-90	Ziel	Zacharias	Xanatov	Yorke	Veche
91-00	Refaça a rolagem na Tabela 3-20: Exemplos de Nomes Femininos				

Tabela 3-20: Exemplos de Nomes Femininos

Rolagem	Primitivo	Baixo Gótico	Alto Gótico	Arcaico	Informal
01-06	Attie	Barberella	Arnette	Anastasia	Astra
07-12	Bess	Cynthia	Carnelia	Boadicea	Blanche
13-18	Flur	Diane	Dominique	Cymbry	Ceile
19-24	Halia	Dorah	Faydra	Emilia	Flora
25-30	Jessee	Elisabeta	Inessa	Gillian	Jet
31-36	Kal	Faye	Jessilea	Loraynne	Katya
37-42	Marra	Genevie	Lucretia	Kaitlin	Luna
43-48	Narine	Isabella	Marcella	Miriam	Mae
49-54	Ovina	Jayne	Janine	Nyota	Poise
55-60	Ralle	Lidiah	Noelle	Pallas	Rosa
61-66	Salia	Natalia	Regina	Serafina	Trenne
67-72	Tasso	Odette	Symonne	Samara	Trenne
73-78	Unna	Shandra	Ursulla	Undynne	Val
79-84	Vyn	Tandy	Wintre	Victrix	Xandra
85-90	Yasha	Zora	Yekaterina	Zephyr	Zel
91-00	Refaça a rolagem na Tabela 3-19: Exemplos de Nomes Masculinos				

Altura e Peso

A altura e peso de um Personagem Jogador é determinado pela escolha do jogador, ao invés de se referenciar a uma tabela ou rolagens de dado. Guardas completamente humanos, a maioria dos soldados na Guarda Imperial, são levemente restritos em tamanho por seu ambiente e fisiológica. Enquanto que a forma básica sagrada da Humanidade certamente se tornou mais diversa, enquanto ela se espalhou entre as estrelas ao longo dos últimos milênios, os básicos da anatomia só podem ser estendidos até certo ponto. Humanos adultos variam em altura de 1,2 metros à 2,1 metros. Qualquer coisa fora desta variação seria notável, e bem raro. Um adulto humano saldável tem peso proporcional à sua altura. No ponto mais baixo da escala, uma pessoa muito baixa pode ter um peso saudável de 30

quilos. Do lado oposto, um indivíduo muito alto pode marcar 100 quilos na balança sem parecer obeso.

É claro, os estragos da guerra, doença, privação, ambiente, ou simplesmente a vida dura do Guarda Imperial pode colocar o peso de um personagem bem além do que é considerado saudável.

Os poucos abhumanos entre as fileiras da Guarda Imperial, os minúsculos Homens-Rato e os gigantescos Ogryns, têm diferentes fisiologias e, portanto, diferentes médias de altura e peso. Ogryns são abhumanos enormes e brutos, que têm em média entre 2,5 e 3 metros de altura e, em peso, em média, 250 quilos. Homens-Rato são abhumanos pequenos de pés rápidos, geralmente entre 0,9 a 1,1 metros de altura, e um peso ínfimo entre 15 e 25 quilos.

Natureza

O processo da criação de personagem provê ao jogador com os básicos de seu alter ego. Estes números e variados Talentos e Perícias não são a soma total do personagem, contudo. O verdadeiro núcleo do personagem é sua personalidade, peculiaridades, ambições, medos, e toda a sorte de detalhes minúsculos que são o que separa um indivíduo único de um simples arquétipo. Estes detalhes vêm do próprio jogador, e formam o conceito sobre o qual o Personagem Jogador é baseado.

Criar a personalidade e conceito de um personagem é bem pessoal, e há muitas formas diferentes de fazê-lo quanto há jogadores. Alguns já vêm à mesa com uma ideia firme em mente, um conceito de personagem que inclui todos os detalhes mínimos e importantes do personagem. Outros preferem desenvolver seus personagens através do jogo, nutrindo a personalidade do personagem, e permitindo a ela florescer e se desenvolver conforme os eventos de sua vida se desenrolam diante dele. Para jogadores assim, é bastante saber que seu personagem é um jovem recruta em um regimento recém-formado, mandado para o outro lado da galáxia para lutar contra inimigos que ele não conhece, em um planeta de que nunca ouviu falar.

As quatro seguintes questão são providas como um guia para jogadores. Elas são dadas para ajudar em aperfeiçoar os diferentes tipos de personagens disponíveis para jogo em **Only War**. Respondendo estas questões o personagem foca seus pensamentos, e realmente chega ao núcleo de seu personagem emergente.

O Que é Comportamento de Personagem?

Talvez a primeira coisa a se considerar é a personalidade do novo Personagem Jogador. Como ele é? Ele é veemente e inflamado, ou mundano e prático? Ele é um pessimista perpétuo, um homem para quem o cantil está sempre vazio, ou ele acredita que não importa as chances, o melhor sempre vai acontecer? Ele gosta da companhia de seus colegas de esquadra e as variadas multidões do Imperium da Humanidade, ou ele é um misantropo sardônico que prefere a própria companhia? Qual é a reação instintiva do Personagem Jogador à ameaças, surpresas, ou pressões sociais e profissionais? Os Comportamentos apresentados na **Tabela 3-21: Comportamentos** oferecem algumas ideias diferentes sobre as quais construirão a personalidade de um Personagem Jogador.

Cada jogador deve escolher um Comportamento da **Tabela 3-21: Comportamentos**. Se ele preferir, ele pode rolar aleatoriamente por um, mas isto não é necessário.

O Que o Personagem Irá Sacrificar?

Muitas pessoas se afastam de suas vitórias finais, com medo do que pode custar alcançá-las. Quão profundos são os ferimentos que este personagem está disposto a sofrer em seu caminho para a glória? O quão longe ele irá, e quantos de suas amadas crenças ele irá trair no caminho? Ele está disposto a sacrificar sua saúde, seus membros, ou sua própria vida, se o dever exigir? Ou ele irá usar seus colegas de esquadra, seus subordinados, seus aliados e contatos meramente como degraus, trocando suas vidas por uma vitória militar ou política? Ele está disposto a se afastar do caminho justo e se envolver com xenos, renegados, ou poderes negros para atingir seus objetivos, mesmo ao custo de sua alma imortal? Estas escolhas no final estão nas mãos dos jogadores, e ele deve decidir o que seu personagem está disposto a sacrificar por glória, honra, ou vitória, e como ele pode viver com as consequências finais de suas ações.

Qual é a Maior Ambição do Personagem?

Cada pessoa, não importa seu histórico ou situação de seu nascimento, tem algo que a move, alguma força que faz valer a pena sair de sua cama pela manhã. Ambição, o simples desejo de poder sobre os outros, por riqueza, por glória, ou simples sobrevivência, ou dar sua vida pelo Deus-Imperador – estas coisas movem todos os Guardas, em graus maiores ou menores. De que forma o personagem irá deixar sua marca, e ter seu nome ecoando ao longo das eras? Ele irá liderar uma investida final desesperada contra um forte impenetrável, perdendo sua vida, mas ganhando imortalidade nos anais da história do regimento, e seu lugar justo ao lado do Deus-Imperador? Ele deseja pessoalmente matar o maldito líder xenos que invadiu seu planeta, destruiu sua família, e virou seu mundo inteiro de cabeça para baixo? Ele deseja escalar ao topo da hierarquia imperial e se tornar um grande general, e liderar uma campanha para reclamar alguma parte perdida do Imperium?

Talvez as ambições do personagem sejam menos sublimes, mas não menos nobres. Ele deseja o respeito de um oficial ou padre honrado? Ele deseja manter seus colegas de esquadra vivos, não importa o custo? Ou ele simplesmente deseja escapar a terrível privação e violência da escravidão que é a vida de um Guarda através de deserção, ou mesmo morte?

Tabela 3-21: Comportamentos

Rolagem	Comportamento	Descrição
1-2	Viciado	Sejam estimulantes dados pelo Departamento Munitorum ou substâncias contrabandeadas ilegais, o personagem é viciado. Se ele ficar muito tempo sem sua dose, ele se torna irritável e irracional, e fará extremos para satisfazer seu vício.
3-4	Afável	Sempre disposto a oferecer uma mão amiga para mesmo o mais amargo dos colegas de esquadra, este personagem faz questão de tentar entender e ajudar seus camaradas.
5-6	Caipira	Enquanto que ele vem do mesmo planeta que seus colegas de esquadra, o personagem é de uma localização relativamente separada da sociedade principal de seu mundo natal. Ele não realmente se encaixa com muitos de seus camaradas, frequentemente não entendendo expressões que os outros compreendem imediatamente.
7-8	Heroico	Este personagem é conhecido por seus feitos de heroísmo. Contos de seus feitos se espalharam por todo o regimento e mais além, e sua reputação quase inevitavelmente o precede.
9-10	Bilioso	Caustico e rancoroso, este personagem reage à maioria das coisas da mesma forma: com respostas ácidas, e sem um traço de simpatia. Este personagem é raramente gostado por seus colegas de esquadra, mas poucos desejam incitar sua impressionante ira.
11-12	Barulhento	Alto e energético, o personagem está sempre conversando e fazendo piadas com outros membros de sua esquadra, mesmo quando não é inteiramente apropriado.
13-14	Fanfarrão	Arrogante e alto-centrado, o personagem não resiste se gabar para seus colegas de esquadra. Ele contou muitos contos grandiosos de seus próprios feitos, ninguém pode ter certeza do que é verdade e o que é puro exagero.
15-16	Pretencioso	O personagem é incrivelmente confiante em suas próprias habilidades, frequentemente para seu detimento. Ele é rápido para se voluntariar para uma tarefa, e fica pessoalmente ofendido quando pessoas não partilham da mesma confiança em suas habilidades.
17-18	Cozinheiro	Amado por todos em sua esquadra por seus talentos, o cozinheiro sempre está tentando criar comida nova e interessante, apesar das restrições das rações distribuídas pelo Departamento Munitorum.
19-20	Covarde	O personagem não foi feito para o campo de batalha, e é incapaz de suportar as incríveis pressões da guerra. Ele é agitado, e se abaixa atrás de cobertura ao primeiro sinal de perigo.
21-22	Desejo de Morte	Seja por causa de culpa, trauma, ou pelo constante e impiedoso desgaste emocional da na vida na Guarda Imperial, este personagem desenvolveu um desejo por aniquilação pessoal. Isto não se estende até tendências suicidas, e o personagem pode estar ciente ou não de seu desejo de morrer, mas ele guia suas ações da mesma forma.
23-24	Dissidente	Contrário e argumentativo, o personagem comumente discorda com as decisões de seu comandante. Ele não é bravo o bastante para falar diretamente, e frequentemente é ouvido resmungando para seus colegas de esquadra sobre seus problemas com o comandante.
25-26	Sonhador	A imaginação do personagem frequentemente se afasta dele, viajando em devaneios e longe da realidade. Ele é um idealista, e parece um tanto desconectado do horror da realidade que o rodeia.
27-28	Apostador	Para encontrar este personagem no acampamento, meramente encontre o primeiro grupo de Guardas jogando Tarô. Este personagem é viciado em jogos de azar, e seja um vencedor perene ou um perdedor, ele raramente deixará passar uma chance de apostar.
29-30	Novato	O personagem é jovem e otimista, não ainda preparado para os horrores que o aguardam no campo de batalha. Ele é abençoadamente ingênuo, frequentemente fazendo perguntas óbvias para seus colegas de esquadra mais experientes.
31-32	Incompetente	Inepto e trapalhão, o personagem sempre parece estragar qualquer tarefa que recebe.
33-34	Cansado	O personagem viu os horrores da guerra, e nunca mais será o mesmo. Ele vê a seus companheiros como nada mais do que números nas fichas do Departamento Munitorum, esperando para morrer no campo de batalha.
35-36	Piadista	Com uma piada pronta para cada situação, este personagem sempre está contando piadas, mesmo nas piores situações. Seus colegas estão tão acostumados com suas piadas e trocadilhos que tudo que ele ganha em resposta são suspiros.
37-38	Pensador Lateral	Capaz de impressionantes feitos de genialidade, especialmente sob pressão, este personagem frequentemente oferece soluções inesperadas para problemas da esquadra. É claro, algumas de suas ideias não ortodoxas são melhores do que outras.
39-40	Solitário	Quieto e introvertido, o personagem prefere sua própria companhia à de seus colegas de esquadra.
41-42	Volátil	O personagem sempre parece estar à beira de se comportar de formas que outros considerariam “precipitadas” ou “imprevisíveis” em nome do sucesso, e frequentemente ignora protocolo em sua busca por resultados.

Tabela 3-21: Comportamentos (cont.)

Rolagem	Comportamento	Descrição
43-44	Leal	Dedicado aos seus amigos, às vezes ao ponto de ser uma falha, o personagem coloca a maior confiança em um ou mais de seus colegas de esquadra, e gratamente arrisca sua vida por sua causa ou bem-estar.
45-46	Sortudo	Este personagem tem sempre sido constantemente (e às vezes irritantemente) sortudo em ao menos um aspecto da vida. Se sua sorte se manifesta no personagem miraculosamente se esquivando de balas, ou meramente privando seus camaradas de seus cigarrolhos em jogos de Tarô, isso tem sido muito consistente – ao menos até então.
47-48	Mentor	Este personagem considera um ou mais membros da esquadra seus protegidos, e geralmente toma uma atitude parental, ou ao menos apoiadora, em prol aos menos experientes no campo de batalha.
49-50	Sanguessuga	Primeiro a pedir por um cigarro, o último a oferecer por um camarada à beira da morte, este personagem é uma esponja, que suga do resto de sua esquadra por suas necessidades materiais.
51-52	Nunca Toma Banho	Padrões de limpeza podem variar de um contingente para outro, mas a higiene pessoal deste personagem é consistentemente abaixo do que é estipulado pelas regulações oficiais de qualquer regimento conhecido da Guarda Imperial.
53-54	Nihilista	Este personagem abraça o vazio que a Guarda Imperial cravou em sua alma. Ele pouco se importa se ele ou seus colegas de esquadra vivem ou morrem, encoberto por sua insignificância diante de um universo indiferente.
55-56	Entorpecido	Sofrimento acumulado deixou este personagem incapaz ou relutante em sentir os intensos altos e baixos da emoção e, ao invés disso, procura paz interna em aceitação calada da mão caprichosa do destino.
57-58	Desatento	Quanto mais óbvio é algo para o resto de sua esquadra, menores são as chances deste personagem nota-lo. De normas sociais básicas à Orks atacando, este personagem tem um verdadeiro dom de não perceber o que está bem na frente dele.
59-60	Obsessivo	Este personagem possui uma atenção afiada para algum tipo de detalho, e frequentemente fica fixado em coisas que outros acham trivial. Se isso se manifesta em manter seu kit brilhando, limpando cada parte de seu rifle laser três vezes extras por dia, ou constantemente dando uma olhada no teto à procura de Rouba-Genes, seus colegas de esquadra o conhecem por uma ou mais de suas obsessões características.
61-62	Velho	Este personagem já este por aqui algumas vezes, e impressionantemente, sobreviveu à viagem. Ele pode ser um veterano do regimento ou simplesmente um recruta atrasado, mas ele tem experiências (e provavelmente queixas) não partilhadas pelos membros mais jovens da esquadra.
63-64	Otimista	Este personagem tem uma visão positiva inabalável sobre a vida. Ele é rápido para reassegurar aos seus colegas de esquadra que suas provações não são tão terríveis ou intransponíveis (mesmo se na verdade forem).
65-66	Pessimista	O frasco de amasec está sempre meio vazio para este personagem, por experiência amarga ele foi ensinado que o Imperador raramente tem tarefas agradáveis para aqueles que fazem seu trabalho sagrado no campo de batalha.
67-68	Pio	O Imperador não é uma divindade distinta para este personagem, mas uma luz guia cuja presença ele vê em todo lugar que vai. Este personagem não faz distinção entre seus deveres religiosos e militares, e tem pouca tolerância para os vícios de seus colegas de esquadra.
69-70	Psicótico	Este personagem é, simplesmente, violentamente perturbado. Se ele passa suas horas de descanso falando amavelmente com suas facas, ou é conhecido pelo regimento por arrancar o braço de um Ork e espanar o xenos até a morte com o próprio membro, seus colegas de esquadra temem que algum dia ele possa parar de distinguir entre aliados e inimigos...
71-72	Quieto	Este personagem fala muito infrequentemente. Seja isto estoicismo ou timidez, ninguém tem certeza, e ele se manteve calado sobre o assunto.
73-74	Ousado	Nenhum risco é grande demais para este personagem. Ele pode ser guiado por seu amor ao imperador, ou desejo por glória, ou a adrenalina correndo em suas veias, mas seja lá qual for a razão, este personagem consistentemente corre riscos desnecessários.
75-76	Sarcástico	Este personagem é possuidor de uma sagacidade ácida, e para o melhor ou o pior, ele faz pouco esforço em contê-la. Ele raramente oferece uma resposta direta quando um comentário irônico seria suficiente.
77-78	Sensato	Este personagem consistentemente toma decisões diretas e sensatas, geralmente para seu benefício e o de seus colegas de esquadra. Seus colegas de esquadra frequentemente o procuram por conselhos sobre seus problemas pessoais e práticos.
79-80	Traumatizado	O trauma da guerra pesa sobre todos, mas alguns personagens são mais afetados do que outros. Algum evento passado deixou este personagem emocionalmente destruído, e enquanto ele pode manter uma faixada de normalidade, certas memórias ou gatilhos podem fazer sua instabilidade voltar à tona à superfície.

Tabela 3-21: Comportamentos (cont.)

Rolagem	Comportamento	Descrição
81-82	Preguiçoso	Trabalho duro é anátema a este personagem, e apesar de sua dificuldade em manter seu estilo de vida ocioso no campo de batalha, este personagem está disposto a tentar. Enquanto ele geralmente não pode escapar de seus deveres por medo de reprimenda, este personagem está sempre ansiosos para passar tarefas difíceis ou desagradáveis para quaisquer colegas de esquadra dispostos a fazê-lo em seu lugar.
83-84	Lento	Este personagem pode não tomar decisões rapidamente, e frequentemente passa um longo tempo processando problemas ou desafios antes de tomar qualquer ação. No final, suas decisões podem ser sábias ou podem ser tolas, mas seu passo arrastado pode fazer com que seus colegas de esquadra desejasse que ele simplesmente tomasse suas decisões mais rápido.
85-86	Suave	Este personagem é mais refinado que muitos de seus colegas de esquadra. Alguns podem admirar este traço, outros podem zombá-lo por ele.
87-88	Acerado	Este personagem tem um olhar penetrante, e é contente em deixá-lo falar por si mesmo. Seus colegas de esquadra são excepcionalmente cuidadosos em volta dele, por medo de seu olhar afiado.
89-90	Estrito	Este personagem ama regras: o espírito, a letra, e tudo no meio. Ele é um defensor dos detalhes das regulações militares, e é rápido para criticar seus colegas de esquadra por qualquer lassidão.
91-92	Supersticioso	Este personagem tem um número de crenças pessoais estranhas sobre a natureza do universo que divergem das de seus camaradas, e é rápido para ver padrões em momentos de má sorte, ou oferecer explicações para estranhos fenômenos que seus colegas de esquadra podem achar incompreensíveis.
93-94	Falador	O personagem é extremamente loquaz, e tem dificuldade em se manter calado. Ele expõe suas opiniões e observações para qualquer um disposto a ouvi-las.
95-96	Ladrão	De acordo com este personagem, ele simplesmente “pega emprestado agressivamente”, mas a maioria das pessoas ou chamariam de ladrão, ou qualquer número de outros nomes não apropriados para companhia polida. Qualquer item não vigiado pode acabar misteriosamente aparecendo em sua mochila.
97-98	Agitado	Por algum motivo, este personagem tem dificuldade em se manter parado por longos períodos de tempo, curtos períodos de tempo e, honestamente, qualquer período de tempo.
99-100	Azulado	Este personagem tem uma história de azar extremo, e ele e seus colegas de esquadra notaram esta tendência. Se ele aceita seu destino com resignação calada, reclama em voz alta, ou alegremente o nega, ninguém na esquadra acha que sua sorte provavelmente irá melhorar tão cedo.

Qual é o Maior Ódio do Personagem?

A chama ardente do ódio é uma virtude imperial. Ela sustenta homens contra o terror inerente da vida no 41º Milênio, e ajuda a aliviar os horrores da guerra, as traições e rivalidades constantes na Guarda Imperial, e mesmo a derrota, quando ele queima lenta e friamente. Que ódios sustentam o personagem em suas horas sombrias, que o levam a atos de valor, destruição, ou penitência? Ele despreza o mutante ou o renegado, que virou suas costas aos seus irmãos e adora os Deuses Sombrios? Ele deseja danação sobre seus oficiais e seu Comissário, ou deseja mandar os pagões imundos de mundos selvagens e mortais para a morte, numa tentativa de limpar o Imperium de seu fedor? Talvez ele guarde um ódio inflamado pelos cruéis Orks ou os traiçoeiros Eldar, devido a algum encontro em seu passado distante? Talvez ele tenha sofrido por culpa de outro Guarda, esquadra, oficial, ou regimento? Ou ele simplesmente detesta ser provado errado ou embarcado publicamente, ou estar na presença de trapaceiros e mentirosos?

Combinando Personagens de Only War com os de Outras Linhas de Jogos

Jogadores que jogaram outros jogos de RPG de Warhammer 40.000 como **Rogue Trader** e **Black Crusade** podem se perguntar como um Personagem de Jogador se compara a personagens de outras linhas de jogo. Já que personagens de **Only War** não usam Níveis de Carreira, e o custo de Perícias e Talentos varia significativamente entre as diferentes linhas de jogo, esta comparação pode ser um tanto difícil. Antes de gastar a Experiência Inicial, um Personagem Jogador de **Only War** é aproximadamente equivalente a um personagem com 2.000 Experiência de **Dark Heresy**. Para mais informações de como usar **Only War** com outros jogos de RPG de Warhammer 40.000, veja a página 333 do **Capítulo IX: O Mestre do Jogo**.

Estágio 5: Gerando Camaradas

Guardas Imperiais não marcham sozinhos para a batalha para enfrentar os incontáveis inimigos do Imperium. Eles marcham em força, ombro a ombro com seus camaradas em armas. Ele lutam e morrem ao lado destes homens e mulheres, confiando neles com suas vidas.

Em **Only War**, os Guardas Imperiais Personagens Não-Jogadores da Esquadra dos jogadores são conhecidos como Camaradas. Cada Personagem Jogador – com a exceção de vários Especialistas – é acompanhado por um Camarada que luta ao lado dele em combate, o ajuda em tarefas vitais, e o protege do fogo inimigo. Cada Camarada tem seu próprio nome e personalidade, mas são todos estritamente personagens de apoio. O seu papel é apoiar os Personagens Jogadores, desenvolver a Esquadra, e muito frequentemente, morrerem para serem substituídos por recrutas novos.

Para mais informações sobre o uso de Camaradas no jogo e no combate, veja página 289 do **Capítulo VIII: Combate**.

Perdendo e Repondo Camaradas

Os campos de batalha do 41º Milênio são lugares perigosos, e a maioria dos Guardas Imperiais é sortuda se ver as próximas quinze horas, quem dirá o fim da batalha. É provável que mais cedo ou mais tarde, o Camarada de um personagem irá dar sua vida pelo Deus-Imperador no campo de batalha. Quando isso acontece, o personagem risca o nome do seu Camarada na Ficha de Esquadra, registra a causa da morte, e não ganha mais nenhum benefício de nenhuma habilidades ou Ordens que requerem um Camarada. Para reposicionar o Camarada perdido, a esquadra deve requisitar novos recrutas ao Comando Regimental ou ao Departamento Munitorum para reposicionar seus membros de Esquadra perdidos. Isto não é um processo instantâneo, contudo, e a menos que haja circunstâncias excepcionais determinadas pelo Mestre (como encontrando um membro sozinho do seu regimento, e o trazendo à Esquadra), a Esquadra terá que esperar até terem intervalo de repouso numa base da Guarda Imperial antes que possam reposicionar seus Camaradas perdidos.

Assim que a Esquadra tem o tempo para requisitar novos Camaradas, cada jogador que perdeu seu Camarada pode gerar um novo usando as regras para Criar um Camarada acima.

Criando um Camarada

Gerar Camaradas ocorre durante a criação de personagem, e sempre que a Esquadra precisa ser reabastecida depois de uma batalha custosa. Cada personagem jogador que precisa de um novo Camarada segue estes passos:

- Role uma vez na **Tabela 3-19: Exemplos de Nomes Masculinos** ou **Tabela 3-20: Exemplos de Nomes Femininos** para gerar o nome do Camarada. O gênero, idade, e outras características físicas do Camarada cabem ao jogador. Contudo, o Mestre deve aprovar todos os Camaradas, e como com qualquer outro PNJ, tem o direito de fazer quaisquer mudanças a um Camarada que achar necessário.
- Role uma vez na **Tabela 3-21: Comportamentos** para gerar a personalidade do Camarada.

Assim que o Camarada tiver sido gerado, preencha o espaço apropriado na Ficha de Esquadra com a informação relevante.

Capítulo IV:

Perícias

"Armas laser e tecnologia complicada são ótimos, mas eu confio mais na habilidade dos meus homens do que do que nesses montes de metal qualquer dia."

- Últimas palavras de Sargento Wilkins do 19º Teravlano

Para sobreviver nos campos de batalha do 41º Milênio, um Guarda deve ser sagaz, perspicaz, e habilidoso. A habilidade de pensar rápido sob a pressão do combate marca a diferença entre um Guarda destinado a subir pelas patentes, e um que está fadado a morrer nas trincheiras. Um verdadeiro comandante lidera seus homens sem vacilar diante o fogo inimigo e friamente lida com quaisquer problemas que apareçam, guiando suas tropas para a vitória independente dos obstáculos.

Em **Only War**, estas habilidades são apresentadas pelas Perícias e são as bases das capacidades de um personagem e as formas com que ele pode interagir com o universo de Warhammer 40.000. Perícias formam uma parte integral de todos os personagens em medir sua habilidade e competência e tarefas e permitindo a eles opções únicas durante o jogo. Geralmente, quando o Mestre pede para um jogador completar uma tarefa ou superar um desafio, o personagem jogador terá que passar por um Teste de Perícia para determinar o resultado.

Usando Perícias

Perícias podem ser usadas em uma variedade de situações, de navegando na superfície de um planeta mortal traiçoeiro a comandar tropas no meio de uma feroz batalha. Quando um Teste de Perícia é necessário, ele será pedido pelo Mestre baseado nas ações de um PJ ou como a resposta à ações de PNJs e eventos do jogo. Os resultados de Testes de Perícia bem sucedidos ou falhos podem variar grandemente e são explorados em mais detalhes nas descrições individuais de cada Perícia.

Testes de Perícia

Todas as Perícias são baseadas em uma Característica e quando um personagem faz um Teste de Perícia ele está fazendo um Teste de Característica. Se o resultado da rolagem é igual ou menos que a Característica em 1d100 então ela foi bem sucedida, se a rolagem for maior, ela falhou. Mais detalhes sobre Características e Testes podem ser encontradas no **Capítulo 1: Jogando o Jogo**.

Exemplo

O personagem de Jeff, Theleus, está tentando se infiltrar num posto avançado do Domínio Severano e devem escalar uma muralha externa. Já que isto apresenta um desafio, e o sucesso não pode ser concedido, o Mestre pede para Jeff fazer um Teste de Perícia Atletismo para Theleus. Atletismo é baseado em Força e então Jeff nota que Theleus tem uma Força de 42. Jeff então joga 1d100 e consegue um 27. Ele jogou menos que a Força do seu Personagem e, portanto, passou em seu Teste de Perícia Atletismo. Theleus consegue escalar para dentro do posto avançado sem problemas.

Testes de Perícia Opostos

Às vezes o resultado de um Teste de Perícia depende das ações de outros e o quanto bem eles podem localizar, argumentar, ou se esconder do personagem. Nestes casos, o Mestre pode pedir um Teste de Perícia Oposto. Em um Teste de Perícia Oposto, tanto o PJ quanto o PNJ, ou a força se opondo a ele, faz um Teste de Perícia como detalhado acima. Ambos os lados então decidem o quanto eles passaram (ou falharam) em seus Testes, com a maior margem de sucesso indicando o vencedor. Mais detalhes sobre Testes de Perícia Opostos podem ser encontrados no **Capítulo I: Jogando o Jogo**.

Exemplo

Tendo entrado com sucesso no posto avançado do Domínio Severano pelos muros, Theleus deve se esgueirar por baixo do olhar vigilante de um dos guardas. Para ver se o guarda localiza Theleus enquanto ele tenta passar, o Mestre pede um Teste Oposto entre a Perícia Atenção do guarda e a Perícia Furtividade de Theleus. O guarda então joga 1d100 contra sua Percepção (a característica base para Atenção) de 34 e consegue um 11, enquanto Theleus joga 1d100 contra sua agilidade (a característica base para Furtividade) de 29 e consegue um 28. Apesar de que tanto o Guarda e Theleus passaram seus Testes, o guarda o fez por uma margem de sucesso maior que Theleus e portanto ganhou o Teste Oposto. O guarda percebe Theleus e soa o alarme!

Diretrizes sobre quais Perícias requerem Testes Opostos e as Perícias que as opõe podem ser encontradas nas descrições individuais das Perícias abaixo.

Modificando Testes de Perícias

Bem frequentemente as circunstâncias tornam um Teste de Perícia mais difícil ou mais fácil, aumentando ou diminuindo as chances de um personagem suceder. Nestes casos, o Mestre aplica modificadores ao Teste de Perícia para representar a dificuldade ou facilidade de cada tarefa, como um bônus ao tentar detectar uma ameaça grande e óbvia com Atenção ou uma penalidade ao tentar atravessar um rio rápido nadando com Atletismo. Modificadores para Testes de Perícia podem ter outras origens como Talentos,

Traços, e Equipamento e podem ser encontrados no **Capítulo V: Talentos e Traços** e **Capítulo VI: Arsenal**. Personagens podem ganhar bônus à seus Testes de Perícia por ter níveis elevados em Perícias como detalhado em **Ganhando Perícias** abaixo.

Observação: Independente da origem, nenhum bônus pode exceder +60 e nenhuma penalidade pode exceder -60.

Exemplo

Tendo escapado do Posto Avançado do Domínio Severano em um veículo roubado, Theleus dirige até uma selva rodeando o posto avançado enquanto é perseguido por forças Severanoas. Para manter os perseguidores longes, o Mestre faz Theleus realizar um Teste de Perícia Operar (Superfície), impondo uma penalidade -10 por pilotar através do terreno difícil da selva. Theleus joga 1d100 contra sua Agilidade de 29 e consegue um 25. Normalmente isto seria um sucesso. Contudo, ele deve subtrair 10 da Característica devido a penalidade do terreno da selva, reduzindo ela para 19 e resultando em falha.

Modificadores Múltiplos

Às vezes há mais de um fator em jogo ao fazer um Teste de Perícia e múltiplos modificadores (tanto bons quanto ruins) se aplicam. Neste caso, some estes modificadores para encontrar a penalidade ou bônus final para o Teste de Perícia, se lembrando que como com modificadores únicos, o modificador total não pode jamares exceder +60 ou -60.

Uma lista de modificadores para cada Perícia pode ser encontrada nas descrições individuais das Perícias abaixo.

Uso de Perícia sem Treinamento

É improvável que um personagem será treinado no uso de cada Perícia, ao invés disso se focando em aperfeiçoar algumas e tendo um conhecimento geral em algumas outras. Um personagem pode, contudo, ainda usar Perícias em que ele não tem treinamento quando necessário, como, por exemplo, se esconder de um grupo de Brujas Eldar Negro ou tentando escalar as paredes de um forte antes de ser consumido por uma horda de squigs de batalha famintos. Nestes casos, o personagem faz um Teste de Perícia normalmente, mas sofre uma penalidade -20 em adição a quaisquer outros modificadores.

A única exceção para esta regra são Perícias Especialistas que requerem um nível de habilidade que não pode ser tentado por quem não foi treinado, como conhecimento de antigos ritos do Adeptus Mechanicus, comandar um Cruzador Classe Marte, ou falar fluentemente com um Corsário Eldar em sua própria linguagem. Quais Perícias são

Perícias Especialistas é indicado tanto na lista de Perícias abaixo quanto nas descrições individuais das Perícias.

Usos Especiais

Várias Perícias têm subseções que detalham um uso específico focado fora de seu emprego usual. Estas seções destacam usos particularmente interessantes ou criativos das Perícias, permitindo a elas uma variedade maior de aplicações. Usos Especiais e seus efeitos podem ser encontrados no final de cada descrição de Perícia relevante.

Perícias Especialistas

Algumas Perícias não são apenas uma Perícia mas muitas, representando uma especialização dentro da própria Perícia. Estas são conhecidas como Perícias Especialistas e sempre que um personagem aprende uma Perícia Especialista, ele deve escolher uma especialização particular dentro dela. Especializações representam coisas como conhecimento específico de lugares, pessoas, e eventos; a habilidade de controlar, dirigir, ou pilotar tipos particulares de veículos ou equipamento; a habilidade de ler e entender mapas como também planejar um curso através de um mundo ou das estrelas; e a habilidade de falar, ler, ou entender uma das incontáveis linguagens, códigos e glifos usados pelas raças do 41º Milênio.

Um personagem pode pegar uma Perícia Especialista mais de uma vez, pegando uma nova especialidade a cada vez que ele pega a Perícia. Se o personagem pegar uma Perícia Especialista mais de uma vez (cada uma com a sua própria especialidade), então para todos os propósitos estas são tratadas como Perícias separadas e devem ser avançadas em Nível individualmente.

Uma lista de especialidades individuais em cada Perícia Especialista pode ser encontrada nas descrições individuais de cada Perícia.

Descritores de Perícia

Algumas perícias caem em categorias gerais que usam regras comuns. Estes descritores permitem a tanto jogadores quanto Mestres instantaneamente identificarem a seção apropriada de regras do **Capítulo 1: Jogando o Jogo** para sua resolução. Estas categorias incluem: Fabricação, Interação, Investigação, e Movimento.

Perícias de Fabricação

Perícias com o descritor Fabricação permitem a personagens criarem coisas de partes ou materiais brutos. Estas criações podem variar de drogas e armas personalizadas a trabalhos perturbadores de arte e armadilhas diabólicas. O Mestre

decide um Teste Estendido apropriado para a tarefa, e a sua resolução segue as diretrizes da caixa **Fabricação**.

Perícias de Interação

Todas as Perícias com o descritor Interação envolvem interação com outros. A dificuldade destes Testes de Perícia dependem da disposição do indivíduo ao personagem, como definido pelo Mestre de acordo com a circunstâncias do encontro. Veja página 325 do **Capítulo IX: O Mestre do Jogo** para mais informações sobre disposição de PNJs.

Perícias de Interação e Multidões

É possível para um comandante habilidoso ou um orador capaz influenciar ou controlar grupos de pessoas ao mesmo tempo. Quando o jogador usa uma Perícia com o descritor Interação, ele pode escolher afetar um número de pessoas de até dez vezes seu Bônus de Camaradagem, contanto que todos possam claramente ouvi-lo e entendê-lo. Se é um Teste Oposto, então o personagem faz apenas uma rolagem e compara seu resultado às rolagens de cada uma das pessoas que ele está tentando afetar para determinar sucesso.

Perícias de Investigação

A maioria das Perícias com o descritor Investigação permite a personagens coletar informações de variadas fontes, e também requerem Testes Estendidos enquanto personagens tentam coletar inteligência detalhada sobre seus inimigos ou sua missão. O Mestre decide o período de tempo adequado para o Teste, já que leva muito mais tempo para descobrir a base secreta de um culto rival do que leva para ver a localização de uma coluna de tanques.

Perícias de Movimento

Todas as perícias com o descritor Movimento se relacionam com a mobilidade de um personagem, qualquer coisa de saltos ousados sobre abismos a escalar penhascos lisos. Eles envolvem a habilidade de se mover sobre, através, ou em cima, ou entre o ambiente de um personagem. Perícias de Movimento são todas adversamente afetadas por reduções à mobilidade do personagem (como ferimentos incapacitantes aos membros) ou fatores ambientais detalhados na página 34.

Usando Características

Alternativas

Cada Perícia tem uma Característica base indicada em sua descrição que é usada para se testar contra ao fazer um Teste de Perícia. A maioria do tempo esta é a Característica que um personagem usa para determinar sucesso ou falha, apesar de que em algumas circunstâncias ao preparar um Teste de Perícia, o Mestre pode preferir substituir por uma Característica alternativa que melhor se enquadra à situação.

Ganhando Perícias

Enquanto personagens sobrevivem aventuras e se desenvolvem durante o jogo, eles naturalmente se tornam mais competentes e o alcance de suas habilidades cresce e se fortalece. Um Personagem Jogador aprende novas Perícias e melhora as existentes, ficando consideravelmente melhor e ganhando acesso à novas opções durante o jogo e novas formas de superar desafios. Perícias, como outros tipos de Avanços, são ganhos durante a criação do personagem ou compradas durante o jogo gastando Pontos de Experiência. A quantidade de Pontos de Experiência que uma Perícia custa depende do seu Nível e quais Aptidões o personagem tem, como é detalhado no **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Níveis de Perícia

Simplesmente conhecer uma Perícia é diferente de ter dominado seu uso, e personagens diferentes provavelmente poderão usar diferentes Perícias em diferentes níveis. Para representar isso, todas as Perícias de personagens têm níveis de 1-4, representando seu nível de habilidade. Os benefícios de ter uma Perícia a um Nível maior são detalhados na

Tabela 4-1: Níveis de Perícia.

Tabela 4-1: Níveis de Perícia

Nível	Benefícios
1 (Conhecido)	Use a Perícia sem a penalidade -20 por não ser treinado.
2 (Treinado)	+10 em todos os teste com esta Perícia*
3 (Experiente)	+20 em todos os teste com esta Perícia*
4 (veterano)	+30 em todos os teste com esta Perícia*

*Personagens usam somente o maior bônus

Fabricação

É possível com as Perícias certas e materiais para um personagem criar seus próprios itens, como fabricar equipamento básico como lanças e capas de chuva, preparar remédios de ervas ou mesmo drogas avançadas, ou construir equipamento avançado como rifles automáticos ou granadas. Para criar um item, o personagem precisa de três coisas: a Perícia certa, materiais, e tempo.

Perícias de Fabricação

Há três tipos diferentes de Perícias de fabricação, cada uma cobrindo a criação de diferentes itens.

Medicina: Esta Perícia permite ao personagem criar toda sorte de drogas e venenos como detalhado na página 212 do **Capítulo VI: Arsenal**.

Arsenal. Com a permissão do Mestre, jogadores podem até mesmo criar novas drogas e venenos baseados nos venenos de criaturas mortas ou para imitar o efeito de certos mundos ou ambientes. Ao criar drogas ou venenos, um personagem sempre precisa de ao menos uma pequena amostra da substância que ele está tentando criar.

Sobrevivência: Esta Perícia permite ao personagem criar qualquer tipo de equipamento primitivo ou itens básicos como roupas ou comidas. Sobrevivência pode ser usada para fabricar qualquer item com a Qualidade Especial Primitivo ou Arma de Baixa Tecnologia (veja **Capítulo VI: Arsenal**). Com a permissão do Mestre, jogadores também podem criar itens simples com esta Perícia que podem ser montados com materiais não processados e sem nenhuma parte móvel complexa (i.e. roupas, um carrinho, uma cabana, etc.).

Uso de Tecnologia: Esta Perícia permite ao personagem criar equipamentos complexos ou técnicos como os comumente encontrados nas forjas dos mundos imperiais. Com a permissão do Mestre, qualquer arma, armadura, explosivo, ou aparelho tecnológico pode ser criado usando esta Perícia. Ao contrário de Sobrevivência e Medicina, contudo, muitos dos itens criados usando esta Perícia são diabolicamente complexos ou seu projeto é um segredo cuidadosamente guardado e estão disponíveis apenas a personagens com o conhecimento certo e acesso a oficinas avançadas.

Materiais

Ao criar um item, um personagem deve ter acesso aos materiais certos, caso contrário não pode fazê-lo. Se estes materiais estão disponíveis ou não cabe ao Mestre decidir, apesar de que senso comum deve ter lugar (i.e. um personagem em um mundo selvagem irá ter acesso a muitos materiais básicos bons para a Perícia Sobrevivência, mas pode ter problemas encontrando partes complexas ou a base de manufatura necessária para fazer um autorifle). Assim que foi determinado se os materiais estão disponíveis, o Mestre decide se o personagem precisa gastar quaisquer recursos para adquiri-los. Como regra geral ao criar itens usando a Perícia Uso de Tecnologia (ou a Perícia Medicina ao criar drogas avançadas como as que não ocorrem naturalmente), personagens sempre devem comprar materiais. Itens fabricados com Sobrevivência, por outro lado, podem ser feitos de materiais “achados”, como criar um arco em uma floresta, ou fazer uma lança de sucata de uma sub-colmeia.

Ao adquirir materiais para a fabricação, determine a Disponibilidade do item e a diminua em um grau (i.e. itens Medianos se tornam Comuns, itens Comuns se tornam Copiosos, etc.). O personagem então faz um Teste de Logística para adquirir os materiais exatamente como ele faria se estivesse adquirindo um item. Assim que ele tiver os materiais, ele pode tentar criar o item.

Tempo

Criar um Item leva tempo e é sempre um Teste Estendido preparado pelo Mestre. A duração do Teste Estendido e o tempo que ele leva depende da complexidade do item. Com ambos destes fatores em mãos do Mestre, ele pode usar a **Tabela 4-2: Fabricando Itens** como uma diretriz.

Tabela 4-2: Fabricando Itens

Tipo de Item	Tempo	Sucessos de Testes Estendidos
Itens de Uso de Química		
Drogas/Venenos Naturais	1d5 horas	4
Drogas/Venenos Sintéticos	2d10 horas	8
Itens de Sobrevivência		
Armas	1d5 horas	5
Armadura	1d10 horas	6
Equipamento	1d5 horas	3
Itens de Uso de Tecnologia*		
Armas	1d5 dias	8
Armadura	1d10 dias	12
Equipamento	1d5 dias	8

*Note que no caso de Uso de Tecnologia, personagens não podem criar itens dos quais eles não tem acesso aos projetos para fazê-lo.

O Mestre pode também modificar Testes de Fabricação dependendo de fatores como a presença de assistentes, a oficina ou laboratório disponíveis, ou um excesso de financiamento ou materiais.

Descrições de Perícias

A seguinte seção provê descrições detalhadas das Perícias em **Only War**, seus usos, e outras informações valiosas.

Tabela 4-3: Lista de Perícias

Nome	Aptidão 1	Aptidão 2	Descritores
Acrobacia	Agilidade	Geral	Movimento
Aparar	Habilidade com Arma	Defesa	Combate
Atenção	Percepção	Técnicas de Campo	
Atletismo	Força	Geral	Movimento
Cativar	Camaradagem	Social	Investigação, Interação
Comando	Camaradagem	Liderança	Interação
Comércio	Inteligência	Conhecimento	Investigação, Interação
Conhecimento Comum*	Inteligência	Conhecimento	Investigação, Interação
Conhecimento Escolástico*	Inteligência	Conhecimento	Investigação, Interação
Conhecimento Proibido*	Inteligência	Conhecimento	Investigação, Interação
Enganar	Camaradagem	Social	Investigação, Interação
Escrutínio	Inteligência	Tecnologia	Investigação, Interação
Esquiva	Agilidade	Defesa	Movimento, Combate
Furtividade	Agilidade	Técnicas de Campo	Movimento
Interrogação	Vontade	Social	Investigação, Interação
Intimidar	Força	Social	Investigação, Interação
Linguística*	Inteligência	Geral	
Lógica	Inteligência	Conhecimento	Investigação
Mãos Rápidas	Agilidade	Conhecimento	
Medicina	Inteligência	Técnicas de Campo	
Navegar*	Inteligência	Técnicas de Campo	
Ofício*	Inteligência	Geral	Fabricação, Interação
Operar*	Agilidade	Técnicas de Campo	
Psynisciência	Percepção	Psyker	
Questionar	Camaradagem	Social	Investigação, Interrogação
Segurança	Agilidade	Técnicas de Campo	
Sobrevivência	Percepção	Técnicas de Campo	Fabricação, Movimento
Uso de Tecnologia	Inteligência	Tecnologia	Fabricação, Investigação

*Perícias Especialistas

Acrobacia (Agilidade)

Aptidões: Agilidade, Geral

Acrobacia cobre feitos de movimento ágil, moção graciosa, e a maestria de equilíbrio e forma. Com esta Perícia, personagens podem saltar ligeiramente sobre grandes abismos, manter seu equilíbrio em um deque de um navio inclinando, ou cair graciosamente no chão sem quebrar seus membros. Em combate, um acrobata pode usar sua Perícia para dar cambalhotas, piruetas, ou rolamentos para escapar de oponentes, torcendo seu corpo além do alcance de seu inimigo ou deslizando entre oponentes em um vulto de movimento.

O Mestre pode pedir para um jogador usar a Perícia Acrobacia quando:

- Ele deve manter seu equilíbrio para evitar cair em chão instável.

- Ele deseja pular de uma altura e cair bem.
- Ele quer se mover sobre ou em volta de um inimigo ou obstáculo em seu caminho sem diminuir o passo.

Exemplos de Modificadores

+30	Se movendo em um ambiente aberto com gravidade similar a da Terra ou sem nenhuma armadura.
+20	Se movendo em uma floresta aberta ou campo de grama alta, ou com as mãos livres de armas ou outros objetos.
+10	Se movendo em um ambiente de baixa gravidade, usando armadura somente no torso.
+0	Se movendo sobre entulho ou detritos, ou sobre areia solta e movediça.
-10	Se movendo em terreno obstruído ou em armadura pesada.
-20	Se movendo em gravidade zero ou com ambas as mãos amarradas atrás das costas.
-30	Se movendo em um ambiente com gravidade três vezes maior que a da Terra.

Uso de Perícia: Ação Completa a menos que outro esteja descrito.

Usos Especiais para Acrobacia

A seguir estão usos especiais para a Perícia Acrobacia.

Contorcionista

Um personagem pode usar sua Perícia Acrobacia para escapar de prisões ou das mãos de um inimigo torcendo ou virando seu corpo. Como uma Ação Completa, o personagem pode fazer um Teste de Perícia Acrobática para se livrar de prisões, como cordas, algemas, entre outros. Este Teste pode apenas ser tentado uma vez para escapar do que lhe prende; se o personagem falhar em se libertar na primeira vez, ele simplesmente está preso de mais para poder se contorcionar e sair. O Mestre pode modificar este Teste dependendo da qualidade das amarras ou algemas das quais o personagem está tentando escapar. Personagens podem também usar Acrobacia para escapar de um agarramento (veja página 262) usando sua Perícia Acrobática ao invés de sua Agilidade ou Força ao ser agarrado.

Manobrar

Em combate, um personagem capaz de acrobacias pode facilmente evitar oponentes ou escapar do combate sem se ferir. O personagem pode fazer uma Ação Desengajamento (veja página 265) como uma Meia Ação (ao invés de uma Ação Completa) se ele passar em um **Teste Desafiador (+0) de Acrobacia**.

Pular

Um acrobata bem treinado é excelente em pular, saltar, e aliviar o efeito de quedas dobrando seu corpo enquanto atingem o chão. Ao pular ou saltar (veja página 34), um personagem pode usar a Perícia Acrobática no lugar de Testes de Agilidade e Força. Ao determinar o Dano da queda, um personagem pode fazer um Teste de Perícia Acrobacia para reduzir a distância efetiva caída por um número de metros igual ao seu Bônus de Agilidade.

não forem descontados por Aparar são aplicados normalmente ao personagem.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Aparar quando:

- Ele é atacado em combate corporal.

Exemplos de Modificadores

+30	O personagem pode facilmente detectar o ataque e têm ao menos uma Rodada para evitá-lo.
+20	O personagem tem uma grande obstrução entre ele e o ataque.
+10	O personagem tem cobertura parcial entre ele e o ataque.
+0	O personagem está evitando um ataque sem cobertura. Este é o modificador padrão para Aparar em combate.
-10	O personagem está em chão solto, lama, ou água até os calcânhares.
-20	O personagem está com água até a cintura.
-30	O personagem não pode ver a fonte do ataque.

Uso de Perícia: Reação.

Atenção (Percepção)

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

Atenção é a habilidade de um personagem de compreender e estar alerta aos seus arredores, e é vital para todos os personagens que querem ver o perigo chegando. Um personagem com a Perícia Atenção é capaz de notar pequenos detalhes, sons, e cheiros antes de outros e interpretar o que pode ser e de onde pode estar vindo. Atenção é mais frequentemente usada para localizar inimigos escondidos ou emboscadas, apesar de que também pode ser usada para encontrar objetos escondidos.

Um geral, Atenção é usada ao tentar encontrar itens ou indivíduos que estão escondidos ou não são fáceis de notar. Escrutínio é usado para interpretar emoções escondidas, motivações, e outras intenções ocultas. Então enquanto que encontrar alguém escondido seria Atenção, descobrir se alguém está mentindo seria Escrutínio (veja página 127).

Quando Atenção é usada contra um oponente (como para localizar uma emboscada), é um Teste Oposto (veja página 30). Atenção opõe, e é oposta por, Furtividade.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar Perícia Atenção quando:

- Quando ele está andando para uma emboscada ou está sendo espionado por um inimigo escondido.
- Ele quer procurar uma área por pistas ou encontrar um item escondido.

Aparar (Habilidade com Arma)

Aptidões: Habilidade com Arma, Defesa

Aparar é a habilidade de bloquear ataques em combate corporal, os defletindo usando as mãos ou armas. Um personagem alvo de ataques corporais pode defletir estes ataques usando a Perícia Aparar. Aparar é uma Reação (e portanto só pode ser tentado uma vez por turno) e só pode ser usada contra ataques corporais de inimigos engajados em combate corporal com o personagem. Um sucesso indica que o ataque foi aparado e não atinge o personagem. Em caso de ataques que causam múltiplos acertos (como os de um oponente como Talento Ataque Relâmpago) cada Grau de Sucesso que o personagem consegue em seu Teste de Aparar desconta um acerto do ataque. Quaisquer acertos que

- Ele está tentando ouvir uma conversa e há a chance de escutar alguma informação pertinente.

Exemplos de Modificadores

+30	Detectar a aproximação de um tanque ou ver uma clareira na selva contendo um bombardeio Saqueador pelo ar.
+20	Detectar a passagem de uma criatura Grande ou notar um veículo atrás de entulho.
+10	Detectar um pequeno objeto exposto ou espionar uma peça de artilharia camouflada.
+0	Encontrar alguém em uma multidão ou vasculhar uma sala.
-10	Detectar uma emboscada bem preparada ou vasculhar uma construção por um documento específico.
-20	Encontrar um cartucho de bolt específico em um campo de batalha.
-30	Notar um assassino em uma sala escura ou vasculhar pelos registros planetários a procura de um manifesto de embarque.

Uso de Perícia: Ação Livre feita em reação a algo.

Usos Especiais para Atenção

A seguir está o uso especial para a Perícia Atenção.

Leitura Labial

Leitura labial permite a um personagem efetivamente entender uma conversa mesmo que ele não possa ouvi-la. O personagem deve ter uma vista clara da boca do interlocutor e entender a linguagem usada pelo alvo. A dificuldade do teste é modificada -10 para cada 10 metros de distância entre o personagem e o interlocutor. O Mestre pode desugnar outras penalidades por escuridão, neblina, ou outros fatores afetando a visão. Contudo, magnóculos e outros aparelhos de melhoria de visão podem aliviar a penalidade ou prover um bônus. Um Teste de Perícia Atenção sucedido revela o sentido geral da conversa, como uma conversa sobre patrulhas ou insatisfação com o superior. Graus de Sucesso Adicionais revelam correspondentemente mais informações. O personagem não precisa fazer um Teste de Perícia a cada Rodada, já que um Grau de Sucesso é o bastante para seguir a conversa pela duração de aproximadamente um tópico. O Mestre determina quando um novo Teste é necessário.

Atletismo (Força)

Aptidões: Força, Geral

Atletismo é a habilidade de correr longas distâncias, escalar superfícies lisas, e nadar fortemente sem se cansar ou vacilar. Ela consiste de toda sorte de tarefas baseadas em força e vigor que o personagem pode realizar; um atleta habilidoso pode correr por milhas, carregar grandes pesos, ou atravessar rios rápidos com relativa facilidade. Atletismo também permite a um personagem se forçar a maiores níveis de resistência e ignorar efeitos de fadiga ao correr, nadar, ou escalar.

Usos Especiais para Atletismo

A seguir estão usos especiais para a Perícia Atletismo.

Resistência

Atletas treinados têm forma extremamente boa e podem se forçar muito além da habilidade de pessoas normais. Como uma Ação Livre, um personagem com a Perícia Atletismo pode fazer um **Teste Difíciloso (-10) de Perícia Atletismo** sempre que ele sofrer um nível de Fadiga (veja página 275) como um resultado de correr, nadar, ou escalar para ignorar seus efeitos. O personagem pode continuar pegando Testes e ignorar Fadiga ganha desta forma indefinidamente; contudo, assim que ele falhar em um Teste, ele deve descansar por ao menos 4 horas e não pode usar sua Perícia Atletismo novamente neste tempo.

Levantamento

Atletas são também conhecidos por sua força e podem levantar grandes pesos por curtos períodos de tempo. Como uma Ação Livre um personagem pode fazer um **Teste Desafiador (+0) de Perícia Atletismo** para aumentar sua capacidade de carregamento por um único encontro. Para cada Grau de Sucesso que o personagem conseguir, sua Força é aumentada por 10 para os propósitos de quanto peso ele pode carregar, levantar, ou empurrar (veja página 35), para um máximo de Força modificada de 100. Levantamento só pode ser tentado uma vez, e se o personagem falhar o Teste, ele não pode tentar novamente até o próximo encontro.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Atletismo quando:

- Ele deve nadar através de um corpo de água ou tentar manter-se boiando.
- Ele deseja se forçar além dos seus limites e continuar quando está exausto.
- Ele quer escalar um penhasco ou cruzar terreno extremamente difícil.

O histórico de um personagem pode incliná-lo mais a certos tipos de atletismo. Nem todos os escaladores habilidosos são ótimos nadadores, apesar de que ambos podem ter força nos membros superiores similar. Um Mestre pode ter isto em mente ao determinar a dificuldade para um Teste. Por exemplo, um personagem de um mundo deserto ou um Engenheiro com muitas partes melhoradas podem ter de fazer Testes de Atletismo mais difíceis para nadar por um rio do que um personagem que cresceu em um mundo colmeia aquática.

Exemplos de Modificadores

+30	Escalando uma escada com pressa ou nadando em água perfeitamente calma.
+20	Escalando um canteiro ou nadando com algum método para se manter boiando.
+10	Escalando o lado de fora de uma colmeia ou nadando com equipamento especializado (i.e. nadadeiras).

Exemplos de Modificadores (cont.)

+0	Escalando uma parede de rocha acidentada com pedras salientes, ou nadando ao longo de um lago profundo.
-10	Escalando uma parede de tijolos ou nadando em um rio lento.
-20	Escalando uma parede de ferrocreto sem auxílios de escalada ou nadando contra uma corrente.
-30	Escalando um anteparo de plástico liso ou nadando em uma tempestade.

Uso de Perícia: Ação Completa a menos que outro esteja descrito.

Cativar (Camaradagem)

Aptidões: Camaradagem, Social

Cativar é a habilidade de manipular as reações de outros ou impressionar pessoas com um sorriso e uma palavra gentil. Um personagem com a Perícia Cativar pode tornar uma situação hostil em uma amigável ou convencer guardas suspeitos a lhe deixarem entrar em lugares proibidos. Cativar não precisa ser usado sempre que um personagem conversa com alguém de maneira agradável, mas deve ser usado sempre que ele deseja modificar a disposição de um personagem, opiniões, ou convencer a outro personagem a fazer algo que ele pode não ter interesse ou razão para fazer.

Quando Cativar é usado contra um oponente (como para mudar seu humor) é um Teste Oposto (veja página 30). Cativar é oposto por Vontade.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Cativar quando:

- Ele quer que alguém goste dele por qualquer razão.
- Ele quer distrair alguém desviando sua atenção para longe de outros.
- Ele está coletando informação de habitantes locais ou estranhos.

Exemplos de Modificadores

+30	O alvo já é amigável ou leal, ou o personagem é obviamente inofensivo.
+20	O alvo é amigável ou o personagem adiciona um incentivo como um suborno.
+10	O alvo é naturalmente conversador ou o personagem é de um gênero ou classe social favorecida.
+0	O alvo é ambivalente ao personagem, ou não tem razão anterior para fazer o que o personagem sugere.
-10	O alvo não quer ser incomodado ou o personagem é rude ou agressivo.
-20	O alvo suspeita do personagem ou o personagem está pesadamente armado.
-30	O alvo é ativamente hostil ou o personagem prejudicou o alvo anteriormente.

Uso de Perícia: 1 minuto.

Comando (Camaradagem)

Aptidões: Camaradagem, Liderança

Comando é a habilidade de efetivamente liderar homens em combate e direcionar suas ações contra os inimigos. Esta Perícia permite a um personagem controlar as ações de seus seguidores ou mudar suas ordens atuais em uma situação de combate de forma rápida e precisa sem a chance de má interpretação ou erro. Comando também pode ser usado para inspirar homens a maiores feitos de coragem como também para combater efeitos de medo através da ameaça de violência.

Usos Especiais para Comando

A seguir estão os usos especiais para a Perícia Comando.

Inspirar

Um comandante carismático pode tentar inspirar seus seguidores a maiores esforços através de elogios, direcionamento cuidadoso, ou ameaça de violência. Como uma Ação Completa, o personagem pode fazer um **Teste Desafiador (+0) de Comando** para inspirar um ou mais de seus seguidores. Seguidores inspirados recebem um +10 em seu próximo Teste de Perícia ou Característica.

Aterrorizar

Um comandante pode usar sua Perícia Comandar para aterrorizar seus seguidores em temê-lo mais do que um inimigo causador de Medo. Como uma Reação, o personagem pode tentar conter os efeitos de Medo (veja página 326) em suas tropas caso elas falhem seu Teste de Vontade contra um inimigo causador de Medo. Faça um Teste de Perícia Comando oposto pela Vontade da criatura causadora de Medo. Tanto o personagem e a criatura podem adicionar +10 às suas rolagens para cada nível de Medo que eles têm. Se o personagem é sucedido, seus seguidores ignoram os efeitos de Medo desta criatura pelo encontro.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Comando quando:

- Ele deseja mandar seu Camarada para uma situação extremamente perigosa.
- Ele precisa reunir sua Esquadra ou organizá-la diante um ataque surpresa.

Exemplos de Modificadores

+30	Os seguidores tem moral elevada ou os comandos são muito simples de se seguir.
+20	Os seguidores estão realizando tarefas bem conhecidas ou os comandos podem ser seguidos rapidamente.

Exemplos de Modificadores (cont.)

+10	Os seguidores são mais numerosos que seus oponentes ou os comandos são familiares para os seguidores.
+0	Os comandos são complexos ou o comandante assumiu recentemente a liderança dos seguidores.
-10	Os seguidores têm números menores que os inimigos.
-20	Os seguidores estão realizando tarefas com as quais não são familiarizados ou os comandos precisam ser interpretados.
-30	Os seguidores têm moral muito baixa ou os comandos são muito complexos ou perigosos.

Uso de Perícia: Meia Ação para comandos simples, Ação Completa para direcionamentos mais detalhados.

Comércio (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Comércio é uma compreensão de troca e valor entre as variadas patentes da Guarda Imperial, como negociar pelo melhor acordo possível, ou mesmo como conseguir equipamento contrabandeado. Esta Perícia consiste de tudo o que tem haver com acordos e troca, de rações extras por uma caixa de cigarrolhos à adquirir tecnologia xenos enquanto escapando do olhar vigilante do Comissariado. Comércio também inclui um entendimento do valor das coisas e pode ser usado para avaliar itens ou o valor potencial de algo.

Quando Comércio é usado contra um oponente (como para ganhar um bônus em um Teste de Logística) é sempre um Teste Oposto (veja página 30). Comércio opõe, e é oposto, por tanto Comércio ou Vontade.

O mestre pode pedir para um jogador usar a Perícia Comércio quando:

- Ele quer um bônus para um Teste de Logística (veja página 171).
- Ele quer rastrear um item raro no acampamento.
- Ele está tentando descobrir quanto um item ou matéria bruta pode valer.

Exemplos de Modificadores

+30	Lidando com um oficial de requisição muito confiável.
+20	Lidando com um oficial confiável.
+10	Lidando com um oficial familiar ou um que deve um favor ao personagem.
+0	Lidando com um indivíduo desconhecido.
-10	Lidando com um oficial que suspeita do personagem.
-20	Lidando com um mercador ou vendedor de uma cultura não-imperial.
-30	Lidando com um oficial abertamente hostil.

Uso de Perícia: Um minuto, ou mais para acordos complexos.

Usos Especiais para Comércio

A seguir está um dos usos especiais para a Perícia Comércio.

Avaliar

Um personagem pode usar a perícia Comércio para determinar o valor de um item ou comodidade. O Mestre deve fazer esta rolagem em segredo, modificando o resultado dependendo da Disponibilidade do item ou comodidade em questão (veja abaixo para exemplos de modificadores). Um sucesso diz ao personagem a Disponibilidade do item que ele está avaliando, enquanto uma falha não diz nada. Se ele falhar por mais de 3 Graus de Falha, o Mestre deve dar a ele uma Disponibilidade falsa.

Conhecimento Comum (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Geral

Todas as Perícias de Conhecimento Comum representam o conhecimento comum que um indivíduo possa ter sobre a informação geral, procedimentos, divisões, tradições, indivíduos famosos, e superstições de um mundo, grupo, organização ou raça, em particular. Esta Perícia difere de Conhecimento Escolástico, que representa o aprendizado escolástico que alguém pode conquistar através de estudo e pesquisa, e Conhecimento Proibido, que envolve conhecimento oculto ou restrito. Conhecimento Comum lida com informação básica ganha através de exposição prolongada a uma cultura ou área.

Ao contrário de outras Perícias, Conhecimento Comum tem múltiplas Especializações. Veja página 116 para mais informações de como estas Especializações funcionam. As Especializações para esta Perícia são as seguintes:

Adeptus Arbites: Conhecimento dos variados ramos e sub-facções do Arbites, incluindo detalhes de estrutura de patente, procedimentos comuns, e os princípios básicos da Justiça Imperial.

Adeptus Astra Telepathica: Conhecimento de como os psykers são recrutados e treinados, incluindo como Astropatas são usados ao longo do Imperium, e os princípios básicos da astro-telepatia.

Adeptus Mechanicus: Um entendimento geral de símbolos e práticas do Adeptus Mechanicus.

Setor Calixis: Informações a respeito da disposição básica do Setor Calixis, incluindo os trabalhos de Lorde de Setor Hax e outros nobres em Scintila.

Ecclesiocracia: Entendimento da estrutura do Adeptus Ministorum e seu papel na adoração do Imperador.

Credo Imperial: Conhecimento dos ritos, práticas, e personagens do Culto Imperial, as observâncias, festivais, e feriados mais comuns em honra ao Imperador.

Guarda Imperial: Informação básica sobre o sistema de patentes, logística, estrutura, e práticas táticas e estratégicas básicas da Guarda Imperial, como também regimentos particularmente famosos.

Marinha Imperial: Informação básica sobre as patentes, costumes, uniformes, e tradições particulares da Marinha Imperial, como também famosos almirantes e naves.

Imperium: Conhecimento dos segmentos, setores, e mundos mais conhecidos do Imperium.

Extensão Jericho: Informação que concerne a disposição básica da Extensão Jericho e os eventos acontecendo lá.

Expansão Koronus: Informações a respeito da astrografia geral da Expansão, incluindo passagens de distorção conhecidas, regiões, e lendas do que pode ser encontrado lá.

Vórtice Gritante: Conhecimento sobre a miríade de mundos, facções, e estórias do Vórtice Gritante.

Frete Rotacionária: Informação a respeito do Domínio Severano, Waaagh! Grimtoof, e as Crianças dos Espinhos, como também os movimentos das forças da Guarda Imperial na Frente.

Tecnologia: Um entendimento de simples litanias e rituais para acalmar e apaziguar espíritos mecânicos.

Guerra: Conhecimento de grandes batalhas, comandantes notáveis, heróis, e famosos estratagemas empregados por aqueles que por e contra o Imperium.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Conhecimento Comum quando:

- O Mestre sente que o Personagem Jogador possa saber algo sobre a atual situação, localização, ou indivíduo.
- O personagem quer saber um detalhe específico sobre um assunto comum.

Exemplos de Modificadores (cont.)

-20	Aprender informação sobre um pequeno assentamento.
-30	Se lembrar de informação aprendida sobre um indivíduo específico relativamente desconhecido para a maioria das pessoas.

Uso de Perícia: Ação Livre.

Conhecimento Escolástico (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Todas as Perícias de Conhecimento Escolástico representam informações que um Guarda iria aprender em ambientes formais ou em uma instituição de aprendizado, seja de um mentor sabido, uma organização, ou mesmo o estudo cuidadoso de tomos raros. Ao contrário de Conhecimento Comum, esta informação não está prontamente disponível ao habitante mediano de um planeta, enquanto que ao contrário de Conhecimento Proibido, não é proibido ou restrito.

Conhecimento Escolástico tem várias Especializações (veja página 116). Estas especializações são as seguintes:

Astromancia: Conhecimento de estrelas, singularidades, e os mundos em torno delas, como também entendimento teórico do uso de telescópios, mapas estelares, e similares.

Bestas: Um entendimento do gênero e famílias de animais e a familiaridade com as características e aparência de muitas criaturas semi-sensíveis.

Burocracia: A familiaridade com as regras e regulações envolvidas com governos, particularmente o Adeptus Administratum, e seus muitos e variados departamentos, escritórios, e políticas.

Química: Um conhecimento de substâncias, suas aplicações alquímicas em um número de usos, e sua abundância ou escassez pelo Imperium.

Criptologia: Um conhecimento de códigos, cifras, criptógrafos, linguagens secretas, e chaves numéricas. Isto pode ser usado para criar ou decifrar códigos.

Heráldica: A compreensão dos princípios e exemplares de Heráldica, como também o conhecimento dos selos mais comuns e exemplares de heráldica usada pelas casas e famílias mais nobres do Imperium.

Licenças Imperiais: Informação a respeito do estabelecimento, escopo legal, e uso das garantias dadas aos

Exemplos de Modificadores

+30	Se lembrar o nome de uma grande região.
+20	Se lembrar de fatos geralmente conhecidos sobre uma região.
+10	Aprender informação geral sobre um planeta específico.
+0	Se lembrar de informação sobre um planeta específico ou uma localização bem conhecida em um planeta.
-10	Aprender informação sobre uma grande cidade.

Comerciantes Independentes, como também as licenças mais bem conhecidas ou dinásticas do Imperium.

Credo Imperial: Um conhecimento dos rituais específicos e práticas da Ecclesiocracia, da construção tradicional de seus templos à pontos específicos de seus textos. Esta informação pode ser usada para a conduta de rituais para outros.

Julgamento: Conhecimento das punições adequadas para a miríade de crimes e heresias puníveis pela lei imperial.

Lenda: Indo além de conhecimento arcaico, isto engloba proporções monumentais da história imperial, como a Idade das Trevas da Tecnologia, a Idade do Conflito, a Grande Cruzada, e a Heresia Horus, recontados na forma fábulas apócrifas épicas.

Navis Nobilitate: Conhecimento a respeito das árvores genealógicas, contratos, e histórias das grandes casas dos Navegadores.

Numerologia: Uma compreensão sobre a misteriosa ligação entre números e o universo físico, da teoria da catástrofe à litania sadaleiriana.

Oculto: Uma compreensão de rituais ocultos, teorias, e superstições, como também usos místicos bem conhecidos de itens do oculto.

Filosofia: Conhecimento a respeito das teorias de pensamento, crença, existência, e outros conceitos intangíveis. Também inclui lógica e debate, e pode ser usada para argumentar ou criar trabalhos filosóficos.

Tactica Imperialis: As teorias da Tactica Imperialis, como também outros sistemas de emprego de tropas e técnicas de batalha usadas pelo Imperium. O conhecimento pode ser usado para criar um plano de batalha ou deduzir o possível rumo da guerra lutada pelas forças imperiais.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Conhecimento Escolástico quando:

- Ele deseja recontar as lendas do passado da humanidade.
- Ele deseja saber o que um Construto de Modelo Padrão é.
- Ele deseja entender um julgamento obscuro feito por um Juiz do Adeptus Arbites.
- Decifrar a complexa relação legal entre um Governador imperial e o representante do Administratum local.
- Ele deseja identificar uma besta rara.
- Ele está fazendo um argumento filosófico.

Exemplos de Modificadores

+30	Estudar a história geral do Imperium, focando apenas em tópicos “aprovados”.
+20	Conduzir pesquisa em uma biblioteca bem abastada.
+10	Aprender os detalhes do Credo Imperial
+0	Pesquisar um ponto filosófico específico.
-10	Estudar rituais ocultos.
-20	Desvendar uma fórmula química particular.
-30	Compilar a história completa da Heresia Horus.

Uso de Perícia: Ação Livre.

Conhecimento Proibido (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Todas as Perícias de Conhecimento Proibido representam conhecimento que é proibido ou escondido do cidadão mediano do Imperium do Homem. Em muitos casos, é um crime hediondo sequer possuir tal conhecimento e é frequentemente o bastante para garantir um extermínio nas mãos da Inquisição, então um personagem deve ter muito cuidado ao revelar o que ele sabe.

Conhecimento Proibido tem várias Especializações diferentes. Especializações são descritas em mais detalhes na página 116. As especializações são as seguintes:

Adeptus Mechanicus: Um entendimento profundo dos seguidores do Deus Máquina, incluindo coisas como seus rituais, observâncias, credos, filosofias principais, e conhecimento específico das Leis Universais.

Adeptus Astartes: Conhecimento das práticas, organização, e mundos natais dos Fuzileiros Espaciais Imperiais e seus Capítulos, incluindo conhecimento blasfemo de seus ritos, rituais, e crenças.

Codex Astartes: Compreensão e interpretação do Codex Astartes e como ele se relaciona à organização, movimentação, e táticas dos Capítulos dos Fuzileiros Espaciais.

Arqueotecnologia: Conhecimento de grandiosos aparelhos de tecnologia perdida de tempos passados e pistas sobre suas misteriosas funções e propósitos.

Daemonologia: Conhecimento sobre as mais infames entidades da Distorção e suas hediondas manifestações físicas.

Heresia: Sabedoria a respeito dos atos e práticas consideradas heréticas pelo Imperium, os mais desprezíveis hereges da história, e seus atos.

A Heresia Horus e a Longa Guerra: A origem da história da guerra de 10.000 anos entre as forças dos Poderes Ruinosos e o Imperium do Homem.

A Inquisição: Compreensão sobre esta organização secreta do Imperium, suas Ordos, diretrizes comuns, e Inquisidores famosos.

Mutantes: O estudo de mutações estáveis e instáveis dentro da humanidade, sua influência cancerosa e o desenvolvimento mutagênico ao longo do tempo, e alguns estudos e livros sobre o assunto.

Navegadores: Conhecimento secreto sobre as famílias da Navis Nobilitate, seus programas de procriação, mutações comuns, e patriarcas proeminentes.

Piratas: Conhecimento do flagelo sobre as linhas de distorção, suas táticas, naves infames, e capitães notórios.

Psykers: Habilidade em identificar psykers, os efeitos físicos de seus poderes, o perigo que eles causam, e o limite geral de suas capacidades.

A Distorção: Uma compreensão sobre a energia da distorção, sua interação e inter-relação com o espaço real, e como suas marés e turbilhões afetam a viagem entre as estrelas.

Xenos: Conhecimento sobre espécies alienígena minoritárias e majoritárias conhecidas ao Imperium, a ameaça que elas são, e sua aparência geral.

Um Teste de Conhecimento Proibido sucedido libera informações do Mestre aos jogadores. O Mestre pode dar mais informações se o Teste conseguir mais Graus de Sucesso.

O Mestre pode pedir a um jogador para fazer um Teste de Conhecimento Proibido quando:

- Ele procura informações sobre cultos potenciais ativos em um mundo imperial.
- Ele quer aprender os perigos que a Inquisição pode impor a uma potencial tarefa.
- Ele quer aprender mais sobre os misteriosos monólitos em um mundo desértico.
- Ele busca informação sobre as operações dos temidos Eldar.
- Ele deseja aprender o Verdadeiro Nome de um poderoso Daemônio.
- Ele procura pelo procedimento correto para invocar uma cria distorcida.
- Ele deseja saber mais sobre psykers e habilidades psíquicas.
- Ele deve se lembrar de informações sobre Legiões Traidores e sua atual guerra contra o Imperium.

Exemplos de Modificadores

+30	Aprender sobre a existência de ralas xenos como os Orks ou Tyranids.
+20	Aprender sobre a Distorção e o que ela é.
+10	Se lembrar da existência de um texto herético.
+0	Aprender sobre a natureza e eventos da Heresia horus.
-10	Se lembrar de raças xenos obscuras em regiões locais do espaço como os Rak'Gol.
-20	Entender detalhes da natureza e motivos dos Daemônios e entidades da Distorção.
-30	Aprender o Nome Verdadeiro de um Daemônio.

Uso de Perícia: Ação Livre.

Enganar (Camaradagem)

Aptidões: Camaradagem, Social

A Perícia Enganar é a arte de mentir ou fazer outros acreditarem em algo que não é verdade. Um personagem com esta Perícia é hábil em convencer os outros de falsidades, escondendo suas verdadeiras intenções dos que estão à sua volta, ou escondendo parte da verdade. A Perícia Enganar pode ser também usada para criar um disfarce, tendo o tempo e materiais adequados, que pode ser usado ou para esconder sua própria aparência, ou até mesmo personificar a aparência de outro.

Quando Enganar é usado contra um oponente (como para convencer a alguém de uma mentira ou enganá-lo com um disfarce) é sempre um Teste Oposto (veja página 30).

Enganar opõe, e é oposto por, Escrutínio.

Exemplos de Modificadores

+30	Contar uma mentira que é apoiada pelo o que uma pessoa pode ver, criar um disfarce simples feito para enganar um estranho.
+20	Contar uma mentira que é parcialmente verdadeira ou apenas levemente falsa.
+10	Contar uma mentira para alguém que quer acreditar nela.
+0	Contar uma mentira para alguém desconhecido ao personagem ou criar um disfarce complexo com a ajuda de kits.
-10	Contar uma mentira para alguém que já suspeita do personagem.
-20	Contar uma mentira para alguém que já foi enganado pelo personagem antes.
-30	Contar uma mentira que contradiz o que o personagem pode ver ou se disfarçar como um amigo próximo ou pessoa amada.

Uso de Perícia: 1 minuto, ou mais para artimanhas complexas.

Usos Especiais para Enganar

A seguir está um dos usos especiais para a Perícia Enganar.

Disfarce

Um personagem com a Perícia Enganar pode criar um disfarce para eles dado o tempo e materiais necessários. O tempo que leva depende muito da complexidade do disfarce; simplesmente vestir o uniforme de um inimigo ou cobrir o rosto do personagem com sujeira pode levar minutos, enquanto disfarçar gênero, raça, ou imitar um indivíduo específico pode levar horas, dias, ou mais. O Mestre decide quanto tempo formular um disfarce leva e se o personagem tem os materiais à mão. Assim que o disfarce está em uso, o Mestre então secretamente Testa para o jogador (usando a Perícia Enganar dele e modificadores apropriados) se o disfarce foi descoberto (um teste oposto contra Escrutínio de quem quer que esteja tentando ver pelo disfarce). Se o disfarce passar seu primeiro Teste, então o jogador não precisa Testar de novo a menos que algo mude (suspeitas são lançadas sobre o personagem ou um PNJ mais observante aparece).

Exemplos de Modificadores (cont.)

-10	Determinar o humor de um alienígena.
-20	Determinar o humor de um Tecnopadre.
-30	Determinar o humor de um servitor.

Uso de Perícia: Meia Ação.

Esquiva (Agilidade)

Aptidões: Agilidade, Defesa

Esquiva é a habilidade de evitar golpes em combate corporal, se esquivar de tiros, ou saltar para fora do caminho de destroços caindo. Ela combina a rapidez de movimento com reflexos treinados e atenção a toda sorte de perigo. Um personagem pode usar sua Perícia Esquiva para se esquivar de ataques corporais ou à distância. Esquivar ataques é feito como uma Reação a um ataque bem sucedido de um inimigo. Um sucesso indica que o ataque foi evitado e não atinge o personagem. Em caso de ataques com múltiplos acertos (como fogo automático), cada Grau de Sucesso que um personagem conseguir em seu Teste de Esquiva cancela um dos acertos do ataque. Quaisquer acertos em excesso que não foram cancelados pela Esquiva são então aplicados ao personagem normalmente.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar sua Perícia Esquiva quando:

- Ele é atacado em combate corporal.
- Ele é atacado com uma arma de alcance.
- Ele precisa evitar perigos como destroços caindo ou saltar de uma ponte que está desmoronando.

Exemplos de Modificadores

+30	O personagem pode facilmente detectar o ataque e têm ao menos uma Rodada para evitá-lo.
+20	O personagem tem cobertura total entre ele e o ataque.
+10	O personagem tem cobertura parcial entre ele e o ataque.
+0	O personagem está evitando um ataque sem cobertura. Este é o modificador padrão para Esquiva em combate.
-10	O personagem está em chão solto, lama, ou água até os joelhos.
-20	O personagem está com água até a cintura.
-30	O personagem não pode ver a fonte do ataque.

Uso de Perícia: Reação.

Exemplos de Modificadores

+30	Determinar o humor de um amigo próximo.
+20	Determinar o humor de um camarada.
+10	Determinar o humor de alguém que você conheceu antes.
+0	Determinar o humor de alguém que você nunca conheceu.

Furtividade (Agilidade)

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

Furtividade é a habilidade não ser visto, enquanto se movendo por uma multidão, uma fazenda aberta de um agri mundo, ou crateras de explosão numa terra de ninguém. Um personagem com a Perícia Furtividade pode se mover silenciosamente ou se esconder de outros, escapar de seus inimigos ou pegá-los de surpresa. Furtividade também permite a um personagem ocultar suas ações em plena vista, como esconder armas de alguém que está te revistando.

Quando Furtividade é usado contra um oponente (como se esconder de um inimigo ou seguir discretamente um alvo) é um Teste Oposto (veja página 30). Furtividade opõe e é oposta por Atenção.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Furtividade quando:

- Ele quer fazer reconhecimento de uma força inimiga sem ser detectado.
- Ele deseja se esgueirar até um inimigo e mata-lo quietamente.
- Ele deseja seguir alguém ser chamar atenção.

Exemplos de Modificadores

+30	Se esgueirar por um inimigo que está dormindo sem acordá-lo.
+20	Se esgueirar por um inimigo com a ajuda da escuridão.
+10	Se esgueirar por um inimigo cansado ou distraído.
+0	Se esgueirar por um guarda que não tem razão para suspeitar.
-10	Se esgueirar por um inimigo suspeito ou alerta.
-20	Se esgueirando por um inimigo sem nenhuma cobertura.
-30	Se esgueirar por um inimigo suspeito sem cobertura em plena luz do dia.

Uso de Perícia: Ação Livre como parte de Movimento.

Usos Especiais para Furtividade

Este é um dos usos especiais para a Perícia Furtividade.

Seguir

Furtividade pode ser usada para seguir outros sem ser visto, seja a pé, em veículos, ou até em transportes e espaçonaves. A pé pode envolver o uso de cobertura física ou se misturar a multidões; em um veículo as técnicas podem incluir curvas falsas ou usar um Cargo-8 como cobertura; a bordo de naves pode incluir o uso de asteroides ou outros objetos ou linhas espaciais movimentadas em torno de sistemas maiores.

Testes de Perícia Furtividade para seguir são sempre Testes Opostos contra a Atenção do oponente. Um único Teste de Perícia Furtividade é o bastante para seguir um oponente sem ser visto por 5 minutos para cada Grau de Sucesso.

Interrogação (Vontade)

Aptidões: Vontade, Social

Interrogação permite ao personagem extrair informação de um alvo que não colabora. A aplicação difere de tortura, onde o alvo irá dizer qualquer coisa para parar o tormento. Ao invés disso, representa a aplicação habilidosa de psicologia, variados aparelhos, soros, e outras técnicas. O Mestre pode modificar a dificuldade do Teste de acordo com a disponibilidade de armas, instalações, e outras condições. Interrogação é sempre um Teste Oposto, colocando a Perícia Intimidação do personagem contra a Vontade do oponente. Se o personagem vence o Teste Oposto, ele consegue uma resposta para cada grau de sucesso. Se seu oponente vence o Teste Oposto, ele não consegue nada de valor. Dois ou mais Graus de Falha causam 1d10 mais o Bônus de Vontade do personagem em Dano ao alvo, e prevê outras tentativas futuras de interrogação por 1d5 dias. Se o personagem sofrer quatro ou mais Graus de Falha, ele causa o mesmo Dano e o alvo ganha um bônus +30 para Testes de Vontade feitos para resistir Interrogação nas mãos do personagem ou de seus aliados. Cada Teste de Interrogação inflige um nível de fadiga ao alvo.

O Mestre pode pedir para o jogador fazer um Teste de Interrogação quando:

- Ele está tentando forçar um Adepto imperial a revelar informações sobre seus superiores.
- Ele está tentando aprender sobre planos de batalha de um capitão da Guarda Imperial.

Exemplos de Modificadores

+30	O alvo não tem razão para resistir ao interrogador e ativamente coopera.
+20	O alvo está aterrorizado pelo interrogador.
+10	O alvo está com medo do interrogador.
+0	O alvo tem razão para resistir ou se vê numa posição igual a do interrogador.
-10	O alvo se sente numa posição melhor que a do interrogador.
-20	O alvo está certo de um resgate iminente.
-30	O alvo sofreria um destino muito pior do que o que o interrogador poderia fazer se ele respondesse as questões.

Uso de Perícia: Uma hora ou mais, dependendo do quanto invasiva é a interrogação e o alvo.

Intimidar (Força)

Aptidões: Força, Social

Intimidar é a habilidade de um personagem de aterrorizar outros em fazerem o que ele está mandando ou dar informações. Um personagem habilidoso em Intimidação pode ameaçar guardas para lhe deixarem passar, aterrorizar habitantes locais até lhes contarem seus segredos, ou mesmo forçar oponentes a recuarem de uma luta por medo de consequências.

Quando Intimidação é usada contra um oponente (como para assustá-lo para fazerem a vontade do personagem ou fazê-lo recuar de uma luta), é um Teste Oposto (veja página 30). Intimidação é oposta por Vontade.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Intimidação quando:

- Ele quer que alguém saia do seu caminho.
- Ele deseja extrair informação de um PNJ hostil ou que está resistindo.
- Ele está tentando fazer um oponente recuar de uma luta.

Exemplos de Modificadores

+30	O oponente é obviamente inferior ao personagem (i.e. um grotão, um escravo, etc).
+20	O oponente está em desvantagem quanto ao personagem, como em menos números ou ferido.
+10	O oponente é mais fraco que o personagem (tanto em estatura física ou status social).
+0	O oponente é física ou socialmente igual ao personagem.
-10	O oponente é mais forte que o personagem (tanto em estatura física ou status social).
-20	O oponente está em óbvia vantagem sobre o personagem, como armas melhores ou mais homens.
-30	O oponente é consideravelmente mais poderoso que o personagem, como um governador planetário ou lorde da guerra.

Uso de Perícia: Ação Completa.

Linguística (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Geral

Linguística engloba toda sorte de linguagens faladas e escritas. Um personagem com a Perícia Linguística pode aprender a falar, ler, e escrever (se tiver uma forma escrita) em uma língua, código, ou cifra em particular. Nenhum teste é normalmente necessário para o uso de Linguística no que se refere à fala, leitura e escrita normais.

Qualquer personagem que tem Linguística como uma Perícia sabe como ler e escrever em sua língua primária (que para a maior parte dos Guardas é Baixo Gótico).

Linguística é uma Perícia Especialista (veja página 116) e requer que o jogador escolha uma especialidade ao pegá-la pela primeira vez. A Perícia Linguística pode ser pega mais de uma vez, cada vez com uma nova especialidade.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Linguística quando:

- Ele deve decifrar uma versão arcaica de sua linguagem.
- Ele deseja escrever uma peça comovente de prosa.
- Ele está tentando passar uma mensagem usando um subtexto ou um vocabulário limitado.

Exemplos de Modificadores

+30	Decifrar uma linguagem com a ajuda de um léxico.
+20	Decifrar uma linguagem primitiva baseada em uma linguagem conhecida.
+10	Decifrar um código em Baixo Gótico.
+0	Decifrar um código em Alto Gótico.
-10	Decifrar um código em uma linguagem local.
-20	Decifrar uma linguagem antiga ou esquecida (i.e. Terráqueo antigo)/Entender uma linguagem desconhecida ao personagem, mas baseada em linguagem humana.
-30	Decifrar uma linguagem completamente alienígena (i.e. Eldar)/Entender uma linguagem tanto desconhecida ao personagem e sem qualquer relação à nenhuma língua conhecida.

Uso de Perícia: Ação Livre.

Línguas Diferentes

Há muitas linguagens diferentes na galáxia, e Linguística não automaticamente permite ao Guarda conhecer todas elas (apesar de que a Perícia pode tornar mais fácil entender um pouco delas). Que línguas um Guarda conhece é inteiramente baseado em seu histórico. Todos os Guardas conhecem Baixo Gótico e Códigos Imperiais, enquanto alguns membros da Schola Progenium – tais como Comissários e Soldados de Assalto – podem saber Alto Gótico.

Se um personagem não sabe uma certa língua, Testes de Linguística relacionado à aquela linguagem devem ser mais difíceis (ou mesmo impossíveis) do que seriam se ele conhecesse a linguagem. Contudo, Guardas podem usar Linguística para aprender novas linguagens. Fazer isto requer um Teste Estendido de Linguística, com uma dificuldade baseada na dificuldade da Língua. O tempo necessário podem ser semanas ou meses, dependendo da inteligência e diligência do Guarda.

A seguir estão alguns exemplos de línguas.

Runas Capitulares: Cada Capítulo dos Adeptus Astartes tem sua própria forma de cifras usadas para se comunicar entre guerreiros. Estes são segredos cuidadosamente guardados, e eles quase nunca são ensinados para estes fora do Capítulo ou Legião; e assim é uma forma confiável para estes dentro do Capítulo ou Legião de rapidamente se identificarem.

Marcas do Caos: Há incontáveis símbolos e signos usados pelos seguidores dos variados Poderes Sombrios, cada um com seu próprio significado sutil ou propósito específico.

Eldar: Apesar de que nenhum humano pode sequer esperar capturar as sutis nuances e sub-tonos desta linguagem extremamente antiga e complexa, é o bastante para fazer os significados claros.

Alto Gótico: A língua oficial do Imperium, usada por oficiais imperiais, nobreza, membros da Ecclesiocracia, e aqueles envolvidos em negociações de alto nível.

Códigos Imperiais: Tanto a Marinha Imperial e a Guarda Imperial empregam uma linguagem de batalha que consiste na maior parte de números e acrônimos. Incompreensível para aqueles que não sabem seu significado, ela permite a eles rapidamente sinalizar por reforços, identificar inimigos, ou pedir fogo de apoio ou barragens de artilharia.

Kroot: A nativa linguagem chilreada dos Kroot é quase impossível para um humano emular, contudo, com treinamento e um bom ouvido pode ser entendida.

Baixo Gótico: A língua comum do Imperium, usada por incontáveis bilhões de cidadãos comuns.

Canto Mercenário: Muitas companhias mercenárias operam ao longo da Frente Rotacionária, e cada uma tem uma linguagem de batalha abreviada e curta para ordens e comandos. Apesar de que há alguns elementos em comum, cada uma é essencialmente única.

Ork: Mais grunhidos e violência física do que uma língua real, é possível para humanos fala-la e entende-la, apesar de que é duvidoso se eles seriam capaz de sobreviver a uma conversa.

Techna-Lingua: A linguagem do Adeptus Mechanicus (e sua contraparte sombria), esta linguagem binária foi otimizada para a comunicação rápida de dados técnicos e comandos de servitor.

Tau: A linguagem do Império Tau, falada pelos próprios Tau e entendida por sua multidão de servos alienígenas.

Submundo: Lordes do crime têm usado cifras por incontáveis milênios, e sua sofisticação só aumentou com o tempo. Cada organização tem sua própria para dificultar para a competição.

Marcas Xenos: Muitos alienígenas fazem uso extensivo de símbolos e ícones. Entender estar marcas permitem uma visão geral de seu significado como onde uma tribo marcou suas fronteiras ou áreas que eles marcaram como “perigosas”.

Lógica (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Lógica é a habilidade de pensar logicamente, resolver enigmas, e dissecar informação racionalmente e rapidamente. Um personagem habilidoso em Lógica pode detectar padrões onde outros não podem, ver como cada peça se encaixa como um todo, e coletar significado do caos. Em adição a encontrar pistas, resolver charadas, ou completar quebra cabeças, lógica também pode ser usada para ajudar o personagem em jogos e tarefas onde chances são o principal componente, como apostar.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Lógica quando:

- Ele deve resolver um enigma.
- Ele está procurando por uma pista em uma grande quantidade de informações não relacionadas
- Ele está tentando ganhar em um jogo de azar.

Exemplos de Modificadores

+30	Enigma ou charada muito básico com poucas soluções possíveis.
+20	Enigma ou charada que já está parcialmente completo.
+10	Enigma ou charada similar a um que o personagem resolveu antes.
+0	Enigma novo mas direto.
-10	Enigma ou charada que é longo ou enterrado sob muita informação insignificante.
-20	Enigma ou charada que é incompleto e requer que o personagem preencha os espaços.
-30	Enigma ou charada de origem alienígena criado por uma mente completamente não-humana.

Uso de Perícia: 1 minuto, ou mais para problemas particularmente complexos.

Usos Especiais para Lógica

Estes são alguns dos usos especiais para a Perícia Lógica.

Apostar

Um personagem pode usar Lógica ao participar de jogos de azar ao invés de simplesmente depender de pura sorte. Cada participante aposta uma quantidade, apesar de que estas são tipicamente a mesma, e faz um Teste Oposto com a Perícia Lógica. O personagem com mais Graus de Sucesso ou menos Graus de Falha ganha o jogo.

Contudo, isto apenas cobre Apostar se o personagem está tentando ganhar jogando o jogo corretamente – analisando as chances e jogando inteligentemente. Apostadores frequentemente usam blefes, enganação, ou até mesmo a trapaças para vencer. Neste caso, Enganar pode ser usado para blefar ou enganar um oponente, enquanto Mãos Rápidas pode ser usado para esconder cartas ou alterar resultados. Estes devem ser opostos por Escrutínio e Atenção, respectivamente.

Cifras e Decodificação

Um personagem pode usar a Perícia Lógica para decodificar cifras e códigos. Isto geralmente requer muito tempo (dias ou semanas de trabalho prolongado) e a dificuldade depende grandemente se o personagem tem a chave ou um número de exemplos da cifra disponíveis. Em geral, os mais fáceis destes Testes devem ser **Difíiculosos (-10)**, a menos que a cifra já esteja parcialmente decodificada ou o personagem te uma chave em mãos.

Mãos Rápidas (Agilidade)

Aptidões: Agilidade, Conhecimento

Guardas usam a Perícia Mãos Rápidas em qualquer tarefa que requer uma combinação de enganação e destreza. Exemplos incluem implantar pequenos objetos, bater carteiras, ou realizar truques. O Mestre ajusta a dificuldade do Teste baseado no tamanho do objeto e intensidade da observação. Isto é sempre um Teste Oposto contra a Atenção ou Escrutínio do oponente.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar Mãos Rápidas quando:

- Ele está tentando roubar algo do bolso do alvo.
- Ele deve roubar uma evidência em uma cena de crime.

Exemplos de Modificadores

+30	Roubar de um Ogryn que está dormindo.
+20	Roubar do bolso de um Ork.
+10	Pegar uma chave de uma mesa enquanto outros não estão prestando atenção em você.
+0	Roubar do bolso de um humano.

Exemplos de Modificadores (cont.)

-10	Pegar uma placa de dados enquanto fala com alguém.
-20	Roubar de uma estação do Departamento Munitorum.
-30	Pegar uma faca do cinto de um Kroot.

Uso de Perícia: Meia Ação, ou Ação Livre com uma penalidade -10 adicional.

Medicina (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Técnicas de Campo

Medicina é o conhecimento de ciências biológicas e como concertar ossos quebrados, curar ferimentos, ou mesmo realizar cirurgia complicada como acoplar membros biônicos. Um personagem com a Perícia Medicina pode fazer primeiros socorros em seus camaradas, diagnosticar uma doença, e remover um órgão (e manter o paciente vivo se tiver o equipamento certo). A Perícia Medicina depende muito de certas ferramentas (veja **Capítulo V: Arsenal**) para procedimentos mais complexos e mesmo um simples kit médico pode fazer uma diferença significante aos efeitos desta Perícia.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Medicina quando:

- Ele quer fazer primeiros socorros em um camarada ferido.
- Ele deseja diagnosticar uma doença e planejar um tratamento adequado.
- Ele está tentando realizar um procedimento cirúrgico como a remoção de um membro ou órgão.

Exemplos de Modificadores

+30	Curar um ferimento crítico em um Surginarium bem equipado com a ajuda de servidores médicos.
+20	Curar um ferimento crítico em um laboratório médico de colmeia com assistentes bem treinados.
+10	Curar um ferimento crítico em um hospital de campo com assistentes treinados.
+0	Curar um ferimento não-crítico em campo.
-10	Curar um ferimento crítico sem assistência.
-20	Curar um ferimento crítico exposto aos elementos.
-30	Curar um ferimento crítico no meio de combate ou uma batalha.

Uso de Perícia: Ação Completa.

Usos Especiais para Medicina

Estes são alguns dos usos especiais para a Perícia Medicina.

Primeiros Socorros

Um personagem treinado em Medicina pode usar sua Perícia para realizar primeiros socorros, tratando ferimentos menores sofridos em campo ou em operações suturando lacerações, enfaixando abrasões, e tampando perfurações.

Para realizar primeiros socorros, o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Medicina**, com uma penalidade -10 se seu paciente está Seriamente Danificado ou uma penalidade -10 para cada ponto de Dano Crítico de que seu paciente está sofrendo se ele está Criticamente Danificado. Se ele suceder, ele remove uma quantidade de Dano do seu paciente igual ao seu Bônus de Inteligência mais um ponto de Dano adicional por cada Grau de Sucesso que o administrador dos primeiros socorros conseguir no Teste (removendo Dano Crítico antes de Dano normal).

Um determinado indivíduo só pode ser tratado com primeiros socorros uma vez a cada 24 horas, e somente enquanto ele também não estiver passando por cuidado estendido.

Cuidado Estendido

Um personagem treinado na Perícia Medicina também pode realizar cuidado estendido, tratando um número de pacientes igual ao seu Bônus de Inteligência, mais um paciente por assistente (Treinado ou não treinado) que ele tiver disponível. Para cada paciente além deste número, ele sofre uma penalidade -10 em seus Testes de Medicina para cuidado estendido. Para cada assistente treinado na Perícia Medicina ajudando no processo, ele ganha um bônus +10 nestes Testes.

Ao final de cada período de 24 horas de cuidado estendido, o médico primário deve realizar um **Teste Ordinário (+10) de Medicina**. Se ele for sucedido, seus pacientes removem o dobro da quantidade normal de Dano que recuperariam em sua velocidade de cura natural (removendo Dano Crítico primeiro). Além disso, cada paciente remove um ponto de Dano para cada Grau de Sucesso que o médico conseguiu em seu Teste, e um ponto adicional de Dano para cada dia consecutivo de cuidado estendido que eles receberam além do primeiro.

Se ele falhar, nenhum de seus pacientes melhora além de sua velocidade de cura natural. Além disso, ele deve escolher um número de pacientes sob seu cuidado igual aos seus Graus de Falha, começando pelos mais seriamente feridos (primeiro entre os que estão Criticamente Danificados, então os que estão Seriamente Danificados, e então entre os que estão apenas Lvemente Danificados). Cada um destes pacientes deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou sofrer um ponto de Dano por grau de falha, não reduzido por Armadura ou Dureza. Se isso resultar em qualquer Dano Crítico, o paciente morre.

Para mais informações sobre Cura, veja **Capítulo VIII: Combate**.

Diagnóstico

A Perícia Medicina também pode ser usada para diagnosticar doenças e outros males, tanto em outros personagens como também em grandes grupos. Em indivíduos, um Teste de Perícia sucedido dá o nome do mal e tratamentos básicos. Ao ser usado em grupos, um Teste de Perícia sucedido pode ser usado para prevenir o contágio da doença ou mitigar os efeitos de desnutrição como for determinado pelo Mestre e dependendo da natureza (e virulência) da doença.

Uso de Química

A Perícia Medicina pode ser usada para representar o conhecimento do personagem sobre drogas, venenos, químicos, e toxinas. Um personagem com a Perícia Medicina pode criar e identificar tais misturas, como também sabe o melhor uso para elas seja por efeitos medicinas ou em combate contra seus inimigos. Uso de Química é também útil em diagnosticar aqueles sofrendo de toxinas e venenos ou encontrar antídotos para trata-los.

Aplicando Venenos e Substâncias: Substâncias particularmente virulentas ou perigosas podem exigir um Teste de Medicina para serem administradas ou aplicadas a uma arma. Este teste é geralmente desafiador, e uma falha por quatro ou mais Graus pode indicar que algo deu seriamente errado com a dosagem e o aplicador sofre os efeitos adversos da substância ou veneno.

Fabricação: Medicina pode ser usada para fazer todas as sortes de drogas e venenos, de veneno animal e pomadas curativas à Estimm e Susto. O tempo, dificuldade, e materiais que leva para criar estes itens dependem muito de sua complexidade, o tipo de laboratório que o personagem tem, e seu acesso a receitas ou assistentes. Veja o quadrado **Fabricação** na página 118 para os tipos de coisas que podem ser criadas usando Medicina.

Antídotos: Um químico pode fabricar um antídoto se ele puder identificar o veneno ou toxina e tiver os materiais certos à disposição. Para criar um antídoto, o personagem precisa ter uma amostra do veneno em questão ou uma amostra de sangue da pessoa que ele está tentando tratar. O personagem também deve ter ao menos um kit médico básico. Ele então faz um Teste Estendido requerendo um número de Graus de Sucesso definidos pelo Mestre dependendo da força do veneno; como uma diretriz isto pode ser 4 para venenos fracos, 7 para venenos medianos e 10 para venenos fortes. Um sucesso resulta em 2d10 doses de antídoto para este veneno específico. Criar um antídoto leva 1d10 horas. O Mestre pode modificar estes Testes dependendo dos materiais disponíveis (garantindo bônus para laboratórios e assistentes).

Navegar (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Técnicas de Campo

Navegar é a habilidade de planejar um curso de um ponto para outro, seja na superfície de um planeta ou entre as estrelas. Um personagem com a Perícia Navegar é capaz de encontrar seu caminho rápida e eficientemente mesmo longe de pontos de referência familiares; isto pode significar navegar com sucesso por uma selva densa ou uma cidade colmeia populosa. Navegar também pode ser usado para guiar uma nave de um mundo para o outro através do redemoinho da Distorção.

Superfície

Navegar (Superfície) cobre a superfície de Navegar por ambientes terrestres de tundras congeladas a selvas sufocantes como também navegar por ambientes artificiais como cidades colmeia e complexos subterrâneos.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Navegar quando:

- Ele quer fazer uma jornada por terreno não familiar.
- Ele se perde ou acorda em um lugar estranho e precisa descobrir sua localização.
- Ele deseja encontrar a rota mais rápida de um ponto para outro.

- Ele quer fazer uma jornada por um sistema solar.
- Ele se depara com sua nave à deriva em uma região desconhecida do espaço.
- Ele deseja encontrar a rota mais rápida de um ponto para outro.

Exemplos de Modificadores

+30	Navegar por rotas familiares ou bem usadas em um sistema solar.
+20	Navegar entre sistemas solares com a ajuda de mapas completos ou um guia.
+10	Navegar entre dois planetas em um sistema solar aberto.
+0	Navegar entre sistemas solares sem um guia.
-10	Navegar em torno de anomalias estelares como uma pulsar.
-20	Navegar por um campo de asteroides ou de gelo.
-30	Navegar por um ambiente perigoso, como um sistema solar binário com um buraco negro e planetas fraturados.

Uso de Perícia: 1 minuto para um local simples; 1d5 horas para planejar cursos ou rotas.

Distorção

Navegar (Distorção) é a rara habilidade de navegar não a realidade, mas a eternamente mutante paisagem da Distorção. Isto é mais comumente utilizado por aqueles que guiam navios siderais com um motor de distorção pelo immaterium.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Navegar (Distorção) quando:

- Ele deve guiar uma espaçonave pela Distorção.

Exemplos de Modificadores

+30	Navegar por rotas familiares ou bem usadas.
+20	Navegar com a ajuda de mapas completos ou um guia.
+10	Navegar por terreno aberto (i.e. desertos lunares ou planícies de cinzas) com pontos de referência claros.
+0	Navegar por uma floresta durante o dia.
-10	Navegar durante a noite ou tempo ruim.
-20	Navegar sem a ajuda de qualquer equipamento ou mapa.
-30	Navegar por um ambiente que muda constantemente, como dunas de areia.

Uso de Perícia: 1 minuto para um local simples; 1d5 horas para planejar cursos ou rotas.

Estelar

Navegar (Estelar) é a habilidade de planejar um curso através de espaço real usando estrelas, planetas, e outros fenômenos celestiais. Esta habilidade é primariamente a bordo de navios siderais.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Navegar (Estelar) quando:

Uso de Perícia: 1 minuto para um local simples; 1d5 horas para planejar cursos ou rotas.

Ofício (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Geral

Perícias de Ofício permitem aos Guardas criar coisas, de contratos à espaçonaves. Eles podem identificar o trabalho de artesãos particularmente famosos ou infames, ou se lembrar de informação à respeito dos itens de seu ofício.

Testes de Ofício podem representar o trabalho de horas, semanas, ou meses dependendo da complexidade da tarefa em questão. Contudo, Testes que envolvem o exame de um item para se lembrar de informações requere uma Ação Completa.

Archaeologista: Usado para localizar, examinar, e analisar ruínas e artefatos antigos.

Armeiro: Usado para projetar, melhorar, e forjar armas, de armas pessoais à baterias de espaçonave.

Astrógrafo: Usado para criar representações bidimensionais e tridimensionais de localizações estelares e rotas de distorção.

Químico: Usado para criar venenos, drogas, e uma grande variedade de outras substâncias.

Criptógrafo: Usado para criar ou decodificar cífras, códigos, e outros enigmas.

Cozinheiro: Usado para cozinhar refeições e determinar se comida coletada é comestível.

Explorador: Usado na exploração de regiões estelares desconhecidas.

Linguista: Usado para aprender ou decifrar de novas línguas, tanto faladas quanto escritas.

Lembrador: Usado para contar eventos em uma variedade de formas de arte, de escultura à poesia.

Gravurador: Usado para inscrever padrões, textos, e arte em materiais.

Construtor Naval: Usado para projetar, melhorar, e criar naves capazes de suportar o vácuo.

Adivinho: Usado para “prever” o futuro através de um número de artes interpretativas, apesar que sua efetividade é suspeita.

Tecnomecânico: Usado para manter e reparar aparelhos técnicos, mas através de memorização rota ao invés de entendimento verdadeiro.

Espaçoeiro: Usado para a operação diária, logística, e defesa de espaçonaves.

Exemplos de Modificadores

+30	Fazer um produto simples com abundância de ferramentas.
+20	Fazer um produto mais complexo, como um desenho inscrito, mas com boas ferramentas e abundância de tempo.
+10	Fazer um trabalho medíocre rapidamente.
+0	Preparar um veneno um tanto complexo com suprimentos básicos em um limite de tempo.
-10	Construir uma armadura carapaça de Qualidade Boa.
-20	Construir uma Armadura Energética de Qualidade Boa.
-30	Construir ou trabalhar em antigas relíquias tecnológicas, como uma armadura Exterminador.

Uso de Perícia: Variável dependendo da tarefa e complexidade.

Operar (Agilidade)

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

Operar consiste da habilidade de controlar e direcionar toda sorte de veículos e equipamento pesado. Isto inclui de navios siderais do tamanho de cidades ou macro baterias à Interceptadores Land e mochilas de salto. Um personagem com esta Perícia é hábil em pilotar, dirigir, ou operar um tipo particular de veículo ou máquina. Nenhum Teste normalmente necessário para pilotar ou dirigir um veículo a menos que seja uma situação de combate ou outras circunstâncias incomuns (i.e. terreno extremamente difícil, alta velocidade, etc).

Superfície

Operar (Superfície) consiste da habilidade de pilotar qualquer veículo que primariamente opera na superfície de um planeta. Carros terrestres, caminhantes, veículos com esteiras, barcos, ou flutuadores (veículos flutuadores ou voadores que devem se manter muito baixo no chão) podem todos serem pilotados usando Operar (Superfície).

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Pilotar (Superfície) quando:

- Ele está pilotando ou dirigindo um veículo em uma situação de combate.
- Ele quer forçar seu veículo ou máquina além de seus limites normais.
- Ele está supervisionando o uso de uma arma gigantesca como uma macro bateria ou laser orbital.

Exemplos de Modificadores

+30	Pilotando um carro terrestre civil padrão.
+20	Operando um navio superficial com a ajuda de um cogitador/espírito mecânico.
+10	Dirigindo com a ajuda de nativos familiarizados ao terreno.
+0	Operando um tanque em combate mas longe de fogo inimigo.
-10	Manobrando um tanque através de fortificações inimigas.
-20	Dirigindo um tanque em meio a fogo inimigo pesado.
-30	Dirigindo um tanque danificado por áreas cheias de minas enquanto sob constante fogo inimigo.

Exemplos de Modificadores

+30	Voando em uma situação fora de combate e sem risco de cair.
+20	Voando com a ajuda de um cogitador/espírito mecânico.
+10	Voando com a ajuda de um navegador ou copiloto.
+0	Voando em combate mas em céu aberto.
-10	Voando em altas velocidades, realizando manobras rápidas.
-20	Voando em tempo ruim como tempestades e ventos altos.
-30	Voando em uma aeronave danificada em combate, realizando manobras de força G elevada enquanto voando dentro de um desfiladeiro.

Uso de Perícia: Meia Ação.

Especializações

Estes são alguns dos veículos que podem ser pilotados por Operar (Superfície).

Moto: Motos como as usadas pelos Adeptus Astartes ou Adeptus Arbites como também qualquer veículo de duas rodas motorizado.

Flutuador: Interceptadores Land, plataformas suspensoras, e veículos que se mantêm flutuando com a ajuda de foguetes, jatos, ou motores anti-gravitacionais, mas que não são aeronaves verdadeiras.

Esteiras: Veículos com esteiras da humilde Quimera ao poderoso Saqueador Land; inclui a maioria dos tipos de tanques usados pelo Imperium.

Caminhante: Veículos que usam pernas ao invés de rodas ou jatos para se mover como os sentinelas da Guarda Imperial e Caminhantes de Guerra Eldar.

Uso de Perícia: Meia Ação.

Especializações

Estes são alguns dos veículos que podem ser pilotados por Operar (Aeronáutica).

Voadores: Aeronaves atmosféricas como Bombardeios Saqueadores ou caças Relâmpago, também incluindo toda sorte de voadores não padronizados sejam eles impulsionados por hélices, balões de ar quente, ou alguns outros métodos mais exóticos.

Mochila de Salto/Para-Grav: O uso e operação de equipamento pessoal como Mochilas de Salto ou Para-Grav – quando ativá-los, como decolar e poussar com eles, e como lutar enquanto usá-los.

Espaçonaves: Pequenas naves espaciais como caças ou transportes (frequentemente também capazes de entrar na atmosfera de um planeta). Também inclui naves de abordagem e torpedos guiados por pilotos.

Aeronáutica

Operar (Aeronáutica) consiste da habilidade de pilotar qualquer veículo que opere em duas dimensões. Isto primariamente consiste de voadores atmosféricos como Relâmpago da Marinha Imperial ou Lâmina Infernal e Garra Infernal do Caos, mas também inclui pequenas espaçonaves manobráveis como transportes, caças espaciais, e bombardeiros. Pilotar mochilas de salto também é realizado usando esta habilidade.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Operar (Aeronáutica) quando:

- Ele está pilotando ou dirigindo um veículo em uma situação de combate.
- Ele quer forçar seu veículo ou máquina além de seus limites normais.
- Ele está supervisionando o uso de uma arma gigantesca como uma macro bateria ou laser orbital.

Navio Sideral

Operar (Navio Sideral) consiste da habilidade de pilotar grandes naves siderais, frequentemente com quilômetros de comprimento. Qualquer nave espacial que requer um capitão e uma grande tripulação e não pode ser possivelmente pilotada por um único indivíduo é operada por Operar (Navio Sideral).

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Operar (Navio Sideral) quando:

- Ele está manobrando um navio sideral.
- Ele está supervisionando o uso de uma arma gigantesca como uma macro bateria ou laser orbital.

Exemplos de Modificadores

+30	Pilotando um navio sideral em espaço limpo.
+20	Pilotando um navio sideral em órbita aberta em torno de uma lua.
+10	Pilotando um navio sideral em uma órbita cheia em torno de um planeta grande.

Exemplos de Modificadores (cont.)

+0	Pilotando um navio sideral em formação com outras naves.
-10	Realizando manobras de combate estressantes.
-20	Pilotando um navio sideral através de um cinturão de asteroides.
-30	Evitar ser pego por uma fenda de Distorção.

Uso de Perícia: Meia Ação.

O que é um Navio Sideral?

Um navio sideral é uma grande (geralmente centenas de metros ou mesmo vários quilômetros de comprimento) espaçonave, uma nave projetada para viajar no espaço profundo. Alguns são capazes de viajar através da Distorção, e mesmo os que não são ainda assim são naves enormes. Pilotar tais naves é menos sobre agilidade e reflexos, e mais sobre inteligência para tomar as decisões certas e selecionar as manobras corretas.

Psynisciênci (Percepção)

Aptidões: Percepção, Psyker

Estes com a Perícia Psynisciênci podem ver as correntes e turbilhões de distorção e Immaterium. Personagens podem usar a Perícia para detectar a presença ou ausência de Daemônios e o uso de poderes psíquicos. A Perícia também permite a detecção de fenômenos psíquicos, perturbações, vácuos, ou outras áreas onde o fluxo do Immaterium é perturbado ou impedido. A menos que esteja escrito algo diferente, um personagem pode usar a Perícia Psynisciênci para detectar entidades, locais e eventos até um número de quilômetros de distância igual ao seu Bônus de Percepção. Um Mestre pode aumentar este alcance para eventos ou criaturas particularmente poderosos. Os resultados gerais dos Testes de Psynisciênci são resumidos na **Tabela 4-4: Psynisciênci**.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Psynisciênci quando:

- Ele está procurando a localização de um Daemônio.
- Ele deseja determinar se um psyker usou seus poderes recentemente na área.
- Ele está tentando encontrar um ponto fraco entre o Materium e o Immaterium.

Exemplos de Modificadores

+30	Detectando a presença de um Grande Daemônio.
+20	Detectando a presença de incursões Daemoníacas maiores.
+10	Detectando a presença de incursões Daemoníacas menores.
+0	Detectando a presença de uma entidade da Distorção próxima
-10	Detectando a presença de um Daemônio entre um grande grupo de psykers.
-20	Detectando a presença de um Daemônio à vários quilômetros de distância.
-30	Detectando a presença de um Daemônio em algum lugar no meio de uma cidade colmeia.

Uso de Perícia: Ação Completa.

Tabela 4-4: Psynisciênci

Graus de Sucesso	Resultado
Um	Descobrir interrupção no Immaterium ou número de entidades presentes.
Dois	Direção aproximada do fenômeno ou criaturas.
Três	Localização aproximada das criaturas da Distorção ou seres afetando o Immaterium.
Quatro	Posição exata das criaturas ou psykers presentes.

Questionar (Camaradagem)

Aptidões: Camaradagem, Social

Questionar é usado para ganhar informações fazendo perguntas, estimulando conversa, ou simplesmente ouvindo conversas de outros. Ao contrário de Cativar ou Intimidar, que foca na disposição ou influenciar indivíduos específicos, Questionar se foca em ganhar informações de grandes grupos, e pode requerer muito tempo e esforço. Um ou dois Graus de Sucesso revela informação básica sobre uma área, grupo populacional, ou indivíduos, enquanto Graus de Sucesso adicionais em um Teste de Questionar permite ao Mestre passar informações mais valiosas e secretas aos seus jogadores.

O Mestre pode pedir a um jogador para fazer um Teste de Questionar quando:

- Ele está tentando localizar um lorde do crime local em uma colmeia.
- Ele está tentando descobrir a atitude da população local quanto a seus líderes.
- Ele procura um tipo específico de local como uma loja ou taverna.

Exemplos de Modificadores

+30	O alvo já é muito amigável e leal, ou responder as perguntas estaria nos melhores interesses do alvo.
+20	O alvo é amigável ou o personagem adiciona um incentivo como um suborno.
+10	O alvo é naturalmente conversador ou o personagem é de um gênero ou classe social favorecida.
+0	O alvo é ambivalente ao personagem ou não tem razão anterior para interagir com o personagem.
-10	O alvo não quer ser incomodado ou o personagem é rude ou agressivo.
-20	O alvo suspeita do personagem ou o personagem está perguntando sobre informações que o alvo quer manter em segredo.
-30	O alvo é ativamente hostil ou responder questões pode resultar em sérios problemas para o alvo.

Uso de Perícia: 1 minuto, reduzido por 10 segundos para cada Grau de Sucesso.

Usos Especiais para Segurança

Este é um dos usos especiais para a Perícia Segurança.

Armadilhas

Um personagem com a Perícia Segurança pode preparar e armar armadilhas, dado tempo e recursos necessários. Armadilhas podem ir de esconder uma granada pronta para explodir debaixo de um corpo (feita para explodir assim que o corpo for rolado) a elaborados poços de espinhos, quedas mortais, ou escopetas engatilhadas. O tempo, recursos, e dano causado por estes tipos de armadilhas dependem do critério do Mestre e materiais envolvidos (veja **Capítulo VI: Arsenal** e **Capítulo VIII: Combate** para diretrizes a respeito de dano de armas e perigos). A de que a armadilha irá funcionar como o planejado ou evitar detecção por suas vítimas depende da Perícia Segurança do personagem. Isto será um Teste de Perícia (modificado dependendo das circunstâncias ou complexidade da armadilha) feito secretamente pelo Mestre para ver se funciona, ou um Teste Oposto contra a Atenção das vítimas para perceberem a armadilha antes dela funcionar.

Uso de Perícia: Uma hora ou mais, dependendo da natureza das perguntas, o tamanho do grupo alvo, e a informação procurada.

Segurança (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

A Perícia Segurança lida com sobrepujar trancas ou salvaguardas, entrar em lugares seguros ou proteger os intrusos. Um personagem com a Perícia Segurança é treinado para transpassar trancas ou hackear códigos, seja usando cogitadores e tecnologia ou simples equipamentos mecânicos. Personagens com Segurança também podem salvaguardar sistemas e locais tornando suas defesas passivas mais seguras, ou prestando armadilhas para intrusos desatentos e ladrões.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Segurança quando:

- Ele quer abrir uma porta trancada.
- Ele deseja hackear um cogitador e descobrir seus segredos.
- Ele está tentando preparar armadilhas para uma emboscada ou para proteger um acampamento.

Exemplos de Modificadores

+30	A tranca é muito rústica ou simples.
+20	Hackear um sistema de segurança de cogitador simples com um poderoso espírito mecânico.
+10	A tranca não foi bem cuidada ou partes não estão funcionando.
+0	Desativar um sistema de segurança padrão com ferramentas básicas mas necessárias.
-10	A tranca é bem feita e cuidada.
-20	A tranca é bem feita e complexa com múltiplas partes.
-30	A tranca foi feita por alienígenas ou é diabolicamente complexa.

Sobrevivência (Percepção)

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

Sobrevivência é o domínio do ambiente longe da proteção de assentamentos, vilas, ou cidades. Um personagem com a Perícia Sobrevivência pode viver da terra, montar bestas, e predizer o tempo com apenas o mínimo de equipamento e sem a necessidade de reabastecimento e apoio.

Sobrevivência pode ser usada para criar itens primitivos como arcos ou lâminas como também roupas básicas. Sobrevivência também é usada para rastrear presas (humanas ou não) por toda sorte de terreno seguindo sinais que eles deixam no ambiente à sua volta.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Sobrevivência quando:

- Ele quer encontrar comida ou água em um ambiente hostil.
- Ele quer criar fogo sem usar ferramentas.
- Ele está tentando rastrear um inimigo nas profundezas de uma sub-colmeia.

Exemplos de Modificadores

+30	Rastrear um inimigo que está sangrando ou um inimigo Enorme.
+20	Rastrear um inimigo ao longo de terra macia, cinzas, ou lama.
+10	Rastrear um inimigo minutos depois de sua passagem.
+0	Rastrear um inimigo em uma floresta.

Exemplos de Modificadores (cont.)

-10	Rastrear um inimigo enquanto se move rapidamente (i.e. correndo ou em marcha forçada).
-20	Rastrear um inimigo à noite ou durante uma tempestade.
-30	Rastrear um inimigo dias depois de sua passagem sobre rocha dura ou córregos rasos.

Uso de Perícia: Ação Completa.

Usos Especiais para Sobrevivência

A seguir estão usos especiais para a Perícia Furtividade.

Fabricação

Sobrevivência pode ser usada para fazer toda sorte de objetos primitivos de capas e construções de pedras à lanças e armadilhas. O tempo, dificuldade, e materiais que levam para criar estes itens dependem muito de sua complexidade, o tipo de oficina que o personagem tem e seu acesso a projetos ou assistência. Veja o quadrado **Fabricação** na página 118 para os tipos de coisas que podem ser fabricadas usando Sobrevivência.

Rastrear

Um personagem pode usar a Perícia Sobrevivência para seguir os sinais deixados por sua presa, permitindo a ele os caçar. Seguir rastros óbvios não exige um Teste de Perícia, e é considerado parte do movimento de um personagem. Em casos em que tempo ou elementos erodiram os sinais ou onde o ambiente torna vê-los difícil, como escuridão ou névoa, Testes de Perícia Sobrevivência são necessários. Os modificadores para estes Teste depende da condição dos traços e dos arredores do rastreador. Uma presa sagaz ou diabólica pode tentar esconder ou apagar quaisquer rastros. Em qualquer caso onde um oponente tentou faze isto, faça um Teste Oposto contra a Furtividade da presa.

Domar

Personagens podem domar, treinar, e potencialmente cavalgar animais que encontram em suas viagens, de Cães-Espinho à nobres raças de cavalos de guerra. Tanto domar e treinar bestas são Testes Estendidos, cuja duração é determinada pela natureza e temperamento da criatura envolvida. Assim que um animal fora dominado pela vontade de seu mestre – ou ao menos formou uma parceria para bestas de vontade particularmente forte – direcioná-la ou dar comandos é uma Meia Ação. Animais selvagens, ou aqueles treinados para hostilidade e agressão, pode ter sua Disposição mudada por um nível para cada dois Graus de Sucesso, até um máximo de três níveis por um uso de Ação Completa desta Perícia. Mestres podem impor penalidades para animais que foram particularmente bem treinados ou aqueles de Vontade ou Inteligência incomuns. Domar é inútil contra animais cibernéticos ou ligados psiquicamente, como também contra quaisquer xenos de verdadeira senciência.

Uso de Tecnologia (Inteligência)

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

Uso de Tecnologia é a habilidade de usar e interagir com toda sorte de aparelhos tecnológicos misteriosos como também cria-los. Um personagem com Uso de Tecnologia pode habilmente operar equipamentos comuns como Vox ou Picto-Projetores mesmo que eles não entendam o funcionamento interno destas coisas. Uso de Tecnologia pode ser usado para construir aparelhos técnicos básicos ou complexos com a quantidade certa de tempo e material. Uso de Tecnologia é mais uma compreensão da Bênção do Omnisssias e os ritos do Culto Máquina do que verdadeiro conhecimento da ciência por trás da tecnologia – no 41º Milênio, contudo, é basicamente a mesma coisa.

O Mestre pode pedir ao jogador para usar a Perícia Uso de Tecnologia quando:

- Ele quer reparar uma arma ou veículo quebrado.
- Ele deseja forçar um aparelho tecnológico além de suas capacidades normais.
- Ele está tentando descobrir como um aparelho de tecnologia desconhecida funciona.

Exemplos de Modificadores

+30	Reparar um aparelho comum com muitas partes disponíveis (i.e. trocar o barril de um rifle laser).
+20	Reparar um aparelho com poucas partes móveis (i.e. armadura carapaça).
+10	Reparar um aparelho com a ajuda de um Tecnopadre ou Servitor Mecânico.
+0	Trabalhar em aparelhos complicados.
-10	Reparar um aparelho gravemente danificado com partes complexas (i.e. uma placa de dados com um buraco de bala).
-20	Reparar um aparelho antigo ou concertar um aparelho sem todas as peças disponíveis.
-30	Reparar um aparelho alienígena ou um com um espírito mecânico (i.e. cogitador).

Uso de Perícia: Ação Completa.

Usos Especiais para Uso de Tecnologia

A seguir estão usos especiais para a Uso de Tecnologia.

Fabricação

Uso de Tecnologia pode ser usado para fazer toda sorte de objetos tecnológicos de simples motores mecânicos ou à vapor à armamentos e armaduras avançadas. O tempo, dificuldade, e materiais que levam para criar estes itens dependem muito de sua complexidade, o tipo de oficina que o personagem tem e seu acesso a projetos ou conhecimento do Adeptus Mechanicus. Veja o quadrado **Fabricação** na página 118 para os tipos de coisas que podem ser fabricadas usando Uso de Tecnologia.

Demolições

Uso de Tecnologia pode ser usado para determinar a efetividade de aparelhos explosivos, o que depende muito da Perícia com que eles são posicionados. Sucesso em um Teste de Uso de Tecnologia indica que um personagem plantou com sucesso uma carga explosiva, ativada por um gatilho de sua escolha. Possíveis gatilhos são limitados apenas pela imaginação de um personagem, e pode incluir fios de disparo, temporizadores, sensores de proximidade, ou ativadores remotos. Falha indica que os explosivos irão falhar ao serem ativados, apesar de que o personagem não sabe disso até a hora da ativação. Quatro ou mais Graus de Falha indica que o personagem armou o aparelho prematuramente e ele explode enquanto está sendo posto! Algumas tarefas, como posicionar explosivos em uma construção para demolição ou destruir uma enorme ponte de suspensão, requer um Teste Estendido. O Mestre irá ajustar a dificuldade e duração dependendo da escala da tarefa. Ao posicionar explosivos, certifique-se de anotar o total de Graus de Sucesso e resultado dos dados, já que podem ser usados em um Teste Oposto caso alguém tente desativar o trabalho do personagem.

Desativar explosivos também é englobado pela Perícia Uso de Tecnologia. Faça um Teste Oposto contra o Teste de Perícia Uso de Tecnologia do indivíduo que posicionou os explosivos. Vencer o teste indica que as bombas foram desarmadas. Falha simples indica que enquanto que o explosivo não foi desarmado, ele também não detonou. Quatro ou mais Graus de Falha indica que o personagem ativou o aparelho, sofrendo as consequências da explosão. Desativar múltiplos explosivos ou mecanismos de ativação complexos pode exigir Testes Estendidos, a critério do Mestre.

Capítulo V: Talentos e Traços

Sobreviver e triunfar nos campos de batalha do Imperium exige indivíduos verdadeiramente excepcionais; homens e mulheres que estão acima de seus pares para liderar os exércitos do Imperador na gloriosa batalha. Não é o bastante meramente saber como disparar um rifle laser ou ordenar uma esquadra a investir na batalha; um verdadeiro comandante deve estar acima dos soldados rasos, se mostrando ser único e excepcional. Este é o papel que Talentos têm em **Only War**, fazendo os personagens jogadores serem indivíduos nas fileiras intermináveis da Guarda Imperial.

Talentos são habilidades especiais e proficiências que um personagem possui através de sua natureza intrínseca ou através da aplicação de uso constante ou experiência. Isto é um contraste com as Perícias que representam habilidades ganhas por aprendizado ou treinamento. Um Talento é uma habilidade que um personagem é ou não é capaz de fazer, enquanto Perícia é algo que eles podem ficar progressivamente melhores. Quando um personagem deflete um golpe impossível com sua espada energética, cai de uma

altura extrema sem se ferir, ou prediz o futuro usando pura e fria lógica ele está usando Talentos. Nos campos de batalha cruéis do 41º Milênio, os Talentos certos podem fazer a diferença entre uma gloriosa vitória para o Imperium ou uma derrota esmagadora nas mãos dos inimigos do homem.

Usando Talentos

Talentos diferem de Perícias em que um jogador geralmente não precisa usar uma Ação ou Teste para usar a habilidade. Elas estão sempre em efeito, e muitos Talentos dão bônus a Testes ou permitem Ações que não estão disponíveis aos homens comuns. Em essência, assim que um personagem tem um Talento, seus benefícios serão sempre aplicados às suas ações a menos que diga o contrário.

Ganhando Talentos

Talentos representam uma miríade de habilidades especiais para personagens, refletindo sua habilidade com armas, relações específicas e reputações que podem ter, ou qualquer outro número de coisas que os torna melhor que o habitante mediano do 41º Milênio. Como Perícias, um personagem começa o jogo com um número de Talentos dependendo do seu regimento e especialidade (veja **Capítulo III: Criação de Personagem**), e pode conseguir mais conforme ele melhora ao longo do jogo gastando Pontos de Experiência. A quantidade de Pontos de Experiência necessários para comprar um Talento depende de seu nível e quais Aptidões o personagem tem, como detalhado na página 103 do **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Tabela 5-1: Talentos Nível 1

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Ambidestro	Ag 30	Habilidade com Arma	Habilidade Balística	Usa ambas mãos igualmente bem – reduz penalidades por usar duas armas.
Ar de Autoridade	Cam 30	Camaradagem	Liderança	Afeta mais alvos com Comando.
Boa Constituição		Dureza	Geral	Ganha um Ferimento adicional.
Calejado	Von 40	Vontade	Defesa	Ignora horrores mundanos.
Cambalhota	Ag 30	Agilidade	Geral	Levantar como uma Ação Livre.
Combate de Rua	HA 30	Habilidade com Arma	Ofensa	Adiciona metade de HA à Dano Crítico.
Conexão	Cam 30	Camaradagem	Social	Personagem tem uma boa reputação em um grupo escolhido.
Coração Frio		Vontade	Defesa	Imune à Sedução, resistente à Cativar.
Derrubar		Habilidade com Arma	Ofensa	Faz ataque especial para atordoar oponente.
Desarmar	Ag 30	Habilidade com Arma	Defesa	Força o oponente a derrubar a arma.
Duro de Matar	Von 40	Vontade	Defesa	Melhora as chances de sobreviver à Perda de Sangue.
Formação de Combate	Int 40	Liderança	Técnicas de Campo	Usa Bônus de Inteligência para Iniciativa.
Frenesi		Força	Ofensa	Entra em fúria psicótica para ganhar bônus de combate.
Golpe Certo	HA 30	Habilidade com Arma	Destreza	Reduz penalidade para ataques nomeados corporais.
Guerreiro Desarmado	HA 35, AG 35	Força	Ofensa	Melhora ataques desarmados.
Imitar		Camaradagem	Social	Personagem pode copiar vozes.
Indiferente		Geral	Social	É fácil se esquecer do personagem.
Inimigo		Geral	Social	Uma organização ou grupo detesta o personagem em particular.
Investida Enfurecida		Força	Ofensa	Ganha um bônus extra para acerto ao investir.
Invocações Férricas	Implantes de Isca Férrica, Implantes Mechanicus	Vontade	Tecnologia	Pode invocar grandes objetos metálicos.
Lutando às Cegas	Per 30	Percepção	Técnicas de Campo	Sofre metade das penalidades normais por visão obscurecida.
Meditação		Vontade	Conhecimento	Personagem pode entrar em um transe para ignorar Fatiga.
Memória Perfeita	Int 30	Inteligência	Conhecimento	Personagem pode se lembrar de fatos triviais e detalhes menores.
Ortoproxia		Vontade	Tecnologia	Bônus +20 para resistir controle mental ou interrogações.
Pancada Técnica	Int 30	Inteligência	Tecnologia	Desemperra arma como Meia Ação.
Poder Psíquico*	Psyker	Vontade	Psyker	Pode pegar um poder psíquico.
Poliglota	Int 40, Cam 30	Inteligência	Social	Personagem tem compreensão inata de linguagens.
Presença Radiante	Cam 40	Camaradagem	Liderança	Personagem tem uma aura inspiradora.
Queda de Gato	Ag 30	Agilidade	Técnicas de Campo	Reduc dano de queda.
Queixo de Ferro	D 40	Dureza	Defesa	Testa Dureza para resistir Atordoamento.
Recarga Rápida		Agilidade	Técnicas de Campo	Reduc tempo de recarga.
Reflexos Rápidos		Agilidade	Técnicas de Campo	Rola duas vezes e toma o maior resultado para rolagens de Iniciativa.

*Denota Talento Especialista

Tabela 5-1: Talentos Nível 1 (cont.)

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Resistência*		Dureza	Defesa	Ganha bônus +10 para Teste de Resistência em particular.
Saque Rápido		Agilidade	Destreza	Saca arma como Ação Livre.
Sentido da Distorção	Classificação Psy, Psynisciência, Per 30	Percepção	Psyker	Permite Teste de Psynisciência como Ação Livre.
Sentido de Combate	Per 30	Percepção	Técnicas de Campo	Usa Bônus de Percepção ao invés de Bônus de Agilidade para Iniciativa.
Sentidos Aguçados*		Percepção	Técnicas de Campo	Ganha bônus +10 para sentido em particular.
Sono Leve	Per 30	Percepção	Técnicas de Campo	Conta como acordado mesmo ao dormir.
Técnico de Arma	Uso de Tecnologia +10, Int 40	Inteligência	Tecnologia	Aumenta potência de armamento avançado.
Tiro Preciso	HB 30	Habilidade Balística	Destreza	Reduz penalidade para ataques nomeados de alcance.
Trabalho em Equipe		Geral	Ofensa	Ganha +10 adicional por ter mais números que o inimigo.
Treinamento com Arma*		Geral	Destreza	Usa Grupo de Arma sem penalidade.
Voz Perturbadora		Camaradagem	Social	+10 para Intimidar, -10 para Cativar.

*Denota Talento Especialista

Tabela 5-2: Talentos Nível 2

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Alvo Difícil	Ag 40	Agilidade	Defesa	-20 para acertar personagem quando ele faz Investida ou Corrida.
Assalto Furioso	HA 35	Habilidade com Arma	Ofensa	Em um Teste de HA bem sucedido, ganha segundo ataque livre.
Ataque Preciso	HA 40, Golpe Certo	Habilidade com Arma	Destreza	Reduz penalidade para ataques nomeados corporais.
Ataque Rápido	HA 30	Habilidade com Arma	Destreza	Pode fazer múltiplos ataques corporais.
Atirador	HB 35	Habilidade Balística	Destreza	Nenhuma penalidade por disparar à longo ou extremo alcance.
Atirar em Movimento	HB 40, Ag 40	Habilidade Balística	Social	Personagens podem atirar ao se mover.
Bíceps Grandes	F 45	Força	Ofensa	Remove exigência de fixação para certas armas.
Choque Luminen	Capacitores Luminen, Implantes Mechanicus	Habilidade com Arma	Tecnologia	Personagem pode descarregar energia em ataque corporal.
Combate com Duas Armas		Habilidade com Arma/ Habilidade Balística	Destreza	Pode lutar com duas armas.
Conduíte da Distorção	Classificação Psy, Mente Forte, Von 50	Vontade	Psyker	Gaste Ponto de Destino para ganhar +1d5 para Classificação Psy.
Contra-Ataque	HA 40	Habilidade com Arma	Técnicas de Defesa	Pode atacar depois de ser sucedido em Aparar.
Defletir Disparo	AG 50	Habilidade com Arma	Defesa	Soma Bônus de HA à PA contra ataques de alcance Primitivos.
Disciplina de Ferro	Cam 30	Camaradagem	Liderança	Camaradas resistem Supressão e Medo.

*Denota Talento Especialista

Tabela 5-2: Talentos Nível 2 (cont.)

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Durão	D 40	Dureza	Defesa	Personagem sempre se recupera como se estivesse levemente ferido.
Fé Inabalável	Von 35	Vontade	Defesa	Pode refazer Testes de Medo falidos.
Franco-Atirador	HB 40, Tiro Preciso	Habilidade Balística	Destreza	Reduz penalidade para ataques nomeados de alcance.
Fúria de Batalha	Frenesi	Força	Defesa	Apara enquanto em frenesi.
Golpe Incapacitante	HA 50	Habilidade com Arma	Destreza	Adiciona +2 à Dano Crítico corporal.
Golpe Matador	HA 50	Habilidade com Arma	Ofensa	Gaste Ponto de Destino para tornar golpes corporais inevitáveis.
Influência no Munitorum		Camaradagem	Social	Bônus +5 para a Classificação Logística da Esquadra.
Inspirar Fúria	Ar de Autoridade	Camaradagem	Liderança	Inspira multidões a ódio e raiva.
Mente Forte	Von 30, Resistência (Poderes Psíquicos)	Vontade	Defesa	Pode refazer Testes de Von falhos para resistir Poderes Psíquicos.
Mestre de Armaduras	Int 35, Uso de Tecnologia, Ofício (Armeiro)	Inteligência	Tecnologia	Aumenta eficácia de armadura física.
Mestre de Combate	HA 30	Habilidade com Arma	Defesa	Oponentes não ganham bônus por terem mais números que o personagem.
Mestre Desarmado	HA 45, Ag 40, Guerreiro Desarmado	Força	Ofensa	Lutador letal enquanto desarmado.
Mira Independente	HB 40	Habilidade Balística	Destreza	Pode atirar em múltiplos alvos separados por mais que 10 metros.
Nervos de Aço		Vontade	Defesa	Refaz Testes de Supressão.
Ódio*		Habilidade com Arma	Social	Ganha bônus +10 para atacar criaturas odiadas.
Paranoia		Percepção	Técnicas de Campo	Personagem está sempre alerta para o perigo.
Piloto Craque	Ag 40, Operar (qualquer)	Agilidade	Técnicas de Campo	Personagem pode dirigir ou pilotar qualquer coisa.
Presciênciia	Int 30	Inteligência	Conhecimento	Contempla para ganhar bônus +10 no próximo Teste.
Prosanguíneo	Implante Autosanguíneo, Implantes Mechanicus	Dureza	Tecnologia	Tese para recuperar 1d5 Dano.
Reação Rápida	Ag 40	Agilidade	Técnicas de Campo	Testa Ag para ignorar surpresa.
Tempestade de Ferro	HB 45, Treinamento com Arma (qualquer de alcance)	Habilidade Balística	Ofensa	Aloca acertos de tiro automático e semiautomático para alvos adicionais dentro de cinco metros.
Tiro Fatal	HB 50	Habilidade Balística	Destreza	Adiciona +2 à Dano Crítico de alcance.
Tornado da Morte	HA 40	Habilidade com Arma	Destreza	Faz um ataque para cada oponente corporal.
Transcendência Maglev	Bobinas Maglev/ Implantes Mechanicus	Inteligência	Tecnologia	Personagem pode pairar por mais tempo.
Treinamento com Arma Exótica		Inteligência	Destreza	Ganha proficiência com uma arma exótica.
Uso de Mecatentáculo	Implantes Mechanicus	Inteligência	Tecnologia	Ganha a habilidade de usar certos Mecatentáculos.

*Denota Talento Especialista

Tabela 5-3: Talentos Nível 3

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Arrancada		Agilidade	Técnicas de Campo	Se move mais rapidamente em combate.
Ataque Relâmpago	Ataque Rápido	Habilidade com Arma	Destreza	Personagem pode fazer muitos ataques corporais com uma única rolagem.
Até os Portões do Inferno	Disciplina de Ferro, Cam 50	Camaradagem	Liderança	Camaradas ignoram Medo e Supressão.
Barragem de Laser	Treinamento com Arma (Laser), HB 40	Habilidade Balística	Ofensa	GdS adicionais ao disparar armas Laser.
Bastião de Vontade de Ferro	Classificação Psy, Mente Forte, Von 40	Vontade	Psyker	Ganha bônus em Testes Oposto ao se defender contra poderes psíquicos.
Conhecimento Infundido	Int 40, Conhecimento (qualquer)	Inteligência	Conhecimento	Sabe um pouco sobre tudo.
Dançarino da Espada	HA 40, Combate com Duas Armas (Corporal)	Habilidade com Arma	Destreza	Penalidades reduzidas por lutar com duas armas corporais.
Destemido	Nervos de Aço	Vontade	Defesa	Imune à Medo e Supressão.
Explosão Luminen	Choque Luminen, Capacitores Luminen, Implantes Mechanicus	Habilidade Balística	Tecnologia	Pode descarregar energia armazenada como um ataque de alcance.
Favorecido pela Distorção	Von 35	Vontade	Psyker	Jogue duas vezes para Fenômenos Psíquicos e escolha.
Fibra	D 40	Dureza	Defesa	Reduz Dano Crítico tomado.
Golpe Assassino	Ag 40, Acrobacia	Habilidade com Arma	Técnicas de Campo	Após fazer um ataque corporal, teste Acrobacia para se mover.
Golpe Esmagador	HA 40	Habilidade com Arma	Ofensa	Adiciona metade do Bônus de HA ao Dano causado em combate corporal.
Golpe de Martelo	Golpe Esmagador	Força	Ofensa	Realiza um golpe devastador com uma arma corporal.
Investida Trovão	F 50	Força	Ofensa	Quebra inimigos com investida blindada.
Maestria*	Nível 4 na Perícia Selecionada	Inteligência	Conhecimento	Pode gastar Ponto de Destino para suceder automaticamente em Teste.
Mestre Cirurgião	Medicina +10	Inteligência	Técnicas de Campo	Realiza procedimentos médicos avançados.
Mestre das Lâminas	HA 30, Treinamento com Arma (qualquer corporal)	Habilidade com Arma	Destreza	Refaça ataque perdido, uma vez por Rodada.
Mestre de Armas	HA 40, HB 40, Treinamento com Arma (qualsquer duas)	Habilidade com Arma	Habilidade Balística	Menor penalidade por usar armas sem treinamento.
Mestre Engenheiro	Uso de Tecnologia +20, Implantes Mechanicus	Inteligência	Tecnologia	Ganha +10 em Testes de Uso de Tecnologia, e gasta Ponto de Destino para automaticamente suceder em Testes de Uso de Tecnologia.
Mestre Orador	Inspirar Fúria	Camaradagem	Liderança	Afeta grupos maiores com Cativar e Intimidar.
Nunca Morre	Von 50, D 50	Dureza	Defesa	Ignora penalidades de Dano Crítico gastando Ponto de Destino.
Olho da Vingança	HB 50	Habilidade Balística	Ofensa	Adiciona Dano e Pen a ataque de alcance.
Pistola e Espada	HA 40, HB 40, Combate com Duas Armas (Balística, Corporal)	Habilidade com Arma	Habilidade Balística	Reduz penalidades por lutar com pistola e arma corporal.
Pistoleiro	HB 40, Combate com Duas Armas (Balística)	Habilidade Balística	Destreza	Reduz penalidades por lutar com duas pistolas.
Sair do Caminho	Agilidade 40, Esquiva ou Aparar	Agilidade	Defesa	Faz tentativa adicional de Esquiva ou Aparar.

*Denota Talento Especialista

Tabela 5-3: Talentos Nível 3 (cont.)

Talento	Pré-Requisitos	Aptidão 1	Aptidão 2	Benefício
Seleção de Alvo	HB 50	Habilidade Balística	Destreza	Pode disparar em combate corporal sem penalidades.
Tiro Poderoso	HB 40	Habilidade Balística	Ofensa	Adiciona metade do Bônus de HB à rolagens de Dano de alcance.
Tranca da Distorção	Classificação Psy, Mente Forte, Von 50	Vontade	Psyker	Ignora Fenômeno Psíquico uma vez por Sessão.
Velocidade Sobrenatural	HA 40, Ag 50	Agilidade	Ofensa	Dobra velocidade ao realizar investida.

*Denota Talento Especialista

Níveis de Talentos e Categorias

Nem todos os Talentos são criados iguais, e alguns são inegavelmente melhores do que outros. Por esta razão todos os Talentos são divididos em três níveis, ou ranques, de um a três, com um sendo o mais fraco e três sendo o mais poderoso. Níveis primariamente existem para dar preço aos Talentos, assim Talentos de níveis mais altos tem custo maior. Além disso, Talentos de níveis mais altos têm mais chances de ter pré-requisitos do que Talentos de níveis mais baixos.

Ao selecionar Talentos, um personagem pode escolher um talento de qualquer nível. Contudo, ele deve ter em mente que alguns Talentos tem pré-requisitos. Um personagem deve preencher os pré-requisitos antes de pegar o Talento.

Talentos Especialistas

Vários Talentos não são um Talento mas muitos, e requerem que um personagem selecione uma especialização específica ao pegar o Talento. Portanto, ao selecionar o Talento Conexão, um personagem iria selecionar um grupo específico ou organização das listadas na descrição, como Conexão (Schola Progenium). Cada vez que um personagem ganha o Talento, eles estão efetivamente pegando um novo Talento, e devem escolher uma especialização diferente, então a próxima vez que um personagem selecionar Conexão ele pode optar por Conexão (Adeptus Mechanicus). Em muitos casos, os grupos listados são apenas representativos ao invés de definitivos, então mesmo que grupos como Guerreiros do Gelo Valhalanos não estão especificamente listados nas especializações de Conexão, um personagem pode ainda escolhê-los com a aprovação do Mestre.

Pré-Requisitos de Talento

Vários Talentos requerem que o Personagem Jogador possua um pré-requisito antes de sua seleção. Isto representa um certo nível inato de habilidade necessário para empregar Talentos específicos, ou uma Perícia ou outro Talento necessário para acessar capacidades mais avançadas. Estes

pré-requisitos tomam a forma de Perícias, Talentos, Aptidões, pontuações de Característica, ou mesmo habilidades especiais.

Talentos

Abaixo está a lista de Talentos disponíveis para personagens, representados nas três tabelas anteriores (divididas por nível) juntamente com uma breve descrição. A explicação completa de cada Talento é então listada depois destas tabelas alfabeticamente.

Alvo Difícil

Nível: 2

Pré-Requisitos: Agilidade 40

Aptidões: Agilidade, Defesa

Ligeiro, o personagem se esquia e dribla quando move, habilidades aprendidas de longos anos na linha de fogo. Enquanto o personagem realiza uma ação de Investida ou Corrida, oponentes sofrem uma penalidade -20 para Testes Balísticos feitos para atingir o personagem com uma arma de alcance. Esta penalidade continua até o começo do próximo Turno do personagem.

Ambidestro

Nível: 1

Pré-Requisitos: Agilidade 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Habilidade Balística

O Talento não representa verdadeira ambidestria, mas treinamento suficiente com as duas mãos para tornar a distinção insignificante. O personagem pode usar qualquer mão igualmente bem para qualquer tarefa, e não sofre a penalidade -20 por ações usando sua mão ruim.

Especial: Ao ser combinado com o Talento Combate com Duas Armas, a penalidade por fazer ataques com ambas as armas no mesmo Turno diminui para -10.

Ar de Autoridade

Nível: 1

Pré-Requisitos: Camaradagem 30

Aptidões: Camaradagem, Liderança

O personagem nasceu para comandar, seja motivando ou aterrorizando os que estão abaixo dele. Ao fazer Testes de Perícia Comando, o personagem pode afetar um número de alvos até 100 vezes maior que seu Bônus de Camaradagem ao invés de apenas 10. Se o personagem está dando uma Ordem para sua Esquadra, o alcance da ordem é aumentado por 100 metros. Este talento não tem efeito em alvos hostis e afeta somente PNJs.

Arrancada

Nível: 3

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

O personagem pode ser mover a velocidades maiores. Ao fazer uma Ação Movimento Completo, o personagem pode se mover um número de metros extras iguais a seu Bônus de Agilidade. Ao pegar a Ação Corrida, o personagem pode dobrar seu movimento por uma Rodada. O personagem ganha um nível de Fatiga se ele usar este Talento dois Turnos seguidos.

Assalto Furioso

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 35

Aptidões: Habilidade com Arma, Ofensa

A velocidade e habilidade marcial do personagem o permite dar vários golpes onde combatentes inferiores só dariam um. Se o personagem atingir com sucesso seu alvo usando a Ação Ataque Total, ele pode gastar sua Reação (e portanto não pode Aparar ou Esquivar até o próximo Turno) para fazer um Ataque adicional usando os mesmos bônus e penalidades do ataque original.

Ataque Preciso

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40, Golpe Certo

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

O olho, mão, e arma do personagem agem juntos sem falha, acertando onde ele quer. Ao fazer um Ataque Nomeado (veja página 263) corporal, o personagem reduz a penalidade por 10 (então um -20 se torna um -10). Se combinado com Golpe Certo, isto reduz a penalidade para 0.

Ataque Rápido

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

A habilidade com armas do personagem é lendária, permitindo a ele atacar com uma velocidade incrível em combate corporal. Um Personagem Jogador com este Talento pode fazer a Ação de Combate Ataque Rápido (veja página 264).

Ataque Relâmpago

Nível: 3

Pré-Requisitos: Ataque Rápido

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

A velocidade do personagem com armas é inigualável, permitindo a ele lançar rajadas de ataques em combate corporal. Um Personagem Jogador com este Talento pode realizar a Ação de Combate Ataque Relâmpago (veja página 264).

Até os Portões do Inferno

Nível: 3

Pré-Requisitos: Disciplina de Ferro, Camaradagem 50

Aptidões: Camaradagem, Liderança

O comportamento frio e férreo do Imperador do personagem inspiram os que estão à sua volta a grandes feitos. Camaradas se tornam imunes aos efeitos de Medo e Supressão contanto que fiquem a até 10 metros dele.

Atirador

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 35

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

A mão firme do personagem e olho de águia o permite manter sua mira em qualquer alvo, independente da distância. Distância não é proteção contra a pontaria do personagem e ele não sofre penalidades por Testes de Habilidade Balística à distância longa ou extrema.

Atirar em Movimento

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 40, Agilidade 40

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

A habilidade do personagem com armas de alcance é tanta que ele ainda pode atirar com precisão sem ter seu olho atrás da mira. Como uma Ação Completa, o personagem pode se mover até sua velocidade de Movimento Completo e fazer um único ataque com uma arma de alcance. Este ataque só pode ser um único tiro e não pode ser um ataque de alcance semiautomático ou automático. Personagens com Combate com Duas Armas podem usar este Talento com Atirar em Movimento para fazer dois tiros singulares, se estiverem armados com armas de alcance em cada mão.

Barragem de Laser

Nível: 3

Pré-Requisitos: Treinamento com Armas (Laser), HB 40

Aptidões: Habilidade Balística, Ofensa

Através de anos de prática e experiência em combate, o personagem se tornou um mestre do rifle laser. O personagem pode usar armas laser de todos os tipos para lançar rajadas devastadoras de fogo disciplinado que pode cortar seus inimigos como o movimento de uma foice. Ao disparar qualquer classe de arma Laser em rajadas automáticas ou semiautomáticas, o personagem pode conseguir um Grau de Sucesso adicional (se o Teste for sucedido) se ele não tiver feito uma Ação de Movimento em seu Turno.

Bastião de Vontade de Ferro

Nível: 3

Pré-Requisitos: Classificação Psy, Mente Forte, Vontade 40

Aptidões: Vontade, Psyker

A pura força de vontade e foco psíquico do personagem tornou-se um e o mesmo ao longo dos anos de prática e treinamento, de forma que seu uso combinado é uma segunda natureza. O personagem adiciona 5 x sua Classificação Psy à qualquer Teste Oposto envolvendo defender-se contra Poderes Psíquicos.

Bíceps Grandes

Nível: 2

Pré-Requisitos: Força 45

Aptidões: Força, Ofensa

Enquanto um homem mais fraco poderia ser jogado longe pelo recuo de uma arma pesada, o físico forte deste personagem permite ele se manter em pé. O personagem pode disparar armas pesadas usando Rajada Semiauto ou Rajada Auto sem apoiá-la, e não sofre a penalidade -30 por não apoiar. Em adição, sempre que o personagem usar o Uso Especial Levantar da Perícia Atletismo (veja página 121) ele pode adicionar +20 ao seu Teste de Perícia Atletismo para refletir seus músculos enormes.

Boa Constituição

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Dureza, Geral

O personagem ganha um Ferimento adicional. O personagem pode comprar este Talento múltiplas vezes até o dobro do seu Bônus de Dureza. Quando o personagem tiver ganho este Talento múltiplas vezes, anote o número de vezes que ele foi pego depois do Talento, como por exemplo, Boa Constituição (3).

Calejado

Nível: 1

Pré-Requisitos: Vontade 40

Aptidões: Vontade, Defesa

As muitas viagens do personagem o mostraram tanto maravilhas e horrores além da imaginação de muitos. A galáxia jogou seu pior no personagem e ele ainda está para piscar. Eventos mundanos, de horríveis visões de morte à abominações xenos, não forcão o personagem a ganhar Pontos de Insanidade ou a fazer Testes de Medo. Terrores da Distorção ainda afetam o personagem normalmente.

Cambalhota

Nível: 1

Pré-Requisitos: Agilidade 30

Aptidões: Agilidade, Geral

A combinação de habilidade atlética e velocidade permite o personagem saltar para se levantar em virtualmente qualquer circunstância. O personagem pode se levantar como uma Ação Livre.

Choque Lumenen

Nível: 2

Pré-Requisitos: Capacitores Lumenen, Implantes Mechanicus

Aptidões: Habilidade com Arma, Tecnologia

As energias armazenadas nos Capacitores Lumenen do personagem pode ser expelidas enquanto ele segura um oponente. Fazendo um ataque corporal bem sucedido (sem penalidades por estar desarmado) ou ao invés disso causar Dano durante um agarramento, o personagem pode causar 1d10 mais o Bônus de Vontade do personagem em Dano de Energia, com a Qualidade Choque. Depois do uso, o personagem deve passar um Teste de Dureza quando usa esta habilidade ou irá ganhar um nível de Fatiga.

Combate com Duas Armas

Nível: 2

Categoria: Corporal, Alcance

Aptidões: Habilidade com Arma ou Habilidade Balística, Destreza

Treinamento intensivo permite ao personagem usar uma arma em cada mão quando necessário. Quando armado com duas armas de uma mão (sejam armas corporais ou de alcance), depois de fazer um Ataque de Meia Ação (isto pode ser um Ataque Único, um Ataque Rápido, ou um Ataque Relâmpago com a arma corporal, ou um único tiro, rajada semiautomática, ou rajada automática com uma arma de alcance), ele pode fazer um único Ataque de Meia Ação segundo as mesmas restrições com a outra arma. (Em efeito, isto permite ao personagem atacar duas vezes em uma Rodada; uma vez com cada uma de suas armas). Ambos estes ataques contam como sendo parte da mesma Meia Ação, e ambos os Testes feitos para atacar com as armas sofre uma penalidade -20.

Este talento pode ser pego duas vezes, cada vez com um foco diferente (corporal ou alcance). Se o personagem possuir ambos os talentos, ele pode lutar com uma arma corporal e uma arma de alcance. Quando este talento é pego com o foco corporal ele conta como tendo as Aptidões Habilidade com Arma e Destreza, e quando é pego com o foco de alcance ele conta como tendo as Aptidões Habilidade Balística e Destreza.

Este talento pode ser melhorado pelos Talentos Dançarino da Espada, Pistoleiro, e Pistola e Espada.

Combate de Rua

Nível: 1

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Ofensa

O personagem é habilidoso em combate próximo e seu, favorecendo armas pequenas ou até suas mãos nuas para derrotar seus inimigos. Quando armado com uma faca (energética, serra ou qualquer outro tipo), armas similarmente pequenas, ou simplesmente com as mãos nuas, ele adiciona metade do seu Bônus de Habilidade com Arma a qualquer Dano Crítico que ele causa.

Conduíte da Distorção

Nível: 2

Pré-Requisitos: Classificação Psy, Mente Forte, Vontade 50

Aptidões: Vontade, Psyker

O puro poder da mente do personagem permite a ele canalizar vastas quantidades de Energia de Distorção quando ele quer. Ao Forçar (veja página 240), o personagem pode gastar um Ponto de Destino para adicionar 1d5 à sua Classificação Psy quando determinar os efeitos finais do poder psíquico que ele está manifestando. Canalizar

quantidades tão grandes de poder, contudo, é perigoso e ele deve adicionar +30 a qualquer rolagem resultante de Fenômeno Psíquico.

Conexão

Nível: 1

Pré-Requisitos: Camaradagem 30

Especializações: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Astropatas, Ecclesiocracia, Capitães Cartistas, Guarda Imperial, Marinha Imperial, Inquisição, Navegadores, Officio Assassinorum, Força de Defesa Planetária, Governadores Planetários ou Lordes da Guerra, Comerciantes Independentes, Schola Progenium, Scholastica Psykana.

Aptidões: Camaradagem, Social

O personagem sabe como lidar com um grupo específico ou organização. O personagem ganha um bônus +10 para todos os Testes de Camaradagem ao interagir com este grupo escolhido e à critério do Mestre pode pedir favores a eles de tempos em tempos. O Mestre e o jogador podem concordar em conceber este Talento quando apropriado na aventura ou campanha, apesar de que o personagem ainda deve pagar o custo de experiência pelo Talento normalmente.

Este Talento pode ser dado múltiplas vezes para o mesmo grupo, e neste caso deve ser listado como Conexão (X), com X igualando-se ao número de vezes que o talento foi dado. Isto pode ser usado para representar grupos que gostam em particular do personagem e podem até serem firmes aliados. Em termos de jogo, o bônus para Testes de Camaradagem aumenta para +10 vezes X, com X sendo o número de vezes que o Talento foi recebido.

Conhecimento Infundido

Nível: 3

Pré-Requisitos: Inteligência 40, Conhecimento (qualquer)

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

O personagem foi infundido com uma grande riqueza de saber e conhecimento, seja através de excruciantes técnicas noéticas ou por métodos arcanos mantidos em segredo pelos guardiões da tecnologia e aprendizado. O personagem conta como tendo todas as Perícias de Conhecimento Comum e Conhecimento Escolástico no Nível 1 (Conhecido) (basicamente ele sabe algo sobre qualquer coisa). Se ele quiser depois melhorar suas Perícias Conhecimento, estes Avanços devem ser comprados usando Pontos de Experiência (a partir do Nível 1) normalmente. A habilidade dele é tanta que também adiciona um Grau de Sucesso a

qualquer Teste de Conhecimento Comum ou Conhecimento Escolástico bem sucedido.

Poderes de Dentro e de Fora

A Frente Rotacionária é uma frente de guerra complexa, onde muitas facções multifacetadas competem por poder. O Imperium sozinho é uma vasta máquina composta de muitas divisões e subdivisões de autoridade, poder, e responsabilidade. Em adição às muitas camadas de organização dentro do Imperium há incontáveis mais que existem fora da arquitetura oficial de poder, ou somente em locais específicos.

Administratum: A vasta burocracia do Imperium que administra seus domínios.

Adeptus Arbites: Os executores da lei imperial e mantenedores da lealdade ao Trono Dourado.

Adeptus Astartes: Os anjos da morte geneticamente modificados e trajando armaduras energéticas.

Astra Telepathica: A organização que treina e sanciona Psykers imperiais.

Adeptus Mechanicus: Os Tecnopadres são os preservadores e fabricadores da tecnologia.

Adepta Sororitas: As ordens sagradas femininas que incluem as Irmãs de Batalha.

Adeptus Titanicus: As Legiões Titan cujas grandes máquinas de guerra fazem planetas tremerem quando andam.

Astropatas: Os telepatas que unem o Imperium por meio de comunicação telepática.

Capitães Cartistas: Os mestres do espaço que viajam dentro dos limites do Imperium.

Ecclesiocracia: Os guardiões da fé na divindade do Imperador.

Cultos Heréticos: Os muitos cultos heréticos operando na Frente Rotacionária e Setor Calixis.

Guarda Imperial: Os vastos exércitos de homens e mulheres do Imperium.

Marinha Imperial: As forças de naves de guerra que defendem os mundos do Imperium.

Inquisição: Os protetores secretos do domínio do Imperador.

Navegadores: Os mutantes cujas habilidades permitem espaçonaves passarem pela distorção.

Officio Assassinorum: Os arautos secretos da morte.

Força de Defesa Planetária: As forças militares recrutadas em planetas para defender contra invasores.

Comerciante Independente: Um dos que viajam além dos limites do Imperium.

Schola Progenium: As escolas que ensinam órfãos de oficiais imperiais.

Scholastica Psykana: A organização que treina e sanciona Psykers imperiais.

Legiões Traidoras: Os irmãos caídos dos Adeptus Astartes, cheios de ódio e propósitos sombrios.

Lordes da Guerra: Líderes que caíram da luz do Imperium, de mestres planetários a chefes menores.

Contra-Ataque

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40

Aptidões: Habilidade com Arma, Defesa

As ripostas velozes do personagem são coisas de beleza fatal; rápidas e invisíveis como o vento. Depois de Aparar com sucesso um ataque inimigo, o personagem pode imediatamente fazer um ataque contra o oponente usando a arma que usou para aparar como uma Ação Livre, mesmo que não seja seu turno. Este ataque sofre uma penalidade -20 e não pode ser combinado com nenhuma habilidade que permita mais de um acerto ou ataque como Ataque Relâmpago ou Combate com Duas Armas. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por Turno, mesmo se o personagem fizer mais de uma tentativa de Aparar.

Coração Frio

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Vontade, Defesa

Tratamentos cirúrgicos ou químicos ou simples força de vontade tornaram o personagem imune às mais mundanas tentações. Tentativas de sedução contra ele falham automaticamente e Testes de Cativar aumentam sua Dificuldade por um nível. Pegar este Talento causa um Ponto de Insanidade.

Dançarino da Espada

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40, Combate com Duas Armas (Corporal)

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

O personagem aperfeiçoou a difícil habilidade de lutar com uma espada ou qualquer outra arma corporal em cada mão, fazendo hábeis ataques simultâneos enquanto eles fazem um desenho mortal de aço. Quando armado com duas armas corporais de uma mão com a Qualidade Balanceada, o personagem reduz as penalidades por Lutar com Duas Armas (veja página 272) por 10 (então -20 diminui para -10). Se pego com o Talento Ambidestro, esta penalidade cai para +0.

Defletir Disparo

Nível: 2

Pré-Requisitos: Agilidade 50

Aptidões: Habilidade com Arma, Defesa

As armas do personagem movem com tamanha velocidade que elas podem defletir armas arremessadas e disparos de armas primitivas. Quando o personagem está armado e preparado com armas corporais, eles adicionam metade do seu Bônus de Habilidade com Arma à seus Pontos de Armadura em todos os locais (mesmo locais sem armadura) ao calcular Dano de acertos de armas de alcance com a Qualidade Especial Primitiva ou Arremessadas.

Derrubar

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Habilidade com Arma, Ofensa

Como uma Meia Ação, ou ao fazer uma Ação Investida, o personagem pode declarar que ele está tentando derrubar um oponente em combate corporal. Ele então joga para acertar (usando sua Habilidade com Arma) normalmente, usando quaisquer modificadores para armas e Talentos (ou o bônus +20 de Investida). Se o personagem acertar e teria feito ao menos 1 ponto de Dano (depois da redução por Armadura e Dureza), nenhum Ferimento é causado, mas o oponente do personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou ser atordoado por 1 rodada e cair deitado. Em adição, ao realizar uma Ação Atordoar, o personagem não sofre a penalidade -20 em sua Habilidade com Arma.

Desarmar

Nível: 1

Pré-Requisitos: Agilidade 40

Aptidões: Habilidade com Arma, Defesa

O personagem pode arrancar armas das mãos de seu oponente através de técnicas praticada ou força bruta. Se estiver em combate corporal, o personagem pode usar uma Ação Completa para desarmar seu inimigo fazendo um **Teste Oposto de Habilidade com Arma**. Se o personagem vencer o Teste, o inimigo derruba sua arma perto de seus pés. Se o personagem obter três ou mais Graus de Sucesso, ele pode pegar a arma do inimigo para ele.

Destemido

Nível: 3

Pré-Requisitos: Nervos de Aço

Aptidões: Vontade, Defesa

Através de experiência dura com situações aterrorizantes, o medo não comanda mais as ações do personagem. O personagem é imune à efeitos de Medo e Supressão, mas desengajar do combate ou recuar de uma luta é difícil para ele suportar, e portanto exige um Teste de Vontade sucedido.

Disciplina de Ferro

Nível: 2

Pré-Requisitos: Camaradagem 30

Aptidões: Camaradagem, Liderança

Ferro afia ferro. O personagem não acaricia seus colegas de esquadra ou os motiva através de gentileza. O exemplo inabalável e liderança severa do personagem os exorta com aço ao invés de elogio. Se o Personagem Jogador falhar em um teste de Medo ou Supressão, seu Camarada só falha se o resultado da rolagem era um duplo.

Durão

Nível: 2

Pré-Requisitos: Dureza 40

Aptidões: Dureza, Defesa

A constituição do personagem se recupera rapidamente de choque ou ferimento. Ao receber tratamento médico ou se curar de ferimentos, o personagem sempre recupera Dano como se ele estivesse levemente ferido independente do nível de Dano que ele sofreu.

Duro de Matar

Nível: 1

Pré-Requisitos: Vontade 40

Aptidões: Vontade, Defesa

Através de vontade ou simples teimosia o personagem se recusa a morrer. Quando ele sofre de perda de sangue, ele pode jogar duas vezes para evitar morte.

Explosão Luminen

Nível: 3

Pré-Requisitos: Choque Luminen, Capacitores Luminen, Implantes Mechanicus

Aptidões: Habilidade Balística, Tecnologia

As energias armazenadas nos Capacitores Luminen do personagem pode ser expelidas em um ataque de alcance com um Teste de Habilidade Balística, direcionando sua energia contra um único alvo dentro de 10 metros, infligindo 1d10 mais o dobro do Bônus de Vontade do personagem em Dano de Energia, com a Qualidade Choque. O ataque uma Meia Ação para ser realizado (Contando como uma única Ação Ataque) e o personagem deve passar um Teste de Dureza quando usa esta habilidade ou irá ganhar um nível de Fatiga.

Favorecido pela Distorção

Nível: 3

Pré-Requisitos: Vontade 35

Aptidões: Vontade, Psyker

Sempre que uma Rolagem de Poder resulta em Fenômenos Psíquicos, o personagem pode jogar mais uma vez na tabela e pegar o resultado mais favorável. Perigos da Distorção ainda o afetam normalmente.

Fé Inabalável

Nível: 2

Pré-Requisitos: Vontade 35

Aptidões: Vontade, Defesa

A fé do Guarda no Imperador e suas habilidades são tão fortes que ele pode encarar qualquer perigo. O personagem pode refazer qualquer Teste de Vontade falido para evitar os efeitos de Medo.

Fibra

Nível: 3

Pré-Requisitos: Dureza 40

Aptidões: Dureza, Defesa

O personagem é capaz de ignorar ferimentos que derrubariam homens mais fracos. Sempre que o personagem sofrer Dano Crítico (depois da redução por Armadura e

Dureza), reduza a quantidade por seu Bônus de Dureza (para um mínimo de 1).

Formação de Combate

Nível: 1

Pré-Requisitos: Inteligência 40

Aptidões: Liderança, Técnicas de Campo

O personagem se certifica de que a Esquadra está constantemente alerta e preparada para perigo, planejando suas ações para muitas contingências se atacados. Todos os membros da Esquadra (incluindo o personagem) adicional +1 à suas rolagens de Iniciativa. Quaisquer membros da Esquadra também podem escolher usar o Bônus de Inteligência deste personagem na sua rolagem de Iniciativa ao invés de seus próprios Bônus de Agilidade.

Franco-Atirador

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 40, Tiro Preciso

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

As mãos firmes do personagem e visão de águia o permitem acertar seus tiros ou golpes exatamente onde ele quiser. Ao fazer um Ataque Nomeado (veja página 263) de alcance, o personagem reduz a penalidade por 10 (então um -20 se torna um -10). Ao ser combinado com Tiro Preciso, isto reduz a penalidade para 0.

Frenesi

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Força, Ofensa

O temperamento e paixão do personagem fervilham abaixo da superfície de sua psique, mantidos na maior parte controlados por sua razão, mas facilmente libertados quando necessário. Se o personagem passar uma Rodada alimentando sua raiva – por flagelação, drogas, ou outros meios 0 na próxima rodada ele entra em uma fúria descontrolada, ganhando um bônus +10 para Habilidade com Arma, Força, Dureza, e Vontade, mas sofrendo uma penalidade -20 para Habilidade Balística, Inteligência, e Camaradagem – note que as penalidades de Características são diferentes de Dano de Característica (veja página 277), e não podem reduzir uma Característica a menos que 1. Enquanto Enfurecido, o personagem deve atacar o inimigo mais próximo em combate corporal se possível. Se ele não estiver engajado com o inimigo mais próximo, ele deve se

mover em direção a este inimigo e engajá-lo se possível. O personagem não irá realizar ações obviamente suicidas como pular de uma ponte para engajar alguém no chão, mas ele irá fazer quaisquer ações que tenham uma oportunidade razoável de engajar em combate corporal com o inimigo mais próximo.

Enquanto Enfurecido, ele é imune a Medo, Supressão, efeitos atordoantes, os efeitos de Fatiga, e não pode Aparar, recuar, ou fugir. Ele continua Enfurecido pela duração do combate. Personagem não podem usar poderes psíquicos enquanto Enfurecido. Depois que o combate acabar, ou não houverem mais inimigos elegíveis para o personagem atacar, ele deve fazer um Teste de Vontade para sair de sua Fúria. Se ele falhar, ele continua a atacar, favorecendo PNJs a PJs. Cada Rodada sucessiva, contudo, ele pode fazer outro Teste de Vontade, com um bônus +10 cumulativo para retornar a um estado estável de mente e sair da Fúria. Depois de ficar Enfurecido, o personagem não pode Enfurecer de novo por ao menos uma hora enquanto ele recobra suas forças mentais e físicas.

Fúria de Batalha

Nível: 2

Pré-Requisitos: Frenesi

Aptidões: Força, Defesa

Longa experiência e vontade indomável permitiram ao personagem dominar a besta interior, direcionando sua fúria enquanto mantendo sua cabeça, apesar da sede de sangue uivando em sua mente. O personagem pode Aparar enquanto Enfurecido. Em adição, tamanho é o controle do personagem, que ele pode refazer uma rolagem falida para sair da Fúria ou resistir entrar em Fúria se ele assim escolher.

Golpe Assassino

Nível: 3

Pré-Requisitos: Agilidade 40, Acrobacia

Aptidões: Habilidade com Arma, Técnicas de Campo

A agilidade natural do personagem e forma marcial graciosa o torna em um dervixe da morte no campo de batalha. Após fazer um ataque corporal, um Teste de Perícia Acrobacia permite ao personagem se mover à metade da velocidade como uma Ação Livre. O oponente do personagem não ganha um ataque livre resultante deste movimento. O personagem só pode fazer este movimento uma vez por Rodada.

Golpe Certo

Nível: 1

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

O olho, mão, e arma do personagem agem juntos sem falha, acertando onde ele quer. Ao fazer um Ataque Nomeado (veja página 263) corporal, o personagem reduz a penalidade por 10 (então um -20 se torna um -10).

Golpe Esmagador

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40

Aptidões: Habilidade com Arma, Ofensa

O personagem tem a habilidade de focar seu corpo inteiro em ataques corporais. O personagem adiciona metade de seu Bônus de Habilidade com Arma arredondado para baixo ao Dano que infligem em combate corporal.

Golpe de Martelo

Nível: 3

Pré-Requisitos: Golpe Esmagador

Aptidões: Força, Ofensa

O personagem ataca com um único golpe com tamanho foco e força que ele quebra armadura e esmaga carne quando acerta. Quando o personagem usa uma manobra de Ataque Total para fazer um único ataque corporal, ele adiciona metade do seu Bônus de Força para a Penetração de Armadura da arma. O ataque também conta como se tivesse a Qualidade Especial Concussivo (2) para representar a força chocante do impacto do golpe.

Golpe Incapacitante

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

O personagem pode acertar seus ataques precisamente onde eles causaram o máximo de estrago, cortando em junções ou martelando em pontos fracos. Quando o ataque corporal do personagem causa Dano Crítico, adicione +2 ao Dano resultante.

Golpe Matador

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 50

Aptidões: Habilidade com Arma, Ofensa

Com precisão especialista, o personagem pode dar golpes que desafiam a habilidade do oponente de revidar, cortando por suas defesas com a mesma certeza que uma lâmina energética corta carne. No começo de qualquer combate dele, o personagem pode gastar um Ponto de Destino e escolher tornar todos os seus ataques corporais naquela Rodada impossíveis de se evitar com as Perícias Aparar e Esquiva. Estes efeitos duram apenas a Rodada, apesar de que se aplicam a todos os ataques do personagem (i.e. como ataques extras ganhos com talentos como Combate com Duas Armas ou Assalto Furioso), e param somente o uso de evasão (i.e. Aparadas e Esquivas) para detê-los. Outros meios de para ataques (como Campos de Sombra e Campos de Deslocação) não são afetados.

Guerreiro Desarmado

Nível: 1

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 35, Agilidade 35

Aptidões: Força, Ofensa

Depois de treinamento extenso, o personagem ganhou o Traço Armas Naturais (veja página 164), melhorando todos os seus ataques desarmados de 1d5-3 para 1d10, significando que ele conta como armado mesmo ao enfrentar oponentes com armas enquanto está desarmado.

Imitar

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Camaradagem, Social

Sintetizadores Vox, treinamento, ou habilidades inatas permitem ao personagem imitar com precisão a voz de outro. Para uma imitação adequada, o personagem deve estudar os padrões de voz de seu alvo por ao menos uma hora e falar a mesma língua. O personagem não pode copiar com precisão a voz de um xenos devido a diferença em fisiologia e as sutis complexidades da maioria das línguas xenos. Ouvintes devem suceder em um Teste de Perícia Escrutínio com uma penalidade -10 para descobrir a enganação. Se o estudo do personagem usou gravações vox ou conversas de comunicador ao invés de observação em pessoa, não há penalidade ao Teste de Perícia Escrutínio

para descobrir. A tentativa de enganar do personagem automaticamente falha se o ouvinte pode vê-lo claramente.

Indiferente

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Geral, Social

Algo sobre o rosto do personagem simplesmente não se prende na memória das pessoas. O personagem pode mais facilmente se misturar em multidões ou se passar por um ninguém. Quaisquer tentativas de se lembrar do rosto do personagem ou encontrá-lo em uma multidão sofrem uma penalidade -20. Além disso, o personagem ganha um +20 ao usar a Perícia Enganar para convencer alguém de que nunca se viram ou que não conheceu ele antes ou se ele está tentando parecer inofensivo e ordinário. Naturalmente, este Talento não funciona se o personagem veste roupas distintivas, armadura, ou carrega armas únicas.

Influência no Munitorum

Nível: 2

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Camaradagem, Social

Seja através de contatos no Departamento Munitorum ou simples fama entre as fileiras da Guarda Imperial, o personagem tem mais facilidade em adquirir equipamento para sua Esquadra. A Classificação Logística da Esquadra aumenta por +5. Este bônus é permanente e não pode ser removido mesmo se o personagem que comprou o Talento é morto ou removido da Esquadra.

Comprar este Talento custa uma quantidade adicional de PE igual à 5 vezes a Classificação Logística atual da Esquadra.

Inimigo

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Astropatas, Mechanicus Sombrio, Príncipe Daemônio, Ecclesiocracia, Capitães Cartistas, Culto Herético, Marinha Imperial, Inquisição, Navegadores, Officio Assassinorum, Força de Defesa Planetária, Governadores Planetários ou Lordes da Guerra, Comerciantes Independentes, Schola Progenium, Scholastica Psykana, Legiões Traidoras

Aptidões: Geral, Social

O oposto de Conexão, o personagem é particularmente odiado e possivelmente caçado por um grupo social específico ou organização. O personagem sofre uma penalidade -10 adicional para Testes de Camaradagem ao lidar com este grupo, e o Mestre pode usá-los para complicar sua vida de tempos em tempos.

Ao contrário de outros Talentos, Este talento não custa nenhum ponto de experiência para comprar e não pode ser pego como um avanço. Ao invés disso, o Mestre e o jogador devem concordar em receber este Talento quando apropriado na aventura ou campanha. Este Talento pode ser removido com um Avanço Elite e a aprovação do Mestre, se o personagem tiver se redimido com o grupo em questão.

Este Talento pode ser dado múltiplas vezes para o mesmo grupo, e neste caso deve ser listado como Inimigo (X), com X igualando-se ao número de vezes que o talento foi dado. Isto pode ser usado para representar grupos que odeiam em particular o personagem ou o querem morto. Em termos de jogo, a penalidade para Testes de Camaradagem aumenta para -10 vezes X, com X sendo o número de vezes que o Talento foi recebido.

Inspirar Fúria

Nível: 2

Pré-Requisitos: Ar de Autoridade

Aptidões: Camaradagem, Liderança

O vitriolo pessoal do personagem e ódio amargo é tão impregnado no seu ser que ele pode inspirar o mesmo ódio em outros. Como uma Ação Completa, o personagem faz um Teste de Cativar para garantir os efeitos do Talento Ódio à sua Esquadra, ou quaisquer outras pessoas nas suas redondezas imediatas. Sucesso no Teste garante o Talento Ódio para os ouvintes (o alvo do ódio sendo escolhido pelo personagem) pela duração do encontro. Ouvintes podem resistir aos efeitos do discurso do personagem (e portanto não terem que suportar o fardo de seu ódio) passando um Teste Oposto de Vontade contra o Teste de Perícia Cativar do personagem. Inspirar Fúria afeta um número de pessoas até 10 vezes a Camaradagem do personagem, que pode ser aumentado com o uso do Talento Mestre Orador como normalmente. Tanto os jogadores quanto os Mestres devem ter em mente, contudo, que assim que uma multidão foi inspirada à ódio e raiva desabafada, os efeitos podem ser imprevisíveis e raramente o que os personagens tinham exatamente em mente.

Investida Enfurecida

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Força, Ofensa

O personagem aprendeu a colocar toda a força de seu momentum atrás de seus golpes e quando o personagem faz uma investida em combate, poucos podem ficar diante dele. Se o personagem usar a Ação Investida, seu Teste de Habilidade com Arma é **Fácil (+30)** ou invés de **Rotina (+20)**.

Investida Trovão

Nível: 3

Pré-Requisitos: Força 50

Aptidões: Força, Ofensa

O personagem faz investidas em combate usando seu corpo como uma arma adicional para empurrar inimigos para longe ou para o chão. Guiado por sua fúria e momentum, o impacto de tal investida pode lançar um inimigo longe ou fazê-lo cair de joelhos. Quando o personagem faz uma Ação Investida, ele pode derrubar inimigos para chegar ao seu alvo. Faça um **Teste Oposto de Força** entre o personagem e cada inimigo no seu caminho (i.e. cada inimigo que ele tem que passar com a investida). Os que falham são derrubados ao chão. Assim que o personagem Testou para derrubar os que estão em seu caminho, ele pode completar sua Investida e fazer seus ataques contra seu alvo inicial.

Invocações Férricas

Nível: 1

Pré-Requisitos: Implantes de Isca Férrica, Implantes Mechanicus

Aptidões: Vontade, Tecnologia

O personagem pode convocar objetos de metal não presos para suas mãos com os Implantes de Isca Férrica (veja página 222). Ele pode invocar objetos de até 2 quilos por ponto de seu Bônus de Vontade e pode invocar objetos que estão até 40 metros de distância.

Lutando às Cegas

Nível: 1

Pré-Requisitos: Percepção 30

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

Anos de prática e desenvolvimento de outros sentidos permitiu ao personagem lutar em combate corporal sem o benefício da visão. Este Talento reduz todas as penalidades por lutar com uma arma corporal enquanto sofrendo de visão obscurecida pela metade (arredondado para cima), permitindo ao personagem lutar em névoa, fumaça, ou escuridão mais efetivamente (veja página 275 por uma lista completa de penalidades de ataque baseadas em iluminação e visão). Note que este Talento apenas melhora as chances do personagem de acerto com armas corporais e não tem efeito em armas de alcance.

Maestria

Nível: 3

Pré-Requisitos: Nível 4 na Perícia Selecionada

Especializações: Qualquer Perícia

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

O personagem se tornou um mestre consumado em uma única Perícia e pode realizar feitos com ela que espantariam outros homens. O personagem pode gastar um Ponto de Destino para automaticamente passar um Teste de Perícia com sua Perícia escolhida, contanto que o modificador final de seu Teste de Perícia seja 0 ou melhor. Em adição à simplesmente passar o Teste, o personagem pode passar por um número de Graus de Sucesso igual à seu Bônus de Característica da sua Característica associada. Este talento pode ser pego mais de uma vez, cada vez para uma Perícia diferente.

Meditação

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Vontade, Conhecimento

O personagem dominou seu corpo e suas reações pela prática de técnicas meditativas, desativando funções desnecessárias e os permitindo recarregar o corpo e a mente. Sucesso em um Teste de Vontade e dez minutos sem interrupções removem um nível de Fatiga.

Memória Perfeita

Nível: 1

Pré-Requisitos: Inteligência 30

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Condicionamento mental ou melhorias crânicas permitem ao personagem memorizar e se lembrar de grandes

quantidades de informação, efetivamente dando a ele memória perfeita. O personagem pode automaticamente se lembrar de fatos triviais ou pedaços de informação que o personagem pode ter razoavelmente aprendido no passado. Quando o personagem está lidando com fatos mais detalhados, complexos, ou obscuros, como o mapa exato de uma rede de defesa, o Mestre pode exigir um Teste de Inteligência sucedido para se lembrar da informação.

Mente Forte

Nível: 2

Pré-Requisitos: Vontade 30, Resistência (Poderes Psíquicos)

Aptidões: Vontade, Defesa

A mente do personagem age como um forte contra ataques psíquicos. Ele pode refazer Testes de Vontade falidos para resistir a quaisquer Poderes Psíquicos que afetem sua mente. Poderes Psíquicos que têm um efeito físico, como Engolfar, não são afetados por este talento.

Mestre Cirurgião

Nível: 3

Pré-Requisitos: Medicina +10

Aptidões: Inteligência, Técnicas de Campo

As habilidades médicas avançadas do personagem o permitem costurar carne com maestria. A educação excepcional do personagem no uso de Narthecium, Placa Médica, e drogas suplementarem dá aos seus pacientes uma enorme vantagem. O personagem ganha um bônus +10 em Todos os Testes de Perícia Medicina. Se o personagem falhar o Teste de Medicina enquanto está realizando Cuidado Estendido, ele reduz a quantidade de Dano sofrido por seu paciente por conta de sua falha por uma quantidade igual a seu bônus de Inteligência. Se seu paciente está sob risco de perder um membro por um Acerto Crítico (veja Capítulo VIII: Combate), o personagem dá ao paciente um bônus +20 para o Teste de Dureza para evitar a perca do membro.

Mestre das Lâminas

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30, Treinamento com Arma (qualquer corporal)

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

A maestria com armas laminadas do personagem e sua disciplina marcial não têm iguais. Ao atacar com qualquer

arma com lâmina, incluindo espadas serra, machados, e espadas energéticas, o personagem pode refazer um ataque perdido por Rodada.

Mestre de Armaduras

Nível: 2

Pré-Requisitos: Inteligência 35, Uso de Tecnologia, Ofício (Armeiro)

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

O personagem é um armeiro habilidoso e constantemente melhora sua armadura ou a mantém em condições perfeitas reparando mesmo o menor dano que ela recebe. Com anos de treinamento, o personagem até aprendeu a melhorar a proteção dada por sua armadura e como aperfeiçoar seu uso. O personagem aumenta os Pontos de Armadura de qualquer armadura que ele veste por 1 em todos os locais que ela normalmente cobre, contanto que ele dedique ao menos uma hora por dia a limpá-la e repará-la ou fazer modificações menores. Este bônus se aplica somente a armaduras vestidas pelo personagem, já que combina tanto treinamento quanto Habilidade com Armaduras.

Mestre de Armas

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40, Habilidade Balística 40, Treinamento com Arma (qualsquer duas)

Aptidões: Habilidade com Arma, Habilidade Balística

O personagem é um verdadeiro mestre de armas e há praticamente nada que ele não possa pegar e usar com facilidade, de autorifles à pistolas de plasma ou espadas serra à malhos elétricos. Quando o personagem usa uma arma com que não tem treino, ele sofre apenas uma penalidade -10, ao invés de -20. A única exceção para Mestre de Armas são armas exóticas, que são tão diferentes ou raras que elas requerem seus próprios Talentos de treinamento com arma para serem usadas sem penalidade, e não ganham nenhum bônus ao serem combinadas com este Talento.

Mestre de Combate

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 30

Aptidões: Habilidade com Arma, Defesa

A arma do personagem parece estar em todo lugar ao mesmo tempo, mantendo muitos maiores oponentes afastados em combate corporal do que parece possível. Oponentes

lutando contra o personagem em combate corporal não ganham bônus por Cercar (veja página 274).

Mestre Desarmado

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 45, Agilidade 40, Guerreiro Desarmado

Aptidões: Força, Ofensa

O personagem possui maestria inigualável em combate desarmado. Ele conta como se tivesse o Traço Armas Naturais Mortais (veja página 165).

Mestre Engenheiro

Nível: 3

Pré-Requisitos: Uso de Tecnologia +20, Implantes Mechanicus

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

O conhecimento do personagem de equipamentos e seus espíritos mecânicos ultrapassa o de todos menos os mais veneráveis servos do Deus Máquina. O personagem pode sentir o plasma pulsando pelos conduites do reator como se fosse nas suas próprias veias. O personagem ganha um bônus +10 para Testes de Uso de Tecnologia. O personagem pode gastar um Ponto de Destino para automaticamente ser sucedido em um Teste de Uso de Tecnologia para melhoria ou reparo do sistema de uma máquina, levando o mínimo de tempo possível na tarefa. Em adição, a critério do Mestre, o personagem pode reparar objetos sem todas as partes disponíveis, improvisando com sucata de forma que fica tão boa quanto a original.

Mestre Orador

Nível: 3

Pré-Requisitos: Inspirar Fúria

Aptidões: Camaradagem, Liderança

O personagem aprendeu as técnicas necessárias para influencias grandes audiências. Quando o personagem usa a Perícia Cativar ou Intimidar para afetar mais de uma pessoa, eles podem afetar um número de pessoas até 100 vezes seu Bônus de Camaradagem ao invés de apenas 10.

Mira Independente

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 40

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

O personagem desenvolveu sua atenção situacional a um ponto em que ele pode atirar em duas direções em uma fração de segundo. Ao disparar duas armas como parte de uma única ação (usando o Talento Combate com Duas Armas, por exemplo), os alvos não têm que estar a 10 metros um do outro.

Nervos de Aço

Nível: 2

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Vontade, Defesa

Longos anos no campo de batalha permitiram ao personagem se manter calmo enquanto tiros impactam à sua volta. O personagem pode refazer Testes falidos de Vontade para evitar ou se recuperar de Supressão. Em adição, ele raramente é impressionado por demonstrações agressivas de seus inimigos e ganha um +10 para Testes de Vontade ao resistir tentativas inimigas da Perícia Intimidação.

Nunca Morre

Nível: 3

Pré-Requisitos: Vontade 50, Dureza 50

Aptidões: Dureza, Defesa

A vontade ou devoção deste personagem ao Imperador pode sustentá-lo quando seu corpo mortal lhe falhar. O personagem pode gastar um Ponto de Destino para ignorar os efeitos de ferimentos, Fatiga, e Atordoamento por um único combate. Este Talento não previne Dano, mas permite ao personagem temporariamente ignorar seus efeitos pela duração do combate. Morte ainda o afeta normalmente.

Ódio

Nível: 2

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: Fuzileiros Espaciais do Caos, Daemônios, Mutantes, Psykers, Xenos (específico), outros

Aptidões: Habilidade com Arma, Social

Um grupo, organização, ou raça atentou contra o personagem no passado, alimentando sua animosidade. Ao lutar contra oponentes daquele grupo em combate corporal, o personagem ganha um bônus +10 para todos os Testes de Habilidade com Arma feitos contra eles. O personagem também tem dificuldade em recuar de uma luta contra seu inimigo odiado e deve fazer um Teste de Vontade para se retirar ou render ao lutar contra eles, a menos que esteja com enorme desvantagem numérica ou enfrentando um oponente obviamente muito mais forte.

Olho da Vingança

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 50

Aptidões: Habilidade Balística, Ofensa

O personagem pode focar sua atenção onde irá provavelmente causar o máximo de dano ao inimigo e o matar com um único tiro. Antes de fazer uma Ação Ataque Padrão, o personagem pode gastar um Ponto de Destino. Se ele o fizer, seu ataque causa +X Dano e ganha +X Pen, onde X é igual ao número de Graus de Sucesso conseguidos na rolagem de ataque.

Ortoproxia

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Vontade, Tecnologia

Parte do cérebro do personagem foi removida ou um inibidor como um circuito inibidor de razão foi implantado dentro do crânio do personagem, o permitindo a ele ignorar estresse mental que iria afetar uma pessoa mais “completa”. O personagem recebe um bônus +20 para Testes de Vontade feitos para resistir controle mental ou interrogação. Contudo, ele geralmente não entende piadas.

Pancada Técnica

Nível: 1

Pré-Requisitos: Inteligência 30

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

Seja pela facilidade de longa prática, ou o ritual adequado para apazigar o espírito mecânico da arma, o personagem pode acabar com emperramentos com uma simples batida ou uma pancada de sua mão na arma. O personagem pode desemperrar qualquer arma como uma Meia Ação, mas só pode usar este Talento em uma arma por Rodada. O

personagem deve tocar a arma (frequentemente rápida e violentamente) para fazer este Talento funcionar.

Paranoia

Nível: 2

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

O personagem sabe que perigo se esconde em cada canto e que a galáxia irá acertar ele assim que ele abaixar sua guarda. O personagem ganha um bônus +2 em rolagens de Iniciativa e o Mestre pode secretamente Testar a Percepção deste personagem para perceber ameaças escondidas. O preço desta eterna vigilância é uma disposição agitada e a incapacidade de relaxar.

Piloto Craque

Nível: 2

Pré-Requisitos: Agilidade 40, Operar (qualquer)

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

O personagem pode pilotar ou dirigir veículos como se fossem extensões de seu próprio corpo e tem um entendimento natural de qualquer coisa que possa ser pilotada. O personagem conta como se tivesse todas as Perícias Operar no Nível 1 (Conhecido) (basicamente ele pode dirigir ou pilotar qualquer coisa). Se ele quiser depois melhorar suas Perícias Operar, estes Avanços devem ser comprados usando Pontos de Experiência (a partir do Nível 1) normalmente. A habilidade dele é tanta que também adiciona um Grau de Sucesso a qualquer Teste de Operar bem sucedido.

Pistola e Espada

Nível: 3

Pré-Requisitos: HA 40, HB 40, Combate com Duas Armas (Alcance e Corporal)

Aptidões: Habilidade com Arma, Habilidade Balística

Muitos Sargentos entre as fileiras da Guarda Imperial preferem lutar tanto com espada e pistola. Quando armado com uma pistola em uma mão e uma arma corporal na outra (o personagem deve ser capaz de usar ambas normalmente com uma mão), o personagem reduz a penalidade por Lutar com Duas Armas por 10 (então -20 cai para -10). Se pego com o Talento Ambidestro, isso reduz a penalidade para 0.

Pistoleiro

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 40, Combate com Duas Armas (Alcance)

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

O personagem tem treinado com pistolas por tanto tempo que elas são como extensões do seu próprio corpo, mal requerendo pensamento consciente para mirar e atirar. Quando armado com duas armas de lasse pistola que ele pode usar com uma mão, o personagem reduz sua penalidade por Lutar com Duas Armas por 10 (então um -20 se torna um -10). Se pego com o Talento Ambidestro, esta penalidade cai para +0.

Poder Psíquico

Nível: 1

Pré-Requisitos: Psyker

Especializações: Veja Capítulo VII: Poderes Psíquicos

Aptidões: Vontade, Psyker

Através de treinamento ou desenvolvimento natural, o personagem aprendeu um Poder Psíquico adicional. Este poder deve ser selecionado de um dos poderes apresentados no **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**. O custo de Experiência e requisitos para Poderes Psíquicos não são os mesmos que de outros Talentos, e podem ser encontrados nas entradas individuais de Poderes Psíquicos no **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**.

Poliglota

Nível: 1

Pré-Requisitos: Inteligência 40, Camaradagem 30

Aptidões: Inteligência, Social

O personagem tem uma habilidade inata de extrair significado de linguagens desconhecidas e pode se fazer ser entendido usando esta compreensão intuitiva. O personagem pode fazer Testes de Perícia não treinados com a Perícia Linguística mesmo que seja uma Perícia Especialista. Ser um Poliglota não é o mesmo que ter um verdadeiro conhecimento da linguagem, e o personagem deve fazer um Teste de Perícia Linguística (com o -20 por não ser treinado) para ter mesmo a mais básica conversação ou troca de ideias.

Presciênci

Nível: 2

Pré-Requisitos: Inteligência 30

Aptidões: Inteligência, Conhecimento

Lógica e análise fazem para o personagem o que dizem que entranhas e ossos de animais fazem para as massas supersticiosas. Por meio de consideração cuidadosa de todas as consequências possíveis e exame de todas as evidências e informações, o personagem pode identificar o melhor caminho para sucesso. Gastando dez minutos estudando ou analisando um problema, o personagem ganha um bônus +10 para seu próximo Teste de Inteligência ou Teste de Perícia baseada em Inteligência.

Presença Radiante

Nível: 1

Pré-Requisitos: Camaradagem 40

Aptidões: Camaradagem, Liderança

Há algo forte e inspirador sobre o personagem, a forma com que ele se comporta e o olhar em seus olhos, que deixa as pessoas seguras, as enchendo de confiança. Tudos dentro de 20 metros que possam ver o personagem se sentem inspiradas apenas por estar perto dele e sofrem efeitos reduzidos de coisas que iriam aborrecê-las ou preocupa-las. Estes afetados ganham um +10 para Testes de Vontade para resistir Medo ou contra tentativas de Intimidação. Esta habilidade afeta todos os aliados perto do personagem, apesar de que não o próprio personagem.

Prosanguíneo

Nível: 2

Pré-Requisitos: Implantes Autosanguíneos, Implantes Mechanicus

Aptidões: Dureza, Tecnologia

Através da vontade de ferro do personagem, ele é capaz de acelerar a função de seu Autosanguinador. Ele deve passar 10 minutos em meditação e fazer um Teste de Uso de Tecnologia. Se ele for sucedido, ele regenera 1d5 pontos de Dano. Se ele rolar um 96 ou mais, ele perde a habilidade de usar seu Autosanguinador por uma semana.

Queda de Gato

Nível: 1

Pré-Requisitos: Agilidade 30

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

Habilidade ginástica e equilíbrio natural permitem ao personagem cair grandes distâncias sem se ferir. O personagem automaticamente reduz a distância de todas as quedas por um número de metros igual ao seu Bônus de Agilidade, ignorando esta distância como se ela não existisse. Em adição, o personagem adiciona +20 a seus Testes de Perícia Acrobacia ao usar o Uso Especial Pulo já que se relaciona a reduzir Dano de queda.

Queixo de Ferro

Nível: 1

Pré-Requisitos: Dureza 40

Aptidões: Dureza, Defesa

O personagem tomou pancadas de Ork e as devolveu tão bem quanto as tomou. O personagem pode suportar a maior parte dos golpes sem qualquer efeito. Se for Atordoado, um Teste de Dureza bem sucedido permite ao personagem ignorar os efeitos.

Reação Rápida

Nível: 2

Pré-Requisitos: Agilidade 40

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

O personagem aperfeiçoou suas reações, o permitindo agir enquanto a maioria estaria confusa. Ao ser surpreendido ou emboscado, um Teste de Agilidade sucedido permite ao personagem agir normalmente.

Recarga Rápida

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

Os campos de tiro e salões de treinamento com armas são a habitação constante do personagem, e horas recarregando incontáveis cartuchos ou células de energia significam que ele pode substituí-las sem olhar ou pensar. O personagem reduz à metade todos os tempos de recarga, arredondado para baixo. Portanto, uma recarga de Meia Ação se torna

uma Ação Livre, e uma recarga de Ação Completa se torna uma Meia Ação, e assim em diante.

Reflexos Rápidos

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Agilidade, Técnicas de Campo

O personagem sempre espera problema, mesmo nas mais improváveis situações, permitindo a ele agir rapidamente quando necessário. Ao fazer uma rolagem de Iniciativa, o personagem pode jogar duas vezes e adicionar o maior dos dois resultados de dado à seu Bônus de Agilidade.

Resistência

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: Frio, Medo, Calor, Venenos, Poderes Psíquicos, Outros

Aptidões: Dureza, Defesa

O histórico, experiência, treinamento, exposição ou simples teimosia do personagem desenvolveram uma resistência dentro dele. Cada vez que o personagem seleciona este Talento, escolha uma área de resistência. O personagem ganha um bônus +10 ao fazer Testes para resistir efeitos deste tipo. O Mestre pode querer aprovar certas escolhas ou tê-las justificadas pelo passado do personagem.

Sair do Caminho

Nível: 3

Pré-Requisitos: Agilidade 40, Esquiva ou Aparar

Aptidões: Agilidade, Defesa

O personagem pode mover seu corpo para fora do caminho de um ataque, fazendo com que ele passe por puro ar ou virar sua lâmina em meio a um golpe para defleti-lo. O personagem pode fazer uma tentativa adicional de Evasão (seja uma Esquiva ou uma Aparada) uma vez por Rodada. Em efeito, isto dá ao personagem uma segunda Reação que só pode ser usada para tentativas de Esquiva ou Aparar, permitindo duas Esquivas, duas Aparadas, ou uma Esquiva e uma Aparada em cada Turno. Contudo, o personagem pode ainda tentar apenas uma única Esquiva ou Aparada contra cada ataque individual.

Saque Rápido

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Agilidade, Destreza

O personagem praticou tão frequentemente com suas armas que elas praticamente saltam em suas mãos em resposta a um simples pensamento. O personagem pode sacar e preparar uma arma como uma Ação Livre quando o personagem estiver armado com uma Pistola ou arma de alcance de classe Básica, ou uma arma corporal que possa ser segurada com uma mão.

Seleção de Alvo

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 50

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

O olhar terrível do personagem marca sua vítima escolhida e nem mesmo a confusão do combate corporal interfere. O personagem pode atirar em combate corporal sem penalidade. Se ele mirar antes, ele pode evitar qualquer chance de atingir personagens aliados.

Sentido da Distorção

Nível: 1

Pré-Requisitos: Classificação Psy, Psynisciência, Percepção 30

Aptidões: Percepção, Psyker

Os sentidos do personagem evoluíram para perceber a distorção em paralelo com o mundo físico. Depois de ganhar este Talento, usar a Perícia Psynisciência requer uma Ação Livre ao invés de uma Meia Ação. Além disso, o personagem pode passivamente detectar efeitos e entidades psíquicas sem a necessidade de ativamente procura-los. Sempre que o personagem pode detectar tal assinatura ou criatura da Distorção, o Mestre pode permitir a ele fazer um Teste de Perícia Psynisciência para detectá-la, da mesma forma que ele pode usar Atenção para descobrir uma emboscada sem saber que ela está lá.

Sentido de Combate

Nível: 1

Pré-Requisitos: Percepção 30

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

O personagem tem a habilidade de conscientemente reconhecer os avisos de seu subconsciente e reage a seus sentidos sobrenaturalmente aguçados, dando a ele uma vantagem que não pode ser equiparada por simples velocidade. O personagem pode usar seu Bônus de Percepção ao invés de seu Bônus de Agilidade ao jogar Iniciativa.

Sentidos Aguçados

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: Visão, Audição, Faro, Paladar, Toque

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

Genética ou melhorias tornaram os sentidos do personagem superiores aos de outros. Quando o personagem ganha este Talento, selecione um dos cinco sentidos: O personagem ganha um bônus +10 para qualquer Teste especificamente envolvendo este sentido. Portanto, Sentidos Aguçados (Visão) iria se aplicar a um Teste de Atenção para ver um bando distante de Corvos de Xisto, mas não a um Teste de Habilidade Balística ou um Teste de Perícia de Armas porque o personagem não está usando somente seus olhos.

Este Talento pode ser pego mais de uma vez, cada vez com uma especialização diferente.

Sono Leve

Nível: 1

Pré-Requisitos: Percepção 30

Aptidões: Percepção, Técnicas de Campo

A menor mudança nas condições ou perturbação traz o personagem de sono à atenção total, permanecendo alerta mesmo ao dormir. O personagem é sempre considerado acordado, mesmo quando está dormindo, para propósitos de Testes de Atenção ou surpresa. Infelizmente, o sono do personagem não é profundo e pode ser frequentemente interrompido, resultando numa disposição não muito alegre quando acordado.

Técnico de Arma

Nível: 1

Pré-Requisitos: Uso de Tecnologia +10, Inteligência 40

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

O personagem desenvolveu um entendimento extenso de armas tecnológicas avançadas e suas funções, as abrindo e aprendendo o que faz o que. Uma vez por combate, o personagem pode melhorar sua arma, aumentando seu poder de fogo ou letalidade. Por uma Rodada por encontro de combate, uma arma portada pessoalmente pelo personagem das categorias Metal, Plasma, Energia, ou Exótica aumenta seu Dano e Penetração por uma quantidade igual à seu Bônus de Inteligência.

Tempestade de Ferro

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 45, Treinamento com Arma (qualquer de alcance)

Aptidões: Habilidade Balística, Ofensa

Ao se deparar com inimigos amontoados no campo de batalha, o personagem lança uma tempestade de poder de fogo que mesmo o mais ousado não pode resistir. Quando o personagem causa Dano a um alvo com uma rajada semiautomática ou rajada automática, o personagem pode alocar seus acertos extras à outros alvos dentro de cinco metros, ao invés dos dois metros usuais.

Tiro Fatal

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 30

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

O personagem pode colocar seus tiros onde irão causar mais estrago, como dobras, fendas, ou juntas na armadura. Quando o ataque de alcance do personagem causa Dano Crítico, adicione +2 ao Dano resultante.

Tiro Poderoso

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 40

Aptidões: Habilidade Balística, Ofensa

O personagem sabe os pontos fracos em cada armadura e material, e tem a habilidade para garantir que seus tiros

acertem exatamente onde irão causar mais dano. O personagem adiciona metade do seu Bônus de Habilidade Balística ao Dano infligido por uma arma de alcance.

Tiro Preciso

Nível: 1

Pré-Requisitos: Habilidade Balística 30

Aptidões: Habilidade Balística, Destreza

As mãos firmes do personagem e visão de águia o tornam um atirador temido. Nenhum alvo, não importa o quanto ágil ou pequeno, pode escapar de sua mira. Ao fazer um Ataque Nomeado (veja página 263) de alcance, o personagem reduz a penalidade por 10 (então um -20 se torna um -10).

Tornado da Morte

Nível: 2

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40

Aptidões: Habilidade com Arma, Destreza

Ao se deparar com oponentes amontoados em combate, o personagem se torna um tornado da morte, se movendo, decepando, esquartejando, e decapitando em uma fúria incessante. Ao atacar mais de um inimigo em combate corporal, o personagem pode fazer um ataque corporal para cada inimigo que ele está enfrentando, até um máximo igual ao seu Bônus de Habilidade com Arma. Cada ataque adicional além do primeiro conta como uma Ação Livre, e não pode ser combinado com outros Talentos ou habilidades que garantem ataques extras ou acertos (i.e. Ataque Rápido, Investida Furiosa, etc.). O personagem pode escolher em que ordem ele ataca seus oponentes.

Trabalho em Equipe

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Geral, Ofensa

O personagem tem experiência ao lutar em times de pares que trabalham juntos para vencer seus inimigos. Ao cercar um oponente, o personagem ganha um bônus +10 adicional para Testes de Habilidade com Arma. Se ambos os personagens que superam os números do inimigo tem estes Talentos então ambos ganham um bônus +10 adicional, para um total de +20. Este bônus é em adição ao bônus normal ganho por Cercar um oponente (veja página 274).

Tranca da Distorção

Nível: 3

Pré-Requisitos: Classificação Psy, Mente Forte, Vontade 50

Aptidões: Vontade, Psyker

O personagem aprendeu a rapidamente se desligar da Distorção para se proteger do perigo. Uma vez por seção de jogo, o personagem pode ignorar um resultado de Fenômeno Psíquico que ele rolou (incluindo um resultado que iria indicar jogar para a tabela Perigos da Distorção) completamente negando seus efeitos. Uma deslocação tão rápida da Distorção, contudo, é estressante e traumática para a mente do personagem e ele irá sofrer 1d5 Dano de Energia na localização Cabeça (não reduzido por Armadura ou Dureza) como resultado, e não pode fazer Testes de Focar Poder ou sustentar outros Poderes Psíquicos até o começo do seu próximo Turno.

Transcendência Maglev

Nível: 2

Pré-Requisitos: Bobinas Maglev/Implantes Mechanicus

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

O personagem aprendeu como usar melhor suas bobinas maglev. Ele pode pairar por um número de minutos igual à 1d10 mais o dobro do seu Bônus de Dureza. Ele pode se mover em sua velocidade de Corrida ao fazer uma Ação Meio Movimento e não sofre Dano por cair se as bobinas estiverem ativas. Cada uso drena metade da energia armazenada nas bobinas (portanto ele só pode usar a bobinas duas vezes antes de recarregá-las).

Treinamento com Arma

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: Bolt, Serra, Incendiária, Pesada, Laser, Lançador, Melta, Plasma, Energia, Baixa Tecnologia, Choque, e Projétil Sólido.

Aptidões: Geral, Destreza

O personagem pode usar todas as armas com a Classe: Pistola, Básica, Corporal, Arremesso e Veículo dentro do grupo que ele selecionou com este Talento. Quando um personagem usa uma arma com a qual ele não tem o Talento de Treinamento com Arma correto, ele sofre uma penalidade -20 para qualquer Teste de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística relevante.

O personagem só pode usar armas com a Classe: Pesada sem sofrer a penalidade -20 se ele tiver tanto Treinamento com Arma no grupo apropriado e Treinamento com Arma (Pesada).

Este Talento pode ser pego mais de uma vez, cada vez com uma especialização diferente.

Treinamento com Arma Exótica

Nível: 2

Pré-Requisitos: Nenhum

Especializações: (toda arma exótica)

Aptidões: Inteligência, Destreza

O personagem é treinado no uso de um tipo de arma particularmente obscuro, permitindo a eles usar armamentos que poucos outros já viram. Armas requerendo este Talento único o dizem em suas descrições no arsenal. Quando um personagem tenta usar uma arma para a qual ele não tem o Treinamento com Arma correto, ele sofre uma penalidade -20 para quaisquer Testes relevantes de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística. Ao contrário de outros tipos de treinamento com armas, este Talento se aplica somente a uma única arma e não a uma classe de armas.

Uso de Mecatentáculo

Nível: 2

Pré-Requisitos: Implantes Mechanicus

Especializações: Arma, Utilidade

Aptidões: Inteligência, Tecnologia

O personagem é treinado no uso de um tipo específico de Mecatentáculo (braços mecânicos extras frequentemente saindo do cyber-manto montados nas costas do personagem) na mesma forma que Treinamento com Arma permite o uso de armas. Apesar de que há muitos tipos diferentes de Mecatentáculos, este Talento os divide em duas categorias.

- **Arma:** Mecatentáculos deste tipo terminam em armas de alcance ou corporais, e tem o apoio suplementar e força necessária para o combate.
- **Utilidade:** Incluindo variados tipos como Interface de Espírito Mecânico, Manipulador, Médico, Utilidade, Ótico, e incontáveis outros, estes Mecatentáculos geralmente exigem estruturas menos sólidas, mas todos se conectam ao Cyber-manto em uma forma similar.

Velocidade Sobrenatural

Nível: 3

Pré-Requisitos: Habilidade com Arma 40, Agilidade 50

Aptidões: Agilidade, Ofensa

O personagem é um arauto da morte rápido como o vento; uma foice sangrenta viva diante de quem os inimigos morrem como milho diante o ceifeiro. Ao fazer um Movimento de Investida, o personagem dobra seu movimento de investida normal (i.e. um personagem com AB de 3 tem um movimento de investida de 9 metros, que é dobrado para 18 metros pelo Talento Velocidade Sobrenatural).

Voz Perturbadora

Nível: 1

Pré-Requisitos: Nenhum

Aptidões: Camaradagem, Social

A voz do personagem tem qualidades particularmente assustadoras ou ameaçadoras, fazendo com que outros vacilem diante dele. O personagem ganha um bônus +10 para todos os Testes de Perícia Intimidar, mas sofre uma penalidade -10 para Testes de Camaradagem ao lidar com outros de uma forma não ameaçadora, como animais, crianças, ou os que se assustam facilmente. Em adição, o personagem é mais hábil ao instigar medo em seus seguidores e ao usar o Uso Especial Aterrorizar da Perícia Comando (veja página 122), e adiciona +10 a seu Teste de Perícia Comando para conter os efeitos de medo.

Traços

Perícias e Talentos representam habilidades e conhecimentos ganhos ao longo da vida do personagem. Traços, por outro lado, são habilidades inatas ganhas por virtude de nascimento ou circunstância. Podem ser ganhos de outra forma ao longo da vida, mas quase nunca são ganhos por escolha.

Tabela 5-4: Traços

Traço	Descrição
Alternante	Altera entre incorpóreo e corpóreo como uma Meia Ação.
Amorfo	A criatura é uma geleia, e lenta.
Anfíbio	A criatura pode respirar na água.
Armadura Natural	Ganha Pontos de Armadura adicionais em todas as localizações.
Armas da Distorção	Ataques da criatura ignoram armadura.
Armas Naturais	Ataques desarmados causam 1d10+FB dano.
Armas Naturais Mortais	Armas naturais não são mais primitivas.
Auto-Estabilizado	Sempre conta como apoiado.
Bestial	Automaticamente passa Testes de Sobrevivência, Testa Vontade para evitar fugir.
Característica Sobrenatural	Aumenta um Bônus de Característica
Cego	Não pode ver.
Daemoníaco	Dobra DB contra armas normais, imune à doença e veneno.
Debandada	Teste de Vontade falho faz a criatura fugir, atropelando tudo em seu caminho.
Do Além	Imune à Medo, Supressão, Pontos de Insanidade, e poderes que afetam a mente.
Escavador	Se move cavando.
Firme	Bônus +20 para resistir agarramentos e Derrubadas.
Imortal	A criatura é imune a muitos perigos ambientais e naturais.
Implantes Mechanicus	O personagem tem melhorias mecânicas.
Incorpóreo	Insubstancial e sem peso, não pode ser afetado por armas mundanas.
Instabilidade da Distorção	A criatura deve causar dano ou ser danificada, ou será mandada de volta para a Distorção.
Investida Brutal	Causa dano adicional em uma Investida.
Ligaçao de Alma	Ligada a um grupo ou criaturas específicas em troca de certos benefícios.
Máquina	A criatura ganha imunidades e resistências.
Medo	Força outros a fazerem Testes de Medo para evitar Choque e Loucura.
Membros Múltiplos	A criatura ganha ataques extras.
Pairador	Voa e entra na altitude pairando.
Possessão	Toma controle de outra criatura.
Psyker	Criatura tem uma Classificação Psy de 1 ou mais.
Quadrupede	Movimento igual a ABx2.
Regeneração	Teste Dureza para remover 1 ou mais Dano.
Rastejante	Nenhuma penalidade por ser mover sobre terreno difícil.
Sentidos Sobrenaturais	Percebe os arredores de formas bizarras.

Tabela 5-4: Traços (cont.)

Traço	Descrição
Sonar	Percebe os arredores perfeitamente dentro de 30 metros.
Tamanho	Determina o tamanho da criatura e seus benefícios.
Tocado pelos Destinos	Tem Pontos de Destino.
Tóxico	Ganha ataque venenosos.
Vindo dos Pesadelos	Ganha uma lista aterradora de imunidades.
Visão Noturna	Enxerga na escuridão.
Voador	Voa e entra em qualquer altitude.

Descrições de Traços

As regras para cada Traço podem ser encontradas nas descrições abaixo. Em alguns casos, um Traço tem um nível variável, indicando um número de Pontos de Armadura, braços, ou algum outro fator. Nestes casos, o Traço tem um (X) depois do seu título, onde X indica o nível em que a criatura tem o Traço.

Alternante

Uma criatura com este Traço pode transformar seu corpo em um estado insubstancial, passando como um fantasma por objetos sólidos ou barreiras de qualquer sorte. Gastando uma Meia Ação, a criatura pode se tornar insubstancial ou retornar de insubstancial para solidez.

Enquanto incorpórea, a criatura ganha um bônus +30 para Testes de Furtividade para se manter visivelmente oculta e não faz som algum. Enquanto insubstancial, a criatura também é imune a armas normais – elas simplesmente passam por seu corpo como se não estivesse ali. Daemônios, poderes psíquicos, criaturas da distorção, outras criaturas incorpóreas, e oponentes equipados com armas de força podem ferir uma criatura insubstancial normalmente. Uma criatura insubstancial não pode normalmente afetar o mundo normal, e portanto não pode danificar oponentes não-incorpóreos a menos que esteja escrito o contrário.

Uma criatura insubstancial não pode atravessar barreiras psiquicamente carregadas, proteções sagradas, ou campos de energia projetados para fluir espaço ou manipular a distorção, como um Campo Gellar ou um Escudo Vazio.

Amorfo

Uma criatura amorfa tem forma maleável, capaz de espremer seu corpo ou expandi-lo. Ela pode mudar de tamanho por um passo em qualquer direção, apesar de que fazê-lo não muda sua velocidade. Criaturas com este Traço determinam velocidades de movimento usando metade de seu Bônus de Agilidade arredondado para cima. Criaturas amorfas frequentemente não têm certos sentidos e portanto dependem do Traço Sentidos Sobrenaturais para perceber seus arredores.

Anfíbio

A criatura pode respirar água tão bem quanto ar e pode ficar submersa indefinidamente sem a necessidade ir à superfície. Se este Traço é pego por uma criatura com a habilidade de respirar outra substância predominante que não seja ar (i.e. água, amônia, dióxido de carbono, etc) então ela pode respirar ar tão bem quanto sua atmosfera nativa.

Armadura Natural (X)

A criatura tem um couro naturalmente duro ou um exoesqueleto, lhe dando alguma proteção contra ataques. O número em parênteses (X) indica quantos Pontos de Armadura a criatura ganha em todos os locais. Armadura natural acumula com armadura vestida, mas não com o Traço Máquina.

Armas da Distorção

Criaturas com este Traço tem armas que são parcialmente insubstanciais, capazes de ignorar coisas mundanas como armadura ou cobertura. Armas naturais e ataques feitos pela criatura com este Traço ignoram armadura física a menos que ela seja criada de materiais psicoativos ou é de alguma forma protegida contra a distorção. Campos de força ainda funcionam normalmente contra estes ataques.

Armas Naturais

Esta criatura tem garras afiadas, dentes, espinhos ou alguma outra arma natural com a qual ela pode cortar e picar seus inimigos. Ela conta como estando armada mesmo se não estiver portando armas. Seus ataques causam 1d10 pontos de Dano mais seu Bônus de Força. A criatura pode fazer ataques com suas Armas Naturais usando sua Habilidade com Arma, apesar de que não pode Aparar com suas armas naturais, nem pode ser desarmada, a menos que seus membros sejam arrancados! (Em geral, criaturas com Armas Naturais são imunes à Qualidade Campo de Energia, já que é presumido que elas tem dentes, garras, ou espinhos o bastante para ignorar alguns sendo removidos.) Armas naturais tem a Qualidade Especial Primitiva (7) a menos que seja dito o contrário no perfil.

Armas Naturais Mortais

Os ataques naturais da criatura são poderosos o bastante para esmagar plastaço ou atravessar armaduras. A criatura ganha todos os benefícios do Traço Armas Naturais (veja página 164), exceto que seus ataques não tem mais a Qualidade Especial Primitivo.

Auto-Estabilizado

A criatura sempre conta como fixada ao disparar armas pesadas e portanto pode disparar a arma em modo semiautomático ou automático sem fazer a Ação Apoiar primeiro, e não sofre nenhuma penalidade para acerto.

Bestial

A criatura com este Traço é animalesca, tendendo a se comportar instintivamente ao invés de racionalmente. Não importa o quanto alta sua pontuação de Inteligência seja, ela ainda é bestial. A criatura com este Traço nunca precisa fazer um Teste de Sobrevivência em seu habitat natural. A menos que esteja faminta ou desesperada, uma criatura Bestial deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** ao ser intimidada, assustada, ou ferida. Se o Teste falhar, a criatura foge.

Característica Sobrenatural (X)

Uma ou mais das Características da criatura é melhorada sobrenaturalmente. Isto é indicado pelo número e então adicionado diretamente ao Bônus de Característica. Por exemplo, uma criatura com uma Força de 51 normalmente tem um Bônus de Força 4. Se a criatura tivesse Característica Sobrenatural Força (3) então seu Bônus de força aumenta para 7 (4+3). Uma criatura pode ter este Traço mais de uma vez. Cada vez, é aplicado à uma nova Característica. Além disso, sempre que alguém com uma Característica Sobrenatural passa em um Teste utilizando aquela Característica, ele ganha um número de Graus de Sucesso bônus igual à metade de sua Característica Sobrenatural.

Cego

Criaturas Cegas automaticamente falham em todos os Testes baseados em visão e automaticamente falham em todos os Testes de Habilidade Balística. Tais criaturas recebem uma penalidade -30 em Testes de Habilidade com Arma e na maioria dos outros Testes que normalmente envolvem ou são beneficiados por visão. Note que este Traço não indica apenas que a criatura não pode ver, mas também que não tem outros sentidos que proveriam o mesmo benefício que olhos. O Talento Lutando às Cegas reduz a penalidade para

Testes de Habilidade com Arma normalmente para criaturas Cegas, de -30 para -15.

Daemoníaco (X)

Criaturas daemoníacas são habitantes da distorção, mas podem se manifestar no espaço real através da força de vontade, fome, ou rituais ocultos. Criaturas com este Traço aumentam seu Bônus de Dureza contra todo o Dano pelo número indicado em parênteses (X) da mesma forma que uma Característica Sobrenatural (veja o Traço Característica Sobrenatural na página 165). Os efeitos deste Traço se acumulam com os efeitos do Traço Característica Sobrenatural. Este aumento é negado por Dano infligido por armas de força, poderes psíquicos, ataques sagrados, ou outras criaturas com este Traço. Criaturas daemoníacas também são imunes à veneno e doenças. Criaturas com o Traço Daemoníaco também ganham benefícios ao usar Poderes Psíquicos como detalhados no **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**.

Debandada

Sempre que a criatura com este Traço falha um Teste de Vontade, ela automaticamente debanda, correndo em linha reta para o mais longe possível, atropelando qualquer coisa em seu caminho até a fonte do perigo estar longe ou esmagada sob seus cascos. Qualquer um no caminho toma Dano igual ao Dano da Arma Natural da criatura (ou 1d5+FB se não tiver uma). Uma criatura debandando automaticamente causa outras criaturas com o mesmo Traço em alcance de visão debandar também. A debandada dura até a fonte do perigo não estar mais visível ou por 1d10 minutos, o que acontecer por último.

Do Além

A mente da criatura com este Traço é além das fragilidades patéticas e sanidade precária da mente mortal. Ela é imune à Medo, Supressão, Pontos de Insanidade, e poderes psíquicos usados para nublar, controlar, ou iludir sua mente.

Escavador (X)

Uma criatura com este Traço pode se mover por objetos sólidos escavando através dele. O número em parênteses (X) indica sua velocidade ao cavar. Tais criaturas podem cavar por solo, rocha, areia, e etc, apesar de que algumas (indicado na descrição da criatura) podem cavar através de metal. Quando uma criatura cava, ela deixa para trás um túnel. Criaturas de um tamanho menor que a criatura que criou o túnel podem entrar estas áreas sem impedimentos. Há uma chance de 50% a cada Rodada que o túnel desmorona atrás da criatura.

Firme

Criaturas Firmes são difíceis de mover e ganham um bônus +20 para Testes feitos para resistir agarramentos e usos do Talento Derrubar.

Imortal

Esta criatura tem uma fisiologia estranha e quase incompreensível. Ela não pode ser ferida por doenças, venenos, ou efeitos tóxicos. Ela não precisa respirar e pode sobreviver sem ajuda no vácuo.

Traço: Implantes Mechanicus

O personagem é um servo do Deus Máquina, e tem acesso a implantes além do alcance de outros personagens.

Eletro-enxerto

O Eletro-enxerto é uma pequena porta enxertada no sistema nervoso. Assim que o recipiente fora propriamente treinado, isto permite a ele se conectar com portas de dados de máquinas e certos tipos de redes de dados. Eletro-enxertos podem ter muitas formas, como contatos de crânio, sondas de dedo, ou entradas espinhais.

Eletrugens Indutoras

Eletrugens Indutoras são enxertos metálicos de pele do tamanho de uma palma que se parece muito com tatuagens aos não iniciados. As eletrugens são conectadas ao sistema nervoso, onde elas derivam energia de emanações bio-elétricas da carne e dos sagrados mistérios da Bobina Potenia. Eles podem usar para emitir ou drenar energia de muitas formas.

Unidade Respiradora

Um implante de Unidade Respiradora envolve tubos, fios, guelras vox, ou outras partes ciberneticas substituindo o pescoço e torso superior. A unidade purifica o ar, dando um bônus +20 para resistir toxinas aéreas ou armas gasosas. A unidade respiradora também contem um sintetizador vox capaz de transmitir a voz em uma variedade de formas.

Cyber-Manto

O Cyber-manto é uma estrutura de metal, fios, e transmissores de impulso parafusada na espinha e costelas inferiores. Enquanto o iniciado ganha mais implantes, este manto age como um ponto de ancoragem subdermal. Entre alguns servos do Omnissias, este cyber-manto é referido como a “verdadeira carne”.

Bobina Potentia

Comportada dentro do cyber-manto está uma unidade energética conhecida como a Bobina Potentia. Esta massa pode armazenar energia e produzir vários tipos de campos. As bobinas vem em muitos tipos, de pequenas pilhas cristalinas à grandes galvanizadores elétricos.

Círculo Craniano

Círculo craniano é uma série de processadores conectados, implantes, e circuitos corticais que aumentam as capacidades mentais. A maioria se situa em uma compartimento parafusado ao crânio, enquanto outros dentro do próprio cérebro.

Incorpóreo

Criaturas incorpóreas são insubstanciais e sem peso, capazes de passar por objetos sólidos como armas e paredes. Uma criatura incorpórea ganha um bônus +30 para Testes de furtividade devido à sua habilidade de se fundir com objetos e o fato de que elas fazem praticamente som nenhum ao se mover. Criaturas incorpóreas ganham o Traço Pairador (6). Uma criatura incorpórea também é imune a armas normais – elas simplesmente passam por seu corpo como se não estivesse ali. Daemônios, poderes psíquicos, criaturas da distorção, outras criaturas incorpóreas, e oponentes equipados com armas de força podem ferir uma criatura incorpórea normalmente. Uma criatura incorpórea não pode normalmente afetar o mundo normal, e portanto não pode danificar oponentes não-incorpóreos a menos que tenha uma habilidade especial ou Talento para isto. Criaturas com o Traço Incorpóreo podem danificar outras criaturas com o Traço Incorpóreo normalmente.

Certos equipamentos podem manter uma criatura incorpórea afastada, mas notavelmente o Campo Gellar de uma nave espacial. Criaturas com este Traço não podem passar por tal campo.

Instabilidade da Distorção

A maioria das entidades da distorção tem uma continuidade tênue em nossa realidade, frequentemente mantida apenas por horror e derramamento de sangue, e pode ser desfeita se estrago suficiente puder ser feito à suas formas mantidas. Se uma criatura com este Talento recebe Dano e não causa nenhum Dano ou Pontos de Insanidade à outra criatura até o final de seu próximo Turno, ela deve fazer um Teste de Vontade. A criatura toma 1 ponto de Dano por falhar, mais 1 ponto adicional de Dano para cada Grau de Falha. Se isto causasse Dano igual, ou em excesso, aos Ferimentos da Criatura, ela é mandada de volta à distorção.

Investida Brutal (X)

A criatura com este Traço causa (X) pontos extras de Dano por ataque, durante um turno em que ela já tenha feito uma investida.

Ligaçāo de Alma

A alma desta criatura é ligada à um poder maior ou ser, em troca de alguma medida de proteção. Quando este Traço é ganho pela primeira vez, a entidade à qual a alma da criatura é ligada deve ser decidida. Muitos psykers imperiais, especialmente Astropatas, são ligados em alma ao Imperador, por exemplo, enquanto Feiticeiros do Caos podem ser ligados a um dos Poderes Ruinosos. Um psyker ligado por alma rola um dado adicional quando forçado a rolar na tabela de Perigos da Distorção, descartando qualquer um que ele escolher para conseguir um resultado mais favorável (Essencialmente, ele pode substituir o dado de unidade ou o dado de dezena com um dado adicional que ele rola.) Ao se tornar ligado por alma, o personagem deve escolher um dos seguintes efeitos: 3d10 Pontos de Insanidade, a perda permanente de sua visão, perda permanente de 1d10 de uma Característica, ou uma mutação aleatória. Além disso, um personagem ligado por alma tem um débito permanente com a entidade, que sem dúvida resulta em toda sorte de outros deveres e consequências.

Máquina (X)

Uma criatura com o Traço Máquina é feita de materiais não orgânicos e geralmente mais rigorosa que seres de carne e osso. Máquinas não respiram, são imunes aos efeitos do vácuo, frios extremos, quaisquer efeitos psíquicos que influenciam a mente, e seus Pontos de Armadura se aplicam à Dano de fogo. Máquinas tem um certo número de Pontos de Armadura (indicado pelo número em parênteses). Esta armadura se acumula com armadura vestida, mas não com o Traço Armadura Natural.

Medo (X)

A criatura com este Traço tem uma aparência assustadora. O Traço Medo sempre tem uma classificação associada (1-4) para refletir o quanto terrível é olhar para a criatura e é indicado pelo número em parênteses (X). Quanto maior a Classificação de Medo, mais difícil é para os outros resistirem perder o juízo com o encontro, como é mostrado na **Tabela 5-5: Classificação de Medo**. Quando o personagem encontra uma criatura com este Traço, ele deve fazer um Teste de Vontade, modificado pela potência do Traço da criatura. Em um sucesso, o personagem pode agir normalmente. Em uma falha, o personagem deve rolar na **Tabela 9-5: Choque** (veja página 327), adicionando +10 à

rolagem para cada Grau de Falha pelos quais o Teste de Vontade falhou.

Tabela 5-5: Classificação de Medo

Classificação de Medo	Penalidade
Perturbador (1)	0
Assustador (2)	-10
Horrível (3)	-20
Aterrorizante (4)	-30

Membros Múltiplos (X)

Esta criatura tem mais de um par de braços. O exato número de braços é indicado em parênteses (X), então um Roubagenes com Membros Múltiplos (X) tem quatro braços no total. Ele ganha um bônus +10 em Testes de Atletismo envolvendo escalada e se pendurar. Além disso, para cada par de braços que tem – o valor de Membros Múltiplos dividido por 2 – pode fazer um ataque adicional como se estivesse portando múltiplas armas corporais (a criatura deve ter armas naturais ou estar usando armas corporais para usar este efeito). Note que uma criatura ainda precisa de Combate com Duas Armas (Corporal) para fazer ataques múltiplos no mesmo Turno.

Pairador (X)

Criaturas com este Traço tem a capacidade para voo limitado, não voando mais alto que dois metros. O número em parênteses (X) indica sua velocidade ao pairar. Este número substitui o Bônus de Agilidade da criatura para Ações de movimento. Para mais informações sobre voar, veja **Capítulo I: Jogando o Jogo**.

Possessão

Certos seres espirituais e habitantes da distorção tem a habilidade de possuir corpos mortais. Isto é um processo mais penetrante e danificador que a maioria das formas de controle mental, ou mesmo o poder dos mais fortes psykers de “vestir” o corpo dos outros, pois a própria substância da criatura da distorção atacante é combinada com o corpo vivente da vítima em um nível fundamental, para que ela permaneça em nossa realidade. Os mecanismos pelos quais estas possessões ocorrem em jogo são detalhados abaixo, apesar de que circunstâncias e a natureza da própria entidade pode variar. Note que hospedeiros daemoníacos, sendo exemplos extraordinariamente poderosos de possessão ritualística e deliberada, projetados para prender e controlar demônios em um recipiente vivo, são um caso especial e lidados separadamente.

O Ataque de Possessão

A entidade deve estar a poucos metros de sua vítima pretendida e usar uma Ação Completa. A criatura e alvo fazem Testes de Vontade Opostos a cada Rodada até a entidade ou a vítima conseguirem um total de cinco Graus de Sucesso sobre a outra – isto é cumulativo ao longo de várias Rodadas. Se a entidade vencer, ela possui sua vítima. Se a vítima vencer, ela repeliu a entidade, que não pode tentar possuí-la de novo por 24 horas. Uma entidade repelida também recebe 1d10 pontos de Dano de Energia que não é reduzido por Armadura ou Dureza.

Os Efeitos da Possessão

Uma entidade possuidora assume controle completamente, se unindo a sua vítima, e é capaz de comandar o corpo a funcionar independente de dor ou ferimentos (e pode até se deleitar em danificar ou alterá-lo a seu gosto). A vítima aumenta suas Características Força e Dureza por 10 e ganha 1d10+3 Ferimentos. A vítima usa a Inteligência, Percepção, Vontade, e Camaradagem da entidade possuidora, e usa a Classificação Psy da entidade e poderes no lugar dos seus (se tiver). Igualmente, a vítima usa quaisquer Talentos e Perícias relacionados a mente da entidade e perde os seus.

A entidade também pode tentar se lembrar das memórias e habilidades da vítima com um Teste de Inteligência sucedido. Em caso de possessão por um demônio, a vítima tem uma boa chance de imediatamente receber mutações, e provavelmente receberá mais enquanto a possessão durar (veja **Capítulo IX: O Mestre do Jogo** para mais detalhes sobre mutação).

Sobrevivendo Possessões

Caso a vítima sobreviva e a entidade é arrancada do corpo por exorcismo ou outros meios, a provação causa 2d10 pontos de Dano permanente às Características Dureza e Vontade do personagem. Em adição, a vítima ganha 1d10 Pontos de Insanidade e Corrupção.

Psyker

Seja por influências não naturais, o estudo de conhecimento proibido, ou simples força de vontade, este indivíduo é um Psyker, e pode dobrar o Immaterium à sua vontade. Apesar de que este Traço não tem benefícios por si só, ele permite aos personagens comprarem a Perícia Psynisciência e os Talentos Classificação Psy e Poderes Psíquicos.

Quadrúpede

Quadrupedes são muito mais rápidos em cruzar uma distância que suas contrapartes bípedes. Seu movimento é o dobro do que normalmente seria indicado por seu Bônus de Agilidade (veja página 32). Este Traço é feito para incluir

criaturas com pernas trazzeiras e patas dianteiras. Criaturas com mais de quatro pernas ganham este Talento também, aumentando seu movimento como indicado acima mas adicionando 2 (depois de dobrar) à sua velocidade de movimento final, para cada par de pernas além dos dois primeiros (i.e. +2 para 6 pernas, +4 para 8 pernas, etc).

Regeneração (X)

Criaturas com este Traço se curam muito rapidamente. Cada Rodada, no começo de seu Turno, a criatura faz um Teste de Dureza para remover uma quantidade de Dano indicada em parênteses depois do Traço. Ela perde este Traço ao morrer.

Rastejante

Vermes, serpentes, e criaturas similares se rastejam e deslizam ao invés de andar. A base de movimento para uma criatura com este Traço é metade da sua velocidade de movimento normal (arredondada para cima) como determinado por seu Bônus de agilidade, mas elas não ganham penalidades por ser mover sobre terreno difícil.

Sentidos Sobrenaturais (X)

A criatura pode perceber seus arredores usando outros sentidos além de visão ou audição, como órgãos, pelos finos, ou alguma outra habilidade perturbadora. Este Traço sempre inclui um alcance em metros indicado pelo número em parênteses (X).

Sonar

A criatura com este Traço percebe seus arredores emitindo um ruído de frequência, permitindo à criatura localizar a posição de qualquer objeto sólido em 30 metros. Outras criaturas dentro deste alcance de 40 metros, com um sucesso em um Teste de Atenção -10, pode detectar o curioso ruído.

Tamanho (X)

Criaturas vêm em um de dez categorias diferentes de tamanho, como mostrado na **Tabela 5-6: Tamanho**. Tamanho afeta movimento, o quanto bem uma criatura pode se esconder ou se mover sem ser notada, e quanto fácil ou difícil é atingi-la em combate. Ao calcular o movimento, aplique o modificador de tamanho primeiro, e então outros modificadores de outros Traços ou Talentos (como Quadrupede). Para o propósito de comparação, um humano é uma criatura Tamanho (4). Note que o movimento de uma criatura não pode ser reduzido a menos que 1.

Tabela 5-6: Tamanho

Tamanho	Modificador Para Acerto	Furtividade	Movimento Base
Minúsculo (1) (Autopena, Faca)	-30	+30	AB-3
Ínfimo (2) (Pistola bolt, servo-crânio)	-20	+20	AB-2
Pequeno (3) (Gretchin, Criança Humana)	-10	+10	AB-1
Mediano (4) (Humano, Eldar)	0	0	AB
Grande (Nob Ork, Fuzileiro Espacial com armadura)	+10	-10	AB+1
Enorme (6) (Caminhante Sentinel, Krootox)	+20	-20	AB+2
Gigante (7) (Tanque de Batalha, Demônio Maior)	+30	-30	AB+3
Imenso (8) (Saqueador Land, Grande Knarloc)	+40	-40	AB+4
Monumental (9) (Squiggoth, Lâmina da Perdição)	+50	-50	AB+5
Titânico (10) (Titan de Batalha Ceifador, Máquina de Guerra Ordinatus)	+60	-60	AB+6

Tóxico (X)

A criatura com este Talento é venenosa. Qualquer um que causar Dano com sucesso a uma criatura Tóxica deve fazer um Teste de Dureza com uma penalidade igual à 10 vezes o número em parênteses (X) ou sofre 1d10 pontos de Dano (do mesmo tipo que a arma que causou o acerto) não reduzido por Armadura ou Dureza. Por exemplo, uma criatura com Tóxico (4) iria impor um -40 em Testes de Dureza. Algumas criaturas podem ter efeitos adicionais em suas toxinas ou causar mais Dano como indicado em suas descrições individuais.

Visão Noturna

A criatura com este Traço pode ver normalmente mesmo em áreas de escuridão total, e nunca ganham penalidades por lutar em áreas de luz fraca ou sem luz.

Vindo dos Pesadelos

Algumas entidades da distorção são tão terrivelmente poderosas que a vontade perpetuando seus corpos em nossa realidade é quase impossível de se quebrar ou perturbar. Tais entidades são completamente imunes aos efeitos de venenos, doenças, a necessidade de respirar, a maioria dos perigos ambientais, sangramento, e atordoamento. Elas também ignoram qualquer resultado crítico além de um que iria destruí-las imediatamente, a menos que tenha sido causado por um poder psíquico, arma de força, ou ataque divino.

Voador (X)

A criatura com este Traço tem a habilidade natural de voar, seja por grandes asas de couro, estranhas energias de distorção, ou sacos de gás infláveis. O número em parênteses (X) indica a velocidade ao voar. Este número substitui o Bônus de Agilidade da criatura para Ações de movimento. Para mais informações sobre voar, veja

Capítulo I: Jogando o Jogo.

Tocado pelos Destinos (X)

A criatura ou PNJ tem o número de Pontos de Destino mostrados em parênteses (X). Ela pode usar estes Pontos de Destino exatamente do mesmo jeito que Personagens Jogadores e pode até queimar um Ponto de Destino para sobreviver à morte e destruição à critério do Mestre. As regras para Fúria Justa também se aplicam à esta criatura ou PNJ.

Capítulo VI:

Arsenal

“O Deus-Imperador nos provê com as ferramentas de que precisamos para aniquilar o inimigo. Contudo, um comandante responsável deve sempre se lembrar de cuidar destas ferramentas. Uso imprudente de recursos pode vencer uma batalha, mas tal estratégia pode facilmente perder uma guerra.”

- Lorde Solar Macharius

O Departamento Munitorum garante a cada membro da Guarda Imperial um kit padrão. Isto provê cada soldado com o necessário para funcionar como um membro efetivo de uma vasta força de combate. É claro, este equipamento básico provê exatamente o que é necessário e mais nada. Muitos Guardas se acham procurando desesperadamente equipamento e suprimentos extras para tornar sua vida nos mundos hostis da galáxia mais fácil. Muitos fazem coisas extraordinárias para conseguir equipamento adicional. Para alguns, isto é conseguido através de méritos de campo de batalha e evidência de extrema competência durante o treinamento, que pode fazer com que eles sejam escolhidos para realizar um papel especial dentro de sua unidade ou agrupados em uma unidade específica com outros Guardas que demonstram os mesmos talentos. Para outros, eles podem depender de métodos menos honrados para se garantir que eles tenham o equipamento que sentem ser necessário para funcionar em uma zona de guerra. É claro, qualquer equipamento é sujeito à inspeção por oficiais e Comissários, que podem se desagradar e punir excentricidades individuais, e poucos Guardas querem acabar do lado errado da pistola bolt do Comissário.

Também espera-se de soldados manter seu equipamento em padrões rigorosos e todo o equipamento padrão pode ser sujeito à inspeções frequentes.

Esta seção apresenta uma vasta gama de equipamento que pode se tornar disponível a membros da Guarda Imperial. Personagens iniciais começam com o kit padrão regimental, como é descrito na página 173. Os conteúdos deste kit podem variar baseado na natureza de seu mundo natal, as condições de sua operação, de que tipo de unidade eles fazem parte, e qual papel de batalha específico eles foram treinados para realizar. O processo de adquirir mais equipamento depende de condições de campo de batalha, planeta de origem, parâmetros de missão, e propensões regimentais. É claro, conforme os personagens ganham fama e se acostumam aos seus arredores, eles podem desenvolver novas formas para garantir de que eles terão acesso ao

equipamento que eles sentem ser necessário para suas missões em batalha.

Logística Regimental

Cada regimento da Guarda Imperial inclui um número substancial de soldados equipados com uma grande variedade de equipamentos. A simples questão de abrigar, alimentar, e prover as necessidades básicas destas tropas exige recursos substanciais. É claro, prover a eles com o equipamento adequado para engajar em conflitos estendidos apenas complica mais a situação. Ostensivamente, o Departamento Munitorum assume toda a responsabilidade final por suprimentos. Os escribas e adeptos sobreacarregados devem constantemente verificar que o equipamento apropriado é mandado para cada regimento para que eles funcionem em níveis aceitáveis de eficiência.

Quando um regimento é formado, espera-se de seu planeta prover amplos suprimentos como parte de seu dízimo militar. Consequentemente, o suprimento inicial de alimentos, uniformes, e kit padrões dados a cada soldado são geralmente consistentes com os usado como parte das forças militares do planeta. As armas laser são a única exceção a esta regra. Mesmo em mundos onde a arma não é comumente usada, unidades da Guarda Imperial recebem alguma variante do rifle laser como sua arma padrão. Apenas depois que o regimento recebeu estes suprimentos e passou por ao menos um treinamento rudimentar o dízimo planetário pode ser considerado completo. A variação entre as tradições militares e peculiaridades culturais de diferentes mundos natais leva a variações substanciais que são observadas entre regimentos da Guarda Imperial de diferentes sistemas.

Infelizmente, estes suprimentos iniciais raramente são suficientes para manter um regimento por uma campanha estendida. Veículos, armas, e equipamento rapidamente degradam sob as condições do campo de batalha. Alimentos rapidamente se esgotam enquanto milhares de soldados tentam manter-se em condição efetiva de combate. Como uma consequência, o Departamento Munitorum deve continuar a mandar suprimentos, com a ajuda da Marinha Imperial, para zonas de guerra que necessitam. Para mundos que regularmente provêm regimentos como o dízimo, suprimentos adicionais podem exceder sua capacidade. Ao invés disso, a comida deve vir de mundos agrícolas com produção disponível, enquanto que outros equipamentos vêm de manufaturas. Por conta disso, ao longo do tempo, enquanto um regimento é repetidamente reabastecido, suas armas e equipamento pode começar a mostrar alguma variação.

Na prática, as vastas reservas de comida, combustível, e munições necessárias representam um problema substancial para qualquer regimento da Guarda Imperial. Para prolongá-los, racionamento é um fator crucial. Oficiais responsáveis por suprimento e inventário devem ter cuidado constante para se certificar de que tudo é alocado de uma forma responsável. De outra forma, estas reservas podem rapidamente se esgotar, deixando um regimento incapaz de operar em seus níveis de eficiência esperados. Diferentes regimentos empregam uma variedade de políticas para garantir que estas alocações sejam realizadas confiavelmente. No final, contudo, tudo se resume a um sistema logístico que garante que os suprimentos necessários estejam disponíveis quando necessários, mas não poderão ser desperdiçados.

Logística

Um Guarda Imperial é um servo jurado do Deus-Imperador. Sua vida é do Imperium para gastar de qualquer forma que seus comandantes acharem apropriada. Similarmente, um Guarda não é dono de nenhum de seus equipamentos. Ao invés disso, tudo é confiado ao seu cuidado pelo Departamento Munitorum. Por causa disso, não se pode esperar de um soldado na Guarda Imperial comprar novo equipamento ou receber compensação especial em troca de seu serviço. Ao menos, é assim que o sistema deve funcionar.

Em termos práticos, coisas funcionam um tanto diferentes. Cada soldado recebe um kit padrão que é consistente com o equipamento provido a todos os membros de seu regimento. Em adição, equipamento especialista é provido a soldados que têm responsabilidades particulares. Isso pode incluir uma arma especial ou pesada, ferramentas necessárias para uma responsabilidade específica, ou mesmo equipamento que é apropriado para uma missão ou ambiente específico. Assim que o equipamento é entregue, soldados são completamente responsáveis por mantê-lo e devolvê-lo, quando ordenado, em condições plenamente operacionais. Qualquer equipamento perdido ou danificado ao longo de treinamento ou conflito deve ser plenamente justificado ao comando regimental. As consequências por perdas inaceitáveis podem ser desagradáveis.

Frequentemente, personagens podem desejar adquirir equipamento fora das especificações normais da missão. Às vezes isso pode simplesmente ser ter o melhor equipamento possível para a situação. Outras vezes, algo pode cair nos seus colos sem explicações. A galáxia é enorme, e há incontáveis frentes de batalhas com nomes similares ou mesmo idênticos. Os adeptos do Departamento Munitorum podem cometer erros e entregar algo completamente inapropriado. Se o equipamento é mandado através de canais oficiais para uma unidade, então aquele grupo deve assumir responsabilidade total por ele. Contudo, se os bens

Manipulando o Sistema

Um jogador pode decidir que seria melhor para o seu personagem focar suas Perícias para que ele esteja em melhor posição de adquirir equipamento. Desta forma, um personagem pode ser o negociador focal para obter itens incomuns para a esquadra ou negociar por qualquer equipamento extra. Um personagem que decide abraçar esta filosofia estaria melhor equipado aumentando sua Perícia Comércio e Característica Camaradagem. Desta forma, a esquadra pode melhorar suas chances de ter acesso ao equipamento mais apropriado para sua situação, e pode até conseguir alguns luxos no caminho.

Qualquer momento que um personagem procura obter um item, ele começa identificando a pessoa que irá mais provavelmente provê-lo. Assim que o tiver feito, ele pode realizar um **Teste Oposto Desafiador (+0) de Comércio**. Para cada Grau de sucesso no Teste, o personagem recebe um bônus +10 para seu Teste de Logística para obter um item.

Frequentemente, um personagem pode ter um equipamento extra que ele pode estar disposto a trocar para obter um item em particular. Neste caso, a disponibilidade daquele item deve ser calculada (veja **Tabela 6-2: Disponibilidade por Condições da Frente** na página 173). A dificuldade do Teste de Logística para o item trocado pode ser adicionada como um bônus no Teste de Comércio do personagem ou uma penalidade no Teste de Comércio do personagem oposto.

O problema é que, estritamente falando, trocas é uma violação da Doutrina Imperial. O Deus-Imperador e seus servos – por mandato divino – irão certamente prover todo o equipamento necessário para uma missão. Qualquer um que duvidar disto é claramente culpado de heresia. Além disso, muito dos itens em maior demanda são coisa que são claras violações da lei imperial. Isto inclui substâncias ilícitas, tecnologia xenos, ou mesmo informação confidencial. Qualquer que esteja negociando tal contrabando poderia potencialmente trocá-lo por itens de grande valor, mas sempre deve considerar o risco de que seu parceiro de troca pode entregar-lo ao Comissariado.

são entregues sem papelada, os personagens podem talvez explorar isto para seus próprios propósitos.

Para propósitos de jogo, qualquer equipamento – seja adquirido por meios legítimos ou ilegais – fora do kit padrão cai na alçada do sistema Logístico. Isto inclui equipamento dado a especialistas como também equipamento específico para uma missão – incluindo equipamento não padrão que um Personagem Jogador pode requisitar, mesmo se o alto comando acredita que ele fica fora dos requisitos da missão. As vezes personagens podem escolher trabalhar com o sistema, mas outras vezes um artigo de equipamento inesperado pode chegar até eles por sorte. Em qualquer caso, sua recompensa pode ser usada para seus próprios propósitos ou usada para barganhar por outra coisa que eles possam precisar.

Uma esquadra de Guardas começa o jogo com uma Classificação Logística de 10. Esta classificação pode ser

aumentada de duas formas. Jogadores podem comprar o Talento Influência no Munitorum que aumenta sua Classificação Logística por +5 cada vez (veja página 153). Em adição, Logística pode ser recompensada como um modificador adicional por completar objetivos no campo de batalha. Essencialmente, enquanto a fama da esquadra aumenta, sua reputação melhora e outros dentro do acampamento podem se tornar mais dispostos a acomodar seus pedidos incomuns. Igualmente, missões particularmente desastrosas podem causar uma queda na Classificação Logística de uma esquadra. Tais recompensas ou penalizações à Logística são sujeitas aos critérios do Mestre, mas devem raramente exceder um ganho ou perda de mais que 5 pontos.

O Teste de Logística

Quando um Guarda individual, ou a esquadra inteira, quer adquirir um item ou recurso fora do padrão, ele deve fazer um Teste de Logística. Isto é uma rolagem 1d100 contra a Classificação Logística da Esquadra – feita da mesma forma que um Teste de Característica. Este Teste é modificado baseado na Disponibilidade do item, Fabricação, e condições do campo de batalha em que a esquadra está operando no momento. Sucesso significa que o item fora obtido, enquanto falha significa que os Guardas não conseguiram localizar ou obter o item. Quando um personagem adquire uma arma que usa munição por meio de um Teste de Logística bem sucedido, ele recebe um carregador de munição para aquela arma, com mais um carregador de munição adicional por Grau de Sucesso que ele conseguiu no Teste além do primeiro. Quando um personagem adquire munição por um Teste de Logística bem sucedido, ele adquire 2 carregadores de munição para aquela arma, mais um carregador de munição adicional por Grau de Sucesso que ele conseguiu no Teste além do primeiro.

Disponibilidade

Infelizmente, nem todo equipamento está prontamente disponível aos personagens a todos os momentos. Em alguns casos, tipos particulares de itens nunca foram projetados para serem usados em uma determinada zona de batalha. Em outros, o Departamento Munitorum pode ter entregado vastas reservas de um equipamento incomum, por razões que somente os seus adeptos poderiam entender. Mestres e jogadores devem usar o sistema de Disponibilidade em conjunto com o sistema de Logística para determinar que equipamento os personagens possam obter e o status associado ao equipamento em questão.

Todo equipamento, incluindo armadura e armas, tem um ranque de Disponibilidade. Quando um personagem tenta adquirir um objeto, este ranque é um fator chave se ele pode ou não obtê-lo. A Disponibilidade listada para qualquer item é baseada em condições normais. Note que há uma variedade de modificadores situacionais que podem afetar a Disponibilidade de determinado equipamento. Como uma consequência, um item que é comumente disponível em uma zona de batalha pode ser substancialmente mais raro em outra.

Note que a Disponibilidade é irrelevante para o kit padrão do Guarda e equipamento que é especificamente dado para uma missão. O Kit Padrão Regimental de Guarda(veja a página 173) deve sempre estar disponível, já que manter este equipamento é uma das maiores prioridades do regimento. Equipamento Designado de Missão é sujeito a Testes situacionais como descrito na página 175. Disponibilidade se torna um problema para equipamento que os personagens tentam adquirir, incluindo duplicadas dos itens presentes em seu kit padrão ou específico para missão.

Ao calcular a dificuldade do Teste de Logística para adquirir um item, personagens devem consultar a **Tabela 6-2:**

Disponibilidade por Condições da Frente. Há bônus cumulativos para considerar. Inicialmente, a dificuldade é baseada sobre o número de tropas postas na frente. Personagens devem considerar o número de unidades Designado à área e referenciar com a Disponibilidade do item para determinar uma dificuldade inicial. Em seguida, a quantidade de tempo que a frente tem sido ativa, como também a quantidade de tempo que a unidade esteve na frente deve ser considerada. Algumas zonas de guerra imperial têm visto combate por séculos, ou mesmo milênios, enquanto outras são recém-formadas. Enquanto as tropas passam tempo adicional em uma determinada zona de guerra, elas aprendem mais sobre suas complexidades como também a quem contatar por equipamento incomum. A seguir, as condições atuais devem ser consideradas. Se o Imperium não está se saindo bem em uma zona de guerra, carregamentos podem ser perdidos e equipamento pode ser imediatamente utilizado. Alternativamente, se as coisas

Tabela 6-1: Classificação Logística

Classificação	Exemplos
5	Recruta Novo
10	Soldado Alistado
15	Oficial Não-Comissionado de Baixo Ranque
20	Oficial Não-Comissionado de Ranque de Esquadra
25	Oficial Não-Comissionado de Ranque de Esquadra Sênior
30	Oficial de Pelotão
40	Oficial de Comando de Companhia
50	Oficial Sênior ou Comissariado
70	Oficial Regimental
90	Comando de Zona de Batalha
100	Comando de Saliente
120+	Comando de Cruzada

estiverem melhores, itens de luxo se tornam mais prontamente disponíveis. Finalmente, se um equipamento é parte do Kit Padrão Regimental de qualquer regimento engajado na zona de guerra, os personagens recebem um bônus +20 para o Teste de Logística.

Exemplo

Andrew decide que seu Guarda de Ferro Mordiano precisa de um rifle de plasma. Consultando a lista de armas, ele descobre que ele tem uma Disponibilidade Muito Rara. Como há poucos regimentos posicionados na sua frente de batalha, ele começa com uma dificuldade **Difícil (-20)**. Sua unidade acabou de chegar na frente (-10), mas ele tem sido ativo por mais de um século (+30). O mundo ainda é contestado e a frente é considerada permanecendo em um Impasse Violento (-10). Por sorte, um dos outros regimentos favorece Rifles de Plasma, então eles são razoavelmente numerosos (+20). Somando os modificadores, a dificuldade final para o Teste de Logística é $-20 + -10 + 30 + -10 + 20 = \text{Ordinário (+10)}$.

No final de tudo, o kit padrão deve ser visto como um recurso ao invés de uma penalidade. A qualquer momento que um soldado é capaz de acessar um acampamento militar fortificado, aquele personagem pode reabastecer completamente seu kit nos armazéns do regimento. É claro, isto é sujeito ao critério do Mestre de Jogo. Se um

Tabela 6-2: Disponibilidade por Condições da Frente

Dificuldade por Número de Tropas			
Disponibilidade	Companhia ou Menos	Único Regimento	Múltiplos Regimentos
Omnipresente	Fácil (+30)	Auto	Auto
Abundante	Rotina (+20)	Fácil (+30)	Auto
Copiosa	Ordinário (+10)	Rotina (+20)	Fácil (+30)
Comum	Desafiador (+0)	Ordinário (+10)	Rotina (+20)
Mediana	Difíciloso (-10)	Desafiador (+0)	Ordinário (+10)
Escassa	Difícil (-20)	Difíciloso (-10)	Desafiador (+0)
Rara	Muito Difícil (-30)	Difícil (-20)	Difíciloso (-10)
Muito Rara	Árduo (-40)	Muito Difícil (-30)	Difícil (-20)
Extremamente Rara	Terrível (-50)	Árduo (-40)	Muito Difícil (-30)
Quase Única	Infernal (-60)	Terrível (-50)	Árduo (-40)
Única	Critério do Mestre	Infernal (-60)	Terrível (-50)

Tempo Gasto na Frente	Modificador
Menos que 3 Meses	Difíciloso (-10)
3-6 Meses	Desafiador (+0)
6-12 Meses	Ordinário (+10)
1-5 Anos	Rotina (+20)
5+ Anos	Fácil (+30)
Frente Ativa	Modificador
Menos que 3 Meses	Difíciloso (-10)
3-6 Meses	Desafiador (+0)
6-12 Meses	Ordinário (+10)
1-5 Anos	Rotina (+20)
5+ Anos	Fácil (+30)
Condições da Guerra	Modificador
Perdendo Gravemente	Muito Difícil (-30)
Vacilando	Difícil (-20)
Impasse Violento	Difíciloso (-10)
Cessar Fogo	Fácil (+30)
Quase Vitoriosa	Ordinário (+10)
Dominante	Rotina (+20)

Kit Padrão Regimental de Guarda

“Esta armadura é um presente do Omnisssias. Se você não cuidar dela da maneira que ele instruiu, ele saberá que você falhou com ele e ela não te protegerá. Preste atenção aos ritos, pois sua vida depende disso.”

- *Tecnopadre Obediah Arcseeker*

Durante os estágios finais de seu treinamento como um Guarda Imperial, cada soldado recebe seu Kit Padrão Regimental de Guarda. O conteúdo deste kit pode variar substancialmente entre diferentes regimentos baseado em seus equipamentos favoritos e protocolos padrões. O conteúdo preciso do equipamento inicial de cada Guarda é determinado baseado em seu regimento inicial, seja pela escolha de um dos regimentos pré-definidos ou pelo processo de criação de regimento (veja **Capítulo II: Criação de Regimento**).

Por causa que este equipamento é determinado por seu regimento, personagens individuais não tem a oportunidade de personalizá-lo. A menos que o soldado seja transferido de outro regimento, o conteúdo deste kit permanece na maior parte fixo pelo resto de sua carreira. Alguns personagens podem ver isto como um detimento substancial. Eles podem preferir adaptar suas técnicas de combate baseadas em circunstâncias ou sua própria missão, os fazendo se sentir bem limitados pelas restrições do kit padrão. De qualquer forma, esta é a natureza do serviço na Guarda Imperial. É claro, há coisas que um Guarda pode fazer sobre esta situação.

personagem pegar três armas laser ao longo de vários dias, provavelmente haverão algumas perguntas de seu oficial comandante, do quartel-mestre da base, e dos Tecnopadres locais. Enquanto uma explicação razoável pode resolver o problema, as consequências podem ser graves se uma não estiver disponível.

Da mesma forma, isto pode oferecer a um soldado mais pragmático uma oportunidade para conseguir equipamento alternativo – especialmente se ele estiver em uma base onde há membros de outros regimentos estacionados. Quando membros destes outros regimentos reabastecerem seu kit padrão, há certamente amplas oportunidades de realizar trocas com eles. Desta forma, um personagem pode obter um modelo alternativo de armas, equipamento variante, ou mesmo rações de campo que são diferentes o bastante para ser considerada uma iguaria. Um bom estoque de tais bens poderia ser ainda mais útil quando o personagem realizar trocas com outros regimentos em uma data futura.

Ao mesmo tempo, personagens jogadores são no final de tudo responsáveis pela manutenção e cuidado de todos os itens que são parte do seu kit padrão. A qualquer momento que eles precisarem requisitar um item substituto, ele deve preencher a papelada necessária. Como com toda papelada deste tipo, o fazer carrega o risco de escrutínio excessivo de um oficial superior, com todas as possíveis consequências que isto tem. Perder ou danificar equipamento – ou tê-lo roubado – pode ter consequências desagradáveis.

Além disso, alguns personagens podem receber kit padrão que eles podem nunca sequer usar. Por exemplo, cada personagem recebe o modelo padrão de rifle laser do regimento. Isto inclui especialistas que podem sempre usar outra arma, como um rifle melta ou lança-granadas.

Enquanto é improvável que eles algum tirem o rifle laser do seu paiol de munições, eles ainda devem manter a arma e tê-la preparada para inspeção a qualquer momento. Isto é parte da Doutrina Imperial padrão. Os personagens devem estar preparados para todas as circunstâncias. Como consequência, se eles negligenciarem realizar os rituais de manutenção nestes equipamentos secundários ou terciários, isto poderia atrair a atenção de seus oficiais superiores.

Contudo, para propósitos práticos, isto significa que qualquer equipamento que é parte do seu Kit Padrão Regimental é sempre uma opção para qualquer personagem. Mesmo se um equipamento especializado, amado, e provado em combate for destruído, o personagem pode recorrer à confiável rifle laser ou armadura flak que serviu a ele fielmente ao longo de seus primeiros anos. Desta forma, um membro da Guarda Imperial deve sempre ter o mais básico equipamento necessário para ser efetivo em combate. Enquanto estas escolhas podem não ser sua primeira opção, elas são sempre uma escolha disponível que deve permiti-los continuar seu serviço ao Deus-Imperador.

Similarmente, isto significa que munição para tal equipamento padrão deve raramente ser um problema. A menos que os personagens recebam uma missão longe do apoio imperial, eles devem ser capazes de rapidamente se abastecer a qualquer momento. Uma visita ao armazém deve ser parte do procedimento padrão de cada soldado ao retornar de uma missão e antes de embarcar em outra. Desta forma, cada soldado deve estar pronto para embarcar em uma missão com poucos problemas.

Por causa que este kit padrão oferece tanto um recurso quanto uma responsabilidade, é crucial que o Mestre e os jogadores seriamente considerem todos os componentes ao começo da campanha. Ao selecionar ou criar um regimento, exagerar nos conteúdos do kit podem criar um cenário onde os personagens raramente são desafiados por objetivos já que eles sempre tem amplos suprimentos para cada conflito imaginável. Um kit excessivamente grande também pode exigir que os personagens passem muito do seu tempo livre realizando as séries rotineiras de rituais necessários para manter seu equipamento funcionando.

Em contraste, um kit que inclua pouco equipamento – digamos, apenas uma pederlaser, uma faca de combate, e uma armadura primitiva – pode deixar os personagens focados inteiramente em constantemente adquirir e substituir seu equipamento. Ao invés de se preparar para missões e massacrar os inimigos do Imperium, os soldados podem ser forçados a gastar seu tempo tentando saquear equipamento de camaradas caídos ou inimigos e barganhar pelo essencial necessário para sobreviver em condições de combate. Enquanto isto pode fazer uma campanha interessante – apesar de excepcionalmente sombria – isto dramaticamente muda o foco de cada aventura. Personagens nesta situação podem achar encontros aparentemente rotineiros muito mais desafiadores do que seria de outra forma esperado.

No final de tudo, o Kit Padrão Regimental de Guarda deve ser mais um recurso básico do que um bem tremendo ou um fardo problemático. Personagens devem considerá-lo como uma reserva para mantê-los longe de situações desesperadas ao invés de um recurso crítico. Ao mesmo tempo, se ele se torna algo completamente vital, Mestres são encorajados a aumentar a frequência de inspeções rotineiras, para se certificar que os Personagens Jogadores estão cumprindo suas responsabilidades de cuidado por seu equipamento essencial.

Equipamento Designado de Missão

“Pela graça do Omnisssias, você recebeu sua sagrada ferramenta. Ela tem sido usada em seu nome por 1.500 anos. Guarde-a bem para que ela continue a servir no futuro. Ela vale muito mais que a sua vida. Certifique-se que seus camaradas saibam que a sobrevivência dela é o no mínimo tão importante quanto sua missão.”

- Cyber-Vidente Kierkegaard Phi IX

No começo de cada missão, comandantes dão a cada esquadra um conjunto de equipamento que a Esquadra recebe em adição ao seu Equipamento Padrão que serve para ajudá-los a completar seus parâmetros de missão. No mínimo, isto deve incluir qualquer equipamento ambiental necessário para a sobrevivência dentro do campo de operação da missão. Frequentemente, objetivos de missão podem exigir equipamento adicional que não é parte do kit padrão. Nestas situações, os personagens também devem receber o equipamento apropriado para permitir a realização da tarefa. Contudo, não é incomum devido à erro administrativo, equívoco do comando, ou um simples erro de comunicação resultar no Equipamento Designado de Missão não ser consistente com as expectativas da esquadra.

Tabela 6-3: Modificadores de Logística de Missão

Condições da Guerra	Modificador
Perdendo Gravemente	Muito Difícil (-30)
Vacilando	Difícil (-20)
Impasse Violento	Difíciloso (-10)
Cessar Fogo	Fácil (+30)
Quase Vitoriosa	Ordinário (+10)
Dominante	Rotina (+20)
Importância da Missão	Modificador
Rotina	Difíciloso (-10)
Menor	Desafiador (+0)
Importante	Ordinário (+10)
Vital	Rotina (+20)

Quando os personagens são informados de sua missão, seu comandante oficial deve indicar qualquer Equipamento Designado de Missão como parte das instruções. Ao jogar em um cenário publicado, uma lista do equipamento apropriado é incluída como parte da cena relevante. Caso contrário, Mestres de Jogo devem planejar uma lista do equipamento específico entregue. Sugestões estão demarcadas abaixo, mas no final de tudo, a distinção do que deve ser incluído nesta lista é critério do Mestre. Para mais informações a respeito dos variados tipos de missão, veja o Capítulo IX: O Mestre de Jogo, página 317.

Assim que os personagens receberem uma lista do seu Equipamento Designado de Missão do seu comandante, eles podem realizar o processo de adquiri-lo. Em cada regimento, e em cada frente de batalha, o processo de distribuição de equipamento é diferente. Alguns regimentos usam escribas que meticulosamente registram cada item enviado a eles pelo Departamento Munitorum, e os Guardas devem ficar em uma fila monolítica, esperando por sua vez de pedir equipamento; enquanto em outros regimentos, equipamento mandado pelo Departamento Munitorum pode ser simplesmente jogado em uma imensa pilha a qual soldados gananciosos irão revirar à procura dos melhores itens.

Para representar a requisição do Equipamento Designado de Missão em qualquer uma da miríade de situações que os Guardas podem se encontrar, um dos membros da esquadra deve fazer um teste de Logística. Isto é tipicamente um **Teste Ordinário (+10) de Logística**. Contudo, circunstâncias extenuantes podem modificar esta dificuldade. Veja a **Tabela 6-3: Modificadores de Logística de Missão** para mudanças situacionais. Note que a Disponibilidade de qualquer equipamento incluindo no Equipamento Designado de Missão não afeta a dificuldade deste Teste. O oficial comandante é presumidamente familiarizado com os recursos da base e, portanto, está deliberadamente designando o equipamento relevante à esquadra. Alguns Mestres de Jogo podem decidir desenvolver a personalidade dos PNJs que trabalham no armazém da base. Neste caso, eles podem aplicar modificadores discricionários como for apropriado à personalidade do personagem e interações passadas com os Personagens Jogadores.

Assim que todos os modificadores tiverem sido aplicados, o personagem deve comparar o resultado do seu Teste de Logística com a **Tabela 6-4: Resultados de Logística de Missão**. Se for apropriado, eles devem fazer qualquer rolagem indicada sobre a **Tabela 6-5: Equipamento Aleatório**. Tanto falha ou sucesso excepcional no Teste de Logística pode resultar em suprimentos inesperados para os personagens em seu Equipamento Designado de Missão. Em qualquer caso, este equipamento não foi devidamente rastreado e os personagens não são responsáveis por devolver qualquer equipamento adquirido desta maneira. Personagens sagazes podem querer trocar qualquer coisa conseguida desta maneira com outras unidades estacionadas na base, antes de embarcar em sua missão. Desta forma, eles podem conseguir equipamento adicional apropriado ou criar um estoque de reservas contra um Teste de Logística desastroso futuro.

Tabela 6-4: Resultados de Logística de Missão

Grau de Sucesso ou Falha	Resultado
4+ Graus de Falha	Nenhum Equipamento Designado de Missão está disponível. O armazém exige que cada personagem devolva um artigo do seu Kit Padrão Regimental.
3 Graus de Falha	Nenhum Equipamento Designado de Missão está disponível. Role três vezes na Tabela 6-5: Equipamento Aleatório (com uma penalidade -20) para determinar que equipamento reserva recebem.
2 Graus de Falha	Dois artigos importantes, à critério do Mestre de Jogo, do Equipamento Designado de Missão não estão disponíveis. Role duas vezes na Tabela 6-5: Equipamento Aleatório (com uma penalidade -10) para determinar que equipamento reserva recebem.
1 Grau de Falha	Um artigo importante, à critério do Mestre de Jogo, do Equipamento Designado de Missão não está disponível. Role uma vez na Tabela 6-5: Equipamento Aleatório para determinar que equipamento reserva recebem.
1 Grau de Sucesso	Todo o Equipamento Designado de Missão está disponível.
2 Graus de Sucesso	Em adição ao Equipamento Designado de Missão listado, os personagens recebem um item duplicata, a critério do Mestre.
3 Graus de Sucesso	Em adição ao Equipamento Designado de Missão listado, os personagens recebem dois itens adicionais. Role duas vezes na Tabela 6-5: Equipamento Aleatório (com um bônus +10) para determinar que equipamento adicional recebem.
4+ Graus de Sucesso	Em adição ao Equipamento Designado de Missão listado, os personagens recebem dois itens adicionais. Role duas vezes na Tabela 6-5: Equipamento Aleatório (com um bônus +20) para determinar que equipamento adicional recebem.

Exemplo

O oficial comandante do personagem de Andrew expede para sua esquadra uma caixa com dez cargas de demolição, uma caixa com dez máscaras de gás, e dez conjuntos de óculos infravermelhos. A guerra atual tem sido um Impasse Violento (**Difíciloso (-10)**), mas esta é uma Missão Importante (**Ordinário (+10)**). Andrew faz um **Teste Ordinário (+10) de Logística** (somando o outro modificador) mas sofre dois Graus de Falha. Consultando a **Tabela 6-4: Resultados de Logística de Missão**, o Mestre decide que as máscaras de gás e óculos infravermelhos estão indisponíveis. Andrew então rola duas vezes na tabela de Equipamento Aleatório, com uma penalidade -10. Ele rola um 56 e um 84. Depois de aplicar as penalidades, ele consulta a tabela e descobre que o armazém deu à esquadra um arquivo de mapas de satélite e uma caixa de baterias.

Depois de várias missões, rolagens na tabela de Equipamento Aleatório podem começar a ficar repetitivas. Isto nunca deve ser o caso. Para evitar isto, Mestres de Jogo são encorajados a criar tabelas variantes apropriadas para

sua própria campanha. Alternativamente, Mestres de Jogo podem substituir itens alternativos de disponibilidade comparável para qualquer item que seja aleatoriamente rolado, à seu próprio critério.

Tabela 6-5: Equipamento Aleatório

Rolagem 1d100	Equipamento Aleatório
<0	Um saco cheio de uniformes desesperadamente precisando ser lavados.
0-5	Uma caixa de uniformes de gala finamente costurados, tamanho Ogryn.
6-10	Um barril de 200 litros cheio de ácido concentrado.
11-15	Uma caixa com 20 conjuntos de roupas de sobrevivência apropriadas para o clima que não é presente em seu campo de operações.
16-20	Uma caixa de 20 carregadores de munição para uma arma especial que nem a esquadra ou seu regimento normalmente utiliza.
21-25	Uma caixa de 12 componentes sobressalentes para manutenção rotineira de servitor.
26-30	Uma caixa com 10 pás de trincheira padrão.
31-35	Uma caixa com 100 cópias do Manifesto Inspiracional do Soldado Imperial.
36-40	Uma caixa com 10 armas laser idênticas às do Kit Padrão Regimental.
41-45	Um barril de combustível de 200 litros cheio de promethium.
46-50	Uma caixa de 40 baterias do tamanho para se encaixar às armas laser do Kit Padrão Regimental.
51-55	Uma caixa com 50 Conjuntos de Rações.
56-60	Uma caixa com 100 doses de Recaf.
61-65	Uma caixa com 4 para-gravas.
66-70	Uma caixa com 20 granadas (o Mestre de Jogo escolhe o tipo).

Tabela 6-5: Equipamento Aleatório (cont.)

Rolagem 1d100	Equipamento Aleatório
71-75	Uma pasta de arquivos marcada “Somente Alto Comando” contendo imagens orbitais de alta resolução completas da frente de batalha.
76-80	Dentro de uma caixa de madeira reside uma caixa ornamentada em joias que porta o selo da Inquisição. (O conteúdo da caixa é sujeito ao critério do Mestre de Jogo.)
81-85	Uma caixa contendo uma única Arma Pesada (escolha do Mestre de Jogo) e 6 carregadores/mísseis/projéteis padrões de munição para ela.
86-90	Uma caixa contendo 2 conjuntos de Armadura Carapaça de Soldado de Assalto.
91-95	Uma caixa com 24 Cargas de Demolição.
96-100	Uma caixa com 24 refeições de Alto Alimento.
101-105	Uma caixa com 48 doses de Estimm.
106-110	Uma caixa com 144 maços de 20 cigarrolhos.
111-115	Uma caixa com 12 garrafas de amasec.
116-120	Qualquer 1 item até Disponibilidade Muito Rara à escolha do jogador.
121+	Qualquer 1 item até Disponibilidade Extremamente Rara à escolha do jogador.

Note que os personagens não são oficialmente responsáveis por qualquer item recebido através desta tabela. Por causa da falha no processo de requisição, o Departamento Munitorum não sabe que este equipamento fora entregue.

Qualidade de Equipamento

“Sua vida não depende se sua faca tem um fio ou não. Ela depende se você atingir sua quota ou não. Volte ao trabalho!”

- Supervisor Jorgensen

Ao longo da extensão da galáxia, há uma grande variedade de diferentes bens produzidos em manufactoryums de qualidades disparatas. Alguns são equipados somente com os materiais e técnicas de projeto mais brutais, enquanto outros são supridos com as matérias prima de maior qualidade e técnicos que passaram pelo mais estritínguo treinamento. Por causa desta disparidade, é importante considerar as ramificações destes métodos de produção quando tal equipamento é usado. Esta questão se torna ainda mais vital quando a vida do usuário depende da confiabilidade de um artigo de equipamento.

A qualidade geral de um item é expressa nos termos de sua Qualidade. Todo equipamento dentro do jogo tem um valor de Qualidade, que é considerado Comum a menos que algo diferente esteja indicado. Itens são classificados como Qualidade Ruim, Comum, Boa, ou Excelente. Este valor expressa o cuidado tomado quando o artigo de equipamento foi criado, mas também o quanto bem ele foi mantido. Um equipamento que pode ter sido de Qualidade Boa quando foi criado pode ter degradado para Ruim depois de anos de abuso e negligência nos campos de batalha da galáxia.

Armas e armaduras oferecem regras específicas para sua Qualidade como é detalhado abaixo. Para outros bens e serviços, sua efetividade e Disponibilidade são ambos modificados baseados em sua Fabricação. Por que tais bens provavelmente não irão ter um impacto frequente na

jogabilidade, os efeitos precisos são sujeitos ao julgamento do Mestre de Jogo. Como uma regra geral, um item Ruim pode falhar em um momento importuno enquanto um serviço Ruim pode demorar mais para ser completo e falhar em atingir as expectativas do personagem. Em contrate, serviços Bons ou Ótimos são completados em seus prazos esperados e devem incluir luxos que excedem as expectativas dos personagens. Similarmente, itens de Qualidade Boa ou Excelente podem ter funções inesperadas ou se mostrarem confiáveis sob as mais extremas circunstâncias.

Qualidade de Equipamento também pode ser considerado ao adquirir um item através de Logística (veja página 171). O cálculo da Disponibilidade do item presume que ele seja de Qualidade Comum. Se o personagem está disposto a se contentar com Qualidade Ruim ou deseja um item de melhor qualidade, o Teste de Logística deve refletir esta variação. Consulte a **Tabela 6-6: Qualidade e Logística** e adicione o modificador apropriado. Disponibilidade de produtos de Qualidade alternativa é sempre sujeita ao critério do Mestre. Pode ser que em uma frente de batalha particular, os únicos itens disponíveis se enquadram em uma categoria particular. Personagens devem clarificar antes de fazer um Teste de Logística se eles estão tentando obter um item de qualquer Qualidade que não seja Comum.

Qualidade de Armas de Alcance

Ruim: Mal feita e perigosa de usar, esta arma tem a Qualidade Não Confiável. Se a arma já tiver esta Qualidade, então ela emperra em qualquer rolagem de acerto falida.

Boa: Esta arma é bem construída e perde a Qualidade Não Confiável. Se ela não tiver a Qualidade Não Confiável, ela ganha a Qualidade Confiável. Se ela já tiver esta Qualidade, não há efeito nenhum além do trabalho obviamente bom na arma.

Excelente: Tão boa quanto pode ser encontrada, esta arma nunca emperra ou superaquece, tratando tais resultados como um erro.

Qualidade de Armas Corporais

Ruim: Fabricação relaxada ou balanceamento ruim significa que esta arma inflige um -10 em todos os Testes de Habilidade com Arma feitos com ela.

Boa: Com atenção ao balanceamento e design, esta arma garante um bônus +5 para todos os Testes com Perícia de Armas feitos com ela.

Excelente: Materiais superiores e design excelente significam que esta arma garante um bônus +10 para todos os Testes de Habilidade com Arma feitos com ela, e aumenta o Dano que ela causa em +1.

Qualidade de Armaduras

Ruim: Medidas erradas, mal projetada ou danificada, armadura Ruim é difícil de vestir. Personagens usando armadura Ruim tomam uma penalidade -10 para todos os Testes de Agilidade.

Boa: Bem construída e se encaixando melhor, esta armadura é mais fácil de vestir. Contra o primeiro ataque em qualquer Rodada, a armadura aumenta sua PA em 1.

Excelente: Finamente forjada e encaixando perfeitamente, armadura Excelente é como uma segunda pele. Armadura Excelente pesa metade da quantidade normal e aumenta a PA por 1.

Tabela 6-6: Qualidade e Logística	
Qualidade	Modificador de Logística
Ruim	Rotina (+20)
Comum	Ordinário (+0)
Boa	Muito Difícil (-30)
Excelente	Terrível (-50)

Armas

“O Demolidor, o Conquistador, até mesmo o Lançador de Mísseis Golpe Mortal não se compararam ao poder de fogo bruto de trilhões de armas laser disparando em conjunto.”

- Capitão Garius Septus do 263º Janízaros Maccabeanos

Armas são divididas em vários grupos que consistem de uma porção de armas de alcance, lidando com tudo de bestas à canhões de plasma, e armas corporais que consistem de todas as sortes de armamento para combate corporal. A menos que elas sejam de Qualidade Ruim, todas as armas

vêm com os coldres ou correias apropriadas como parte de seu custo.

Todas as armas tem um perfil que é apresentado com as seguintes estatísticas, provendo aos jogadores e Mestres com toda a informação relevante para usá-las.

Nome: Como a arma é chamada.

Classe: Descreve qual classe a arma é, seja Corporal, Arremesso, Pistola, Básica, Pesada, ou arma de Veículo.

Armas Corporais podem ser usadas em combate corporal. Ao usar uma arma Corporal, você adiciona seu FB ao Dano que você inflige.

Armas de Arremesso incluem tudo que é lançado por apenas poder muscular como facas, machados, lanças e etc. A menos que também sejam classificadas como Corporais, armas de Arremesso não podem ser usadas em combate corporal (ou se forem, elas contam como armas Improvisadas). Ao usar uma arma de Arremesso, você adiciona seu BF ao Dano que você causa (com a exceção de explosivos como granadas).

Pistolas são disparadas com uma mão e podem ser usadas em combate próximo. Contudo, quando uma Pistola é usada em combate próximo, o atirador não ganha nenhum bônus ou penalidade por alcance ou equipamento de mira. Pistolas com a Qualidade Dispersão disparadas em combate corporal são consideradas como atirando no alcance Queima Roupa. Contudo, elas não ganham um bônus +30 por estar no alcance Queima Roupa.

Armas Básicas normalmente exigem duas mãos, mas podem ser usadas com uma mão com uma penalidade -20 para acerto.

Armas Pesadas sempre exigem duas mãos e devem ser apoiadas de alguma forma, geralmente em um bipé ou tripé mas também poderia ser uma janela ou saco de areia (ou o ombro do atirador para o caso de lança-mísseis) para serem disparadas sem penalidades. Disparar uma arma Pesada sem apoiá-la causa uma penalidade -30 para acerto e restringe o uso de fogo Semiauto e Auto.

Armas de Veículo devem ser montadas em um veículo ou como parte de uma fortificação permanente. Estas armas são grandes de mais para serem portadas pessoalmente. Seu carregamento complexo de munição, enorme escala, e poderoso recuo exigem elementos grandes de apoio, apesar de que elas frequentemente podem ser montadas em uma torre.

Alcance: Este número é usado para determinar o quanto longe a arma pode atirar com precisão em metros. O Alcance Curto da arma é metade deste número, enquanto seu Alcance Longo é o dobro deste número (para bônus e

penalidades de armas de alcance, veja **Capítulo VIII: Combate**, página 273). Armas não podem ser disparadas contra alvos a mais que quatro vezes seu alcance de distância.

CdD (Cadência de Disparo): Isto te diz se a arma pode ser disparada em Semiauto ou Auto e quantos projéteis ou cargas ela gasta ao fazê-lo. A CdD de uma arma tem três entradas que indicam os modos em que uma arma podem ser disparados. A primeira entrada indica se a arma pode fazer disparos únicos (indicada por um U). A segunda entrada indica se a arma pode ou não ser disparada em modo semiautomático, e o número listado descreve o número de tiros disparados quando a arma é usada desta maneira. Finalmente, a terceira entrada indica se a arma pode ser disparada em modo automático, e quantos tiros são disparados quando isto acontece. Qualquer modo em que a arma não pode ser disparada é indicado com um “–”.

Algumas armas podem ser disparadas em mais de um modo. Se este é o caso, cada uma das suas Frequências de Disparo é listada em seu perfil. Personagens devem escolher em qual modo eles irão disparar sua arma antes de fazer seu ataque.

Dan (Dano): O Dano que a arma causa e o tipo de Dano que ela inflige para o propósito de Críticos (como mostrado em parênteses): (E) Energia, (X) Explosão, (L) Laceração, (I) Impacto.

Pen (Penetração): Reflete o quanto boa a arma é em atravessar armadura. Quando um disparo ou golpe desta arma atinge um alvo, reduza os Pontos de Armadura do alvo pela Penetração da arma, com resultados de menos que 0 contando como 0 (i.e. a armadura não oferece proteção alguma). Então calcule o Dano normalmente. Por exemplo, se uma arma com a Penetração de 3 atinge um alvo com 5 Pontos de Armadura, o alvo conta como tendo apenas 2 Pontos de Armadura contra qualquer Dano que o acerto causar. Note que a Penetração não tem efeito em campos, mas afeta cobertura.

Cap (Capacidade): Quantos cartuchos/cargas a arma suporta quando está totalmente carregada.

Rec (Recarga): Quantas Ações a arma exige para recarregar. Isto é geralmente Meia (para uma Meia Ação) ou Completa (para uma Ação Completa). Algumas armas podem exigir um número de Ações ao longo de várias Rodadas. O número de Rodadas é dado como um número, por exemplo 2 Completa significa que recarregar exige 2 Rodadas Completas.

Especial: Isto te diz se a arma tem alguma qualidade especial, como criar uma explosão ao disparar ou precisar recarregar entre tiros.

Ps (Peso): Representa quanto a arma pesa, normalmente em kg (quilogramas).

Disponibilidade: Isto identifica a disponibilidade da arma, e é usado ao fazer Testes de Logística para adquirir a arma (veja página 172).

Qualidades Especiais de Armas

Algumas armas possuem qualidades especiais que representam coisas como dano especial ou efeitos incomuns. A seguir está uma lista das qualidades de armas mais usadas:

À Prova de Ogryns

Os bestiais Ogryns que servem entre as fileiras da Guarda Imperial têm mãos que não são somente muito maiores que as de um humano normal, mas também muito mais fortes. A maioria dos Ogryns tem dificuldades em usá-las para realizar tarefas delicadas, ou mesmo normais. Há muitas armas, contudo, que são perfeitas para o uso por estas criaturas desajeitadas. Personagens com o Traço Desajeitado pode usar qualquer arma com a Qualidade À Prova de Ogryn sem penalidade alguma.

Afiada

Certas armas ou munições tem a habilidade de cortar através de armadura se acertar do jeito certo. Se o portador consegue três ou mais Graus de Sucesso ao rolar para acertar com esta arma, dobre a Pen desta arma ao resolver o acerto.

Alucinógena (X)

Armas Alucinógenas usam drogas ou energias exóticas alteradoras de mente para desorientar ou desabilitar seus alvos, frequentemente induzindo uma variedade de estados psicológicos e ilusões de curta duração. Quando uma criatura toma um acerto de uma arma Alucinógena, ela deve fazer um Teste de Dureza com a penalidade igual à 10 vezes o número em parênteses (X) ou sofrer uma ilusão temporária e rolar 1d100 na **Tabela 6-7: Efeitos Alucinógenos**. Respiradores e armadura selada provêm um bônus +20 para teste Teste. Os efeitos duram por 1 Rodada, mais uma Rodada adicional para cada Grau de Falha.

Assalto

Uma arma com a Qualidade Assalto dispara em alta velocidade, frequentemente por meio dos dois barris com que foi projetada. Esta Qualidade dobra a quantidade de acertos infligidos no alvo e a quantidade de munição gasta. Por exemplo, ao disparar uma arma com a Qualidade Assalto em modo automático, cada Grau de Sucesso dá dois acertos adicionais (até a Cadência de Disparo da arma, como normalmente).

Tabela 6-7: Efeitos Alucinógenos

Rolagem	Efeito
1	Insetos insetos insetos insetos insetos! O personagem cai no chão, se debatendo e gritando enquanto tenta arrancar insetos imaginários devorando sua pele e carne. Em termos de jogo, o personagem está Atordoado.
2	Minhas mãos...! O personagem acredita que suas mãos se transformaram em tentáculos escorregadios, ou talvez que a carne começou a se soltar dos ossos em pedaços sangrentos. Independente dos detalhes, o personagem derruba tudo o que está carregando e passa a duração olhando para suas mãos e gritando. Em termos de jogo, o personagem está Atordoado.
3	Eles estão vindo das paredes! O personagem vê alienígenas aterrorizantes saindo das paredes/teto/chão/arbustos e abre fogo. O personagem deve passar cada Turno disparando em pedaços de terreno aleatórios em sua linha de visão. Qualquer criatura pega na linha de fogo é sujeita aos ataques como normalmente. Cada Rodada, ele escolhe um alvo aleatório (use o Diagrama de Dispersão na página 275 para determinar qual direção é, com um "7" significando que ele atira no chão, e um "0" significando que ele atira loucamente no ar).
4	Ninguém pode me ver! O personagem acredita que ele está invisível e perambula sem rumo, fazendo caretas para os que estão em volta dele. Ele caminha para direções aleatórias a cada Rodada (use o Diagrama de Dispersão na página 275), usando uma Ação Completa para se mover. O personagem retém suas Reações.
5	Eu posso voar! O céu parece tão grande, o personagem bate seus braços tentando imitar um pterasquilo. Ele não pode fazer nada além de pular para cima e para baixo onde está. Se ele está acima do nível do chão, ele pode tentar se jogar em uma direção aleatória com as consequências comuns por queda – ferimentos terríveis ou morte sendo os resultados usuais.
6	Ele estão armando pra mim... O personagem é sobrepujado por paranoias, acreditando que mesmo seus próprios camaradas estão contra ele. No Turno do personagem, ele deve se mover à uma posição de cobertura, saindo da linha de visão de qualquer outro personagem. Ele permanece escondido até o efeito terminar.
7	Eles me pegaram, mãe... O personagem acredita que o gás é tóxico e cai no chão como se tivesse morrido – ele conta como sendo Indefeso. Qualquer outro personagem que vê ele “morrer” deve passar um Teste de Inteligência ou acharão que o personagem está morto também.
8	Eu vou pegar todos vocês! O personagem se enche de uma raiva flamejante e desejo por violência. O personagem entra em Fúria (veja página 151) e ataca o oponente mais próximo.
9	Eu sou pequeno! O personagem acredita que ele encolheu para metade do seu tamanho normal e tudo mais é grande e assustador agora. Todas as criaturas contam como tendo a Classificação de Medo 3 para o personagem.
0	Os vermes! O personagem desesperadamente tenta remover enormes dentuços que ele acha que estão lentamente subindo sua perna. Se ele estiver com uma arma, ele atira em si mesmo ou, se não, ele irá se acertar na perna com qualquer arma corporal que tiver usando. Se o personagem não está segurando arma alguma, ele saca uma arma aleatória dentre as que ele carrega e se ataca com ela. Determine aleatoriamente qual perna o personagem acredita que está coberta de vermes. O ataque acerta automaticamente e causa Dano normal.

Balanceada

Algumas armas como espadas e facas, são projetadas para que o peso da empunhadura balanceie o peso da lâmina, tornando a arma mais fácil de manejá-la. Armas balanceadas dão um bônus +10 para Testes de Habilidade com Arma feitos para Aparar. Mesmo se o usuário estiver usando múltiplas armas Balanceadas, ele ganha o bônus apenas uma vez.

Campo Energético

Um campo de energia cobre a arma com esta Qualidade, aumentando seu Dano e Penetração. Tais modificadores já são incluídos no perfil da arma. Quando um personagem usa esta arma com sucesso para Aparar um ataque feito por uma arma que não tem esta qualidade, ele tem uma chance de 75% de destruir a arma de seu atacante. Armas com a Qualidade Arma da Distorção e Armas Naturais são imunes a este efeito.

Confiável

Baseada em tecnologia testada e aprovada. Armas Confiáveis raramente falham. Armas Confiáveis só emperram em uma rolagem não modificada de 00. Armas confiáveis com a Qualidade Rajada , ou que não fazem rolagens de acerto, nunca emperram.

Concussiva (X)

Algumas armas criam uma explosão ensurdecedora ou onda de choque ao atingirem. Quando o alvo é atingido por uma arma Concussiva, ele deve fazer um Teste de Dureza com a penalidade igual à 10 vezes o número em parênteses (X). Por exemplo, uma arma com Concussiva (2) pode impor um -20 em Testes de Dureza e Concussiva (0) iria ser um Teste sem penalidade. Se ele falhar, o alvo é Atordoado por 1 Rodada por Grau de Falha. Adicionalmente, se o alvo toma Dano maior que seu Bônus de Força, ele cai Deitado.

Corrosiva

Algumas armas utilizam ácidos altamente cáusticos que causam dano tanto ao portador e seu equipamento. Se o alvo é atingido por um ataque de uma arma Corrosiva, os Pontos de Armadura de qualquer armadura vestida pelo usuário naquela localização são reduzidos por 1d10 pontos. Se os Pontos de Armadura da armadura são reduzidos para abaixo de 0 ou o alvo não está usando armadura alguma naquela localização, a quantidade excedente de Dano de Pontos de Armadura (a quantidade total se o alvo não estiver usando armadura naquela localização) é dada ao alvo. Este excesso de Dano não pode ser reduzido por dureza. A armadura de um alvo pode ser reduzida múltiplas vezes pelos efeitos de uma arma Corrosiva. O Dano de Pontos de Armadura é cumulativo. Uma armadura pode ser reparada com um **Teste Desafiador (+0) de Uso de Tecnologia** sucedido. Um Personagem que possui o talento Mestre de Armaduras pode reparar a armadura enquanto fazendo uso do Talento.

Curto (X)

Armas de Curto usam micro-ondas ou radiação eletromagnética para destruir os componentes internos de máquinas e tecnologia. Tudo dentro do alcance do campo, indicado pelo número em parênteses, é afetado: Curto (3) iria afetar uma área com um raio de três metros. Role 1d10 na **Tabela 6-8: Efeitos de Campo de Curto** (adicionando quaisquer modificadores da arma) para determinar a força do efeito. Como o campo se dissipa lentamente, a força diminui uma categoria de severidade a cada Rodada até se tornar Insignificante (i.e., um resultado de Interrupção Maior irá se tornar Interrupção Menor na Rodada seguinte e então irá parar de ter um efeito na Rodada depois desta). Ataques de Curto adicionais na mesma área não acumulam mas ao invés disso criam um novo efeito que é ignorado se for menor que o atual ou substitui o velho se for maior.

Tabela 6-8: Efeitos de Campo de Curto

Rolagem	Força de Campo
1-2	Insignificante: Não há efeito notável em tecnologia próxima.
3-4	Interrupção Menor: Todas as ações usando tecnologia incluindo disparar armas de Alcance sem a Qualidade Primitiva, Testes de Uso de Tecnologia, e quaisquer ações físicas tentadas usando armadura energética ou empregando partes cibernéticas, sofrem uma penalidade -10. O Movimento Base de qualquer um em armadura energética é reduzido por 1.
5-6	Interrupção Maior: Todas as ações usando tecnologia incluindo disparar armas de Alcance sem a Qualidade Primitiva, Testes de Uso de Tecnologia, e quaisquer ações físicas tentadas usando armadura energética ou empregando partes cibernéticas, sofrem uma penalidade -20. O Movimento Base de qualquer um em armadura energética é reduzido por 3. Armas Corporais com componentes tecnológicos funcionam como uma arma Primitiva de tipo análogo.
7-8	Zona Morta: Tecnologia na área afetada para completamente de funcionar. Armadura energética se desliga reduzindo o movimento do usuário para 1. Personagens com substitutos cibernéticos para qualquer órgão interno sofrem um nível de Fatiga para cada Rodada que permanecerem na Zona Morta. Armas Corporais com componentes tecnológicos (i.e. espadas energéticas) funcionam como uma arma Primitiva de seu tipo.
9-0	Zona Morta Prolongada: Como Zona Morta.

Debilitante (X)

Armas particularmente cruéis ou mortais, geralmente empregadas pelos inimigos xenos do Imperium, às vezes incluem coisas como espinhos viventes ou fragmentos que permanecem nos ferimentos de suas vítimas, causando a elas imensa dor ou mesmo as matando lentamente. Quando um alvo sofre ao menos um Ferimento desta arma, ele conta como estando “debilitado” pelo resto do encontro ou até ser curado de todo o Dano. Se um personagem debilitado realizar mais que uma Meia Ação em seu Turno, ele sofre Dano de Laceração igual ao número em parênteses (X) para seja lá qual for a localização do Dano original. Este Dano não é reduzido por Armadura ou Dureza.

Defensiva

Uma arma Defensiva, como um escudo, é feita para bloquear ataques e é desajeitada ao ser usada para fazer ataques. Armas defensivas garantem um bônus +15 para Testes feitos ao ser usada para Aparar, mas impõe uma penalidade -10 ao ser usada para fazer ataques.

Desbalanceada

Pesada e difícil de usar depois de um ataque, este tipos de armas não podem ser usadas para fazer Ações de Ataque Relâmpago, e impõe uma penalidade -10 ao ser usada para Aparar.

Dilacerante

Armas Dilacerantes são artefatos diabólicos, frequentemente usando múltiplos dentes afiados se movendo rapidamente para arrancar carne e osso. Estas armas rolam um dado extra para Dano, e o menor resultado é descartado.

Dispersão

Em alcance Queima Roupa, esta arma ganha +10 para acertar e causa +3 Dano. Em Alcance Curto, esta arma ganha +10 para acertar. Em qualquer alcance maior, esta arma sofre -3 Dano.

Dupla

Uma arma Dupla representa duas armas idênticas conectadas juntas e projetadas para disparar ao mesmo tempo, frequentemente no puxar de um gatilho ou apertar de um botão. Armas Duplas são feitas desta forma para aumentar as chances de conseguir um acerto através da crua expediência de disparar mais tiros em um alvo. Uma arma com a Qualidade Dupla ganha +20 para acertar e usa o dobro de munição. Em adição, a arma consegue um acerto adicional se a rolagem de ataque suceder por dois ou mais Graus de Sucesso. Finalmente, o tempo de recarga da arma é dobrado.

Eletrizante

Armas Eletrizantes podem Atordoar seus oponentes com poderosas descargas de energia. Um alvo que recebe ao menos 1 ponto de Dano de uma Eletrizante, depois de bônus de Armadura e Dureza, faz um **Teste Desafiador (+0) de Dureza**. Se ele falhar, ele é Atordoado por um número de Rodadas igual ao seus Graus de Falha.

Explosiva (X)

Muitos mísseis, granadas e algumas armas criam uma explosão ao atingir seu alvo. Ao decidir o acerto de uma arma Explosiva, qualquer o no alcance de explosão da arma em metros, indicado pelo número em parênteses, é também atingido. Role Dano uma vez e aplique-o para cada pessoa afetada pela explosão.

Flexível

Algumas armas, como chicotes, são compostas de muitos segmentos pouco conectados, como correntes ou couros entrelaçados. Estas armas açoitam ao atacar e não podem se Aparadas.

Fogo

Algumas armas lançam rajadas de fogo, queimando tudo o que atingem. Se o alvo de um ataque de Fogo é atingido (mesmo que não sofra Dano), ele deve ser sucedido em um Teste de Agilidade ou pegará fogo (veja página 287).

Se o alvo do ataque de Fogo é um Veículo, o piloto do veículo deve fazer um Teste da Perícia Operar apropriado

com um bônus igual o valor de Armadura do Veículo no lado que foi atingido pelo ataque de Fogo. Se o piloto falhar, o Veículo imediatamente pega fogo (veja o quadrado **Em Chamas!** na página 307).

Força

Armas de Força são únicas por que elas só funcionam corretamente quando portadas por um verdadeiro psyker, cujas energias mentais transformam estas armas aparentemente ordinárias em artefatos de poder aterrorizante. Eles tomam a forma de quase qualquer arma de mão normal como uma espada, machado, albarda, ou martelo, e nas mãos de um não-psyker funcionam como tal. Quando um psyker direciona seus poderes através delas, contudo, tal arma pode multiplicar sua força para níveis super-humanos.

Armas de Força têm regras especiais quando usadas por um psyker e caso contrário contam como variantes Mono de Qualidade Excelente de armas de Baixa Tecnologia padrão. Nas mãos de um psyker, a arma causa Dano bônus e ganha Penetração bônus igual à Classificação Psy do psyker (então uma Classificação Psy de 3 garante +3 Dano e +3 Penetração) e o tipo de Dano muda para Energia. Em adição, sempre que um psyker Danifica um oponente, ele pode fazer uma Ação Focar Poder (Oposto Vontade) como uma Meia Ação. Se ele vencer o Teste, para cada Grau de Sucesso, o portador da arma de Força causa um 1d10 E de Dano adicional, ignorando Armadura e Bônus de Dureza. Armas de Força não podem ser destruídas pelo campo de uma arma energética.

Fumaça (X)

Ao invés de causar Dano, estas armas lançam densas nuvens de fumaça para criar cobertura. Quando um acerto é conseguido de uma arma com a Qualidade Fumaça, ela cria uma cortina fumaça com um número de metros de diâmetro a partir do ponto de impacto igual ao número em parênteses (X). Esta cortina dura por 1d10+10 Rodada, ou menos em condições temporais adversas (veja os efeitos de Fumaça na página 275).

Imprecisa

Armas Imprecisas são muito desajeitadas para mirar ou não tem nenhuma forma confiável de mira. Nenhum bônus é ganho por usar a Ação Mirar com estas armas.

Indireta (X)

Morteiros e armas Lançadoras similares frequentemente são disparadas em um modo supressor, onde o verdadeiro inimigo não pode ser visto e apenas sua localização aproximada é sabida. Nestes casos, projéteis de morteiro e

similares podem ser disparados sem que nenhuma linha de visão real seja necessária. Frequentemente tais armas são usadas em conjunção com um observador que pode direcionar o fogo da arma. Qualquer aliado com um auspex ou que possa ver o alvo pode ajudar o fogo indireto.

Ao fazer uma Ação ataque de alcance (Ataque Padrão, Rajada Semiauto, ou Rajada Auto) com uma arma indireta, o ataque não precisa ter o alvo em uma localização dentro da linha de visão do jogador ativo, mas é feito com uma penalidade -10 e requer uma Ação Completa ao invés da Meia Ação normal. O personagem ativo, contudo, deve estar ciente do alvo pretendido, tanto usando a última posição conhecida do alvo, através do uso de um observador, ou por outros meios. O Mestre faz a decisão final se o personagem está ciente da localização do seu alvo ou não e pode adicionar penalidade ao seu ataque de alcance baseado no quanto ciente o personagem está do seu alvo.

Para cada acerto no ataque de alcance, role uma vez no **Diagrama de Dispersão** (veja página 275). O tiro então atinge o chão numa localização a um número de metros do alvo pretendido, na direção rolada no **Diagrama de Dispersão**, igual a 1d10 menos o Bônus de Habilidade Balística do atirador – até um mínimo de zero.

Se o ataque de alcance errar, ou se a Rajada Semiauto ou a Rajada Auto falha em conseguir o máximo de acertos potenciais, os disparos restantes perdidos – até o máximo de acertos potenciais para a Cadência de Disparo usada no ataque – ainda são disparados, mas erram o alvo. Para cada tiro perdido, role uma vez no **Diagrama de Dispersão** (página 275). O tiro então atinge o chão numa localização Xd10 metros de distância do alvo pretendido na direção rolada no **Diagrama de Dispersão** (onde X é igual ao número entre parênteses [X]).

Se o personagem ativo tem um Camarada em coesão, este Camarada pode gastar uma Ação Completa para ajudar o personagem a mirar e firmar a arma. Se ele o fizer, então o ataque com a arma Indireta não sofre a penalidade -10 normal e todos os ataques perdidos apenas se dispersam Xd5 metros.

Lança

Armas Lança disparam raios focados de energia devastadores, penetrando armadura com facilidade. Armas com a Qualidade Lança tem um valor de Penetração variável que é dependente da precisão de cada tiro. Quando o alvo é atingido por uma arma com a Qualidade Lança, aumente a Penetração da arma por seu valor base para cada Grau de Sucesso conseguido pelo ataque. Por exemplo, se um Guerreiro Kabalista Eldar Negro atinge um Tanque de Batalha Leman Russ com uma Lança Negra e conseguiu 3 Graus de Sucesso, a Lança Negra teria um valor de Penetração de 20 – o valor de Penetração base da Lança

Negra de 5 mais 15, 5 para cada um dos três Graus de Sucesso – para aquele disparo. Note que isto significa que uma arma com a Qualidade Lança sempre tem ao menos um valor de Penetração de 5 se o seu portador atingir o alvo, já que um acerto representa um único Grau de Sucesso.

Maximal

Armas Maxima tem dois modos de disparos que permitem ao portador usar a arma no seu modo mais baixo para conservar munição e ter maior Cadência de Disparo ou fazer disparos únicos poderosos que exigem que a arma recarregue entre tiros. Antes de fazer um ataque, o usuário pode escolher atirar a arma naturalmente, e neste caso ela usa o perfil detalhado na **Tabela 6-9: Armas de Alcance**, ou dispará-la em Maximal. Quando a arma é disparada em Maximal adicione 10 metros ao seu Alcance, adicione 1d10 ao seu Dano, e +2 à sua Penetração. Se ela tiver a Qualidade Explosiva, então ela é melhorada por +2; i.e., uma arma com Explosiva (3) se torna Explosiva (5). A arma usa três vezes a quantidade normal de munição por tiro e ganha a Qualidade Recarga.

Melta

Usando rajadas intensas de calor para excitar partículas e derreter armadura, estas armas podem vaporizar mesmo os materiais mais duros se disparada de perto o bastante. Esta arma dobra sua Penetração quando disparada em Alcance Curto.

Não Confiável

Certas armas falham em disparar mais que o normal por que elas são mal mantidas ou construídas. Uma arma Não Confiável sofre um emperramento em uma rolagem de 91 ou maior, mesmo se disparada em Semi ou Auto.

Perfurante (X)

Matar inimigos poderosos frequentemente exige armas aterrorizantes ou munições especiais com a habilidade de perfurar mesmo os mais duros couros. Ao calcular o Dano de uma arma Perfurante, reduza o Bônus de Dureza Sobrenatural pelo número em Parênteses (X). Perfurante só reduz Dureza Sobrenatural, não o Bônus de Dureza base do personagem. A redução ocorre somente para calcular o Dano e não persiste.

Pesada

Enorme e frequentemente pesada na ponta, armas Pesadas são muito difíceis de usar com destreza. Armas Pesadas não podem ser usadas para Aparar ou fazer Ações de Ataque Relâmpago.

Precisa

A arma é projetada com precisão em mente e responde muito bem à mãos habilidosas. Elas garantem um bônus +10 para a Habilidade Balística do atirador quando usada com uma Ação Mirar, em adição aos bônus normais dados por Mirar. Ao disparar um tiro único de uma única arma Básica com a Qualidade Precisa e se beneficiando da Ação Mirar, o ataque causa um 1d10 extra de Dano para cada dois Graus de Sucesso, até um máximo de 2d10 extra. Estes d10s extras não podem gerar Fúria Justa.

Prender (X)

Armas com esta Qualidade são projetadas para prender inimigos. Em um acerto sucedido, o alvo faz um Teste de Agilidade com a penalidade igual a 10 vezes o número em parênteses (X) ou será imobilizado. Por exemplo, uma arma com Prender (1) pode impor um -10 em Testes de Agilidade. Um alvo imobilizado pode tentar nenhuma outra Ação exceto tentar escapar. Ele pode tentar rasgar a rede (um Teste de Força) ou se contorcer até sair (um Teste de Agilidade) em seu Turno. Ambos estes Testes de escapar também tem uma penalidade igual à 10 vezes o número em parênteses. O alvo é considerado indefeso até escapar.

Primitiva (X)

Rudimentares e projetadas de forma básica, estes tipos de armas, apesar de ainda serem mortais, são menos efetivas contra armadura moderna. Ao rolar o Dano destas armas, qualquer rolagem maior que o número em parênteses (X), conta como este número. Por exemplo, uma arma com Primitiva (7) iria contar todas as rolagens de Dano de 8, 9, ou 0 como 7. Estas armas podem ainda gerar Fúria Justa normalmente, em uma rolagem de Dano de 0.

Provada (X)

Armas com a Qualidade Provada sempre causam enorme trauma e tratam qualquer rolagem de Dano menor que a classificação Provada (indicada pelo número em parênteses) como se fosse a classificação Provada. Portanto, uma arma Provada (3) iria tratar qualquer rolagem de 1 ou 2 como um 3 para propósitos de calcular Dano.

Rajada

Armas de Rajada projetam cones de mísseis, líquido, ou fogo. Ao contrário de outras armas, armas de Rajada tem apenas um alcance e, ao disparada, acerta todos em sua área de efeito. O portador não precisa Testar a Habilidade Balística; ele simplesmente dispara a arma. Todas as criaturas no caminho da arma, uma área em formato de cone estendendo em um arco de 30 graus a partir do atirador até o

alcance da arma, deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade** ou ser atingido pelo ataque e tomar Dano normalmente. Cobertura não protege personagens de ataques feitos por armas de Rajada a menos que ela os cubra completamente. Por que armas de Rajada não fazem rolagens para acertar, é sempre considerado que elas acertam alvos no corpo, e emperra se o atirador rolar um 9 em qualquer um de seus dados de Dano (antes de somar qualquer bônus). Devido à sua natureza imprecisa, Armas de Rajada não podem ser usadas para fazer Ações de Ataque Nomeado.

Recarga

Por causa da natureza volátil da munição desta arma ou do jeito que ela atira, esta arma precisa de tempo entre disparos para Recarregar. A arma deve passar uma Rodada depois de atirar para se carregar e não pode ser disparada – em efeito, o personagem só pode atirar esta arma Rodada sim, Rodada não.

Santificada

Estas armas são abençoadas contra as forças do Caos. Qualquer Dano infligido por uma arma Santificada conta como Dano Sagrado. Dano Sagrado não tem nenhum efeito integral, mas funciona diferentemente contra algumas criaturas Daemoníacas ou da Distorção (veja página 163).

Superaquecimento

Certas armas são pré-dispostas a superaquecer, seja por serem mal projetadas ou por que disparam munição superaquecida instável. Uma arma com a Qualidade Superaquecimento superaquece em uma rolagem de ataque de 91 ou mais. Quando uma arma superaquece, o portador sofre Dano de Energia igual ao Dano da arma com uma Penetração de 0 em uma localização de braço (o braço que estava se ela estava disparando com uma mão só, ou um braço aleatório se a arma foi disparada com duas mãos). O portador pode escolher evitar receber Dano largando a arma. Largar a arma é uma Ação Livre. Uma arma que superaquece deve passar a Rodada seguinte esfriando e não pode disparar de novo até a segunda Rodada depois do superaquecimento. Uma arma com esta Qualidade não emperra e qualquer efeito que iria causar um emperramento na arma ao invés disso faz a arma superaquecer.

Tóxica (X)

Algumas armas dependem de toxinas e venenos para causar seu dano. Qualquer um que receber Dano de uma arma Tóxica, depois de redução por Armadura e Bônus de Dureza, deve fazer um Teste de Dureza com uma penalidade igual à 10 vezes o número em parênteses (X) ou sofrer 1d10

pontos de Dano adicionais (do mesmo tipo que o da arma que infligiu o acerto) não reduzido por Armadura ou Dureza. Por exemplo, uma arma com Tóxica (4) iria impor um -40

em Testes de Dureza. Algumas armas ou criaturas podem ter efeitos adicionais em suas toxinas ou causar mais Dano como indicado em suas descrições individuais.

Tabela 6-9: Armas de Alcance

Armas Laser

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Pistola Laser	Pistola	30m	U/2/-	1d10+2 E	0	30	Meia	Confiável	1,5kg	Comum
Carabina Laser	Básica	75m	U/2/-	1d10+3 E	0	60	Meia	Confiável	2,5kg	Comum
Rifle Laser M36	Básica	100m	U/3/-	1d10+4 E	0	60	Completa	Confiável	4kg	Comum
Pederlaser	Básica	70m	U/-/-	1d10+3 E	0	1	Meia	Não Confiável	4kg	Copiosa
Laser Longo	Básica	150m	U/-/-	1d10+4 E	1	40	Completa	Precisa, Confiável, Perfurante (4)	4,5kg	Escassa
Rifle Laser Padrão Triplex	Básica	100m	U/3/-	1d10+3 E	0	30	Completa		4,5kg	Rara
Rifle Laser Bullpup	Básica	90m	U/2/-	1d10+3 E	0	60	Completa	Confiável	3,5kg	Mediana
Pistola Laser Tiro-Quente	Pistola	20m	U/2/-	1d10+4 E	7	40	2 Completas		4kg	Rara
Rifle Laser Tiro-Quente	Básica	60m	U/3/-	1d10+4 E	7	30	2 Completas		6kg	Rara
Canhão Laser Portátil	Pesada	300m	U/-/-	5d10+10 E	10	5	2 Completas	Provada (3)	55kg	Muito Rara
Multi-laser M41	Pesada	150m	-/-/5	2d10+10 E	2	100	2 Completas	Confiável	35kg	Muito Rara

Armas de Projétil Sólido

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Autopistola	Pistola	30m	U/-/6	1d10+2 I	0	18	Completa		1,5kg	Mediana
Auto stub	Pistola	30m	U/3/-	1d10+3 I	0	9	Completa		1,5kg	Mediana
Revolver stub	Pistola	30m	U/-/-	1d10+3 I	0	6	2 Completas	Confiável	1,5kg	Copiosa
Canhão de Mão	Pistola	35m	U/-/-	1d10+4 I	2	5	2 Completas		3kg	Escassa
Rifle de Precisão	Básica	200m	U/-/-	1d10+4 I	3	20	Completa	Precisa, Confiável	5kg	Escassa
Autorifle	Básica	100m	U/3/10	1d10+3 I	0	30	Completa		5kg	Mediana
Escopeta (Ação Bomba)	Básica	30m	U/-/-	1d10+3 I	0	12	Completa	Dispersão	5kg	Mediana
Escopeta	Básica	30m	U/-/-	1d10+4 I	0	8	Completa	Dispersão	5kg	Mediana
Escopeta de Combate	Básica	30m	U/3/-	1d10+4 I	0	18	Completa	Dispersão	6,5kg	Escassa
Canhão Estripador	Pesada	30m	U/-/6	1d10+8 I	0	48	2 Completa	À Prova de Ogryns, Dispersão	35kg	Comum
Stub Pesado	Pesada	100m	-/-/8	1d10+4 I	3	75	2 Completa	À Prova de Ogryns	30kg	Rara
Autocanhão M34	Pesada	300m	U/3/-	3d10+8 I	6	20	2 Completa	À Prova de Ogryns, Confiável	40kg	Muito Rara
Canhão de Batalha	Veículo	750m	U/-/-	3d10+10 X	8	12	3 Completas	Explosiva (10), Concussiva (3), Confiável	350kg	Mediana
Canhão Demolidor	Veículo	50m	U/-/-	4d10+20 X	10	2	Completa	Explosiva (10), Concussiva (3)	400kg	Rara
Canhão de Batalha Conquistador	Veículo	900m	U/-/-	3d10+10 X	16	6	2 Completas	Precisa	400kg	Muito Rara
Canhão Tremor	Veículo	3.500m	U/-/-	4d10+10 X	8	1	Completa	Explosiva (10+1d10), Concussiva (5), Indireta (5)	800kg	Muito Rara

Tabela 6-9: Armas de Alcance (cont.)

Armas Bolt

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Pistola Bolt	Pistola	30m	U/2/-	1d10+5 X	4	8	Completa	Dilacerante	3,5kg	Muito Rara
Rifle Bolt	Básica	100m	U/3/-	1d10+5 X	4	24	Completa	Dilacerante	7kg	Muito Rara
Bolt de Assalto	Básica	90m	U/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	Assalto, Dilacerante	9kg	Extremamente Rara
Bolter pesado	Pesada	150m	-/-/6	1d10+8 X	5	60	Completa	Dilacerante	40kg	Muito Rara

Armas Melta

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Pistola Inferno	Pistola	10m	U/-/-	2d10+10 E	12	3	Completa	Melta	3kg	Quase Única
Rifle melta	Básica	20m	U/-/-	2d10+10 E	12	5	Completa	Melta	15kg	Muito Rara
Multi-melta	Pesada	60m	U/-/-	2d10+16 E	12	12	Completa	Melta, Explosiva (1)	40kg	Extremamente Rara

Armas de Plasma

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Pistola de Plasma	Pistola	30m	U/2/-	1d10+6 E	6	10	3 Completas	Maximal, Superaquecimento	4kg	Muito Rara
Rifle de Plasma	Básica	90m	U/2/-	1d10+7 E	6	40	5 Completas	Maximal, Superaquecimento	18kg	Muito Rara
Canhão de Plasma	Pesada	120m	U/-/-	2d10+10 E	8	16	5 Completas	Explosiva (1), Maximal, Superaquecimento	40kg	Muito Rara

Armas Incendiárias

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Flamador de Mão	Pistola	10m	U/-/-	1d10+4 E	2	2	2 Completas	Fogo, Rajada	3,5kg	Rara
Flamador	Básica	20m	U/-/-	1d10+4 E	2	6	2 Completas	Fogo, Rajada	6kg	Escassa
Flamador Pesado	Pesada	30m	U/-/-	1d10+5 E	4	10	2 Completas	Fogo, Rajada	45kg	Rara
Canhão Inferno	Veículo	50m	U/-/-	2d10+15 E	8	50		Fogo, Rajada	600kg	Rara

Armas de Baixa Tecnologia

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Boleadeiras	Arremesso	10m	U/-/-		0	1		Primitiva (1), Prender (1), Imprecisa	1,5kg	Mediana
Arco de Mão	Pistola	15m	U/-/-	1d10 L	0	1	Completa	Primitiva (5)	1kg	Rara
Pistola de Pederneira	Pistola	15m	U/-/-	1d10+2 I	0	1	3 Completas	Primitiva (8), Imprecisa, Não Confiável	3kg	Comum
Mosquete de Pederneira	Básica	30m	U/-/-	1d10+3 I	0	1	5 Completas	Primitiva (8), Imprecisa, Não Confiável	7kg	Comum
Arco	Básica	30m	U/-/-	1d10 L	0	1	Meia	Primitiva (6), Confiável	2kg	Comum
Funda	Básica	15m	U/-/-	1d10-2 I	0	1	Completa	Primitiva (5)	0,5kg	Copiosa
Besta	Básica	30m	U/-/-	1d10 L	0	1	2 Completas	Primitiva (7)	3kg	Comum

Armas Lançadoras

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Lança-granadas	Básica	60m	U/-/-	*	*	6	2 Completas	*	12kg	Mediana
Mísseis Ataque Infernal	Veículo	300m	U/-/-	3d10+7 X	7	1	N/A	Explosiva (5)	85kg	Muito Rara
Míssil Caçador	Veículo	350m	U/-/-	3d10+6 X	6	1	N/A		64kg	Muito Rara
Lança-mísseis	Pesada	300m	U/-/-	*	*	1	Completa	*	35kg	Rara
Morteiro	Pesada	50-300m	U/-/-	*	*	1	Completa	Imprecisa, Indireta (2) *	41kg	Rara

*O Dano, Penetração, e Qualidades Especiais de armas Lançadoras com munições variáveis dependem da granada ou míssil usado.

Armas Laser

Armas laser ou “las” são as armas mais numerosas encontradas no Imperium. Baseadas em tecnologia confiável, elas são baratas de produzir e fáceis de manter. Armas laser funcionam emitindo pulsos curtos e agudos de energia laser de capacitores de alta capacidade e descarga rápida com um clarão de luz e um ruído distintivo como um chicote batendo. Para usar as várias classes de armas laser, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Laser).

Em quase todos os casos, um rifle laser é incluído como parte do Kit Padrão Regimental. Virtualmente todos os membros da Guarda Imperial são bem versados na operação destes armamentos. Muitos soldados desenvolvem uma relação pessoal com suas armas, e passam cada momento do seu dia a dia com seu confiável rifle ao alcance da mão.

Pistola Laser

A pistola laser é uma arma leve, compacta, e confiável, comum por todo o Imperium. Estilos variam muito, de elaborados artefatos de herança com gravuras ornadas e filigranas de ouro à armas simplistas mas brutalmente robustas usadas por gangues e criminosos. Pistolas laser se beneficiam da regra de configuração variável do rifle laser (veja rifle laser M36).

Carabina Laser

Uma versão mais leve e reduzida do rifle laser, a carabina laser tem uma cadência de disparo e alcance menor mas é mais fácil de carregar e mirar, frequentemente vindo com uma coroa dobrável. Carabinas laser podem ser disparadas em uma mão com apenas uma penalidade -10 ao invés dos -20 normais para armas Básicas. Carabinas laser se beneficiam da regra de configuração variável do rifle laser (veja rifle laser M36).

Rifle laser M36

Produzida em uma multidão de padrões e estilos diferentes, o rifle laser pode ser encontrado em quase qualquer mundo do Imperium. O padrão M36 é um dos padrões mais onipresentes.

Configuração Variável de Rifle laser: O Rifle laser M36 tem uma opção de configuração variável, permitindo a ela disparar rajadas de alta energia. Ela pode mudar para configuração carga máxima, causando +1 Dano, mas usando duas cargas de munição para cada disparo. Além disso, a arma pode ser mudada para a configuração sobrecarga, causando +2 Dano e ganhando +2 Penetração. Neste caso, a

rifle laser usa quatro cargas de munição por disparo, perde Confiável, e ganha Não Confiável.

Pederlaser

Em mundos onde o padrão de bateria foi perdido, pederlaser são comumente usadas no lugar de armas laser. Também conhecidas como “armas de queima” ou “mosquetes laser” entre os mundos mais sofisticados, estas podem ao invés disso serem armas sucateadas mal feitas. Frequentemente encontradas nas mãos de insurgentes ou renegados desesperados e mal equipados, pederlasers podem construídas de sucata ou modificações de rifles laser antigos ou danificados trazidos em serviço por oficinas de sucata ou forjas heretek. As células improvisadas das pederlaser são no melhor caso coisas temperamentais, mas ainda potentes, disparando uma descarga mais poderosa que a de um rifle laser padrão.

Laser Longo

Favorito de franco-atiradores, o rifle laser é uma versão especialmente modificada do rifle laser construída com alcance e precisão adicionais. Como o nome implica, um laser longo tem um barril muito mais longo que de um rifle laser padrão, às vezes até o dobro do comprimento, que a torna desajeitada em combate próximo. O laser longo se beneficia da regra de configuração variável do rifle laser (veja rifle laser M36).

Padrão Triplex

Uma variação altamente refinada do rifle laser padrão, a triplex oferece três modos de disparo alternativos que tornam a arma mais versátil no campo de batalha. Ao ser disparado no modo padrão, a arma usa a Cadência de Disparo, Alcance, e Dano listados. Ao ser disparado no modo preciso, a Frequência de Disparo é mudada para U/-/-, o Alcance é mudado para 150m, e a arma ganha a Qualidade Precisa. Ao ser disparado no modo incineração, a Frequência de Disparo é mudada para é mudada para U/-/-, o Alcance é mudado para 50m, e a arma ganha Provada (5) e Perfurante (4).

Bullpup

Unidades focadas em missões aéreas ou veiculares frequentemente utilizam variações de rifle laser que são projetadas para aumentar portabilidade e minimizar tamanho. Enquanto muitos utilizam carabinas laser, muitas destas unidades não estão dispostas a sacrificar o alcance efetivo do rifle laser. O estilo bullpup lida com isto estendendo o barril na coroa da arma, como também montando a bateria dentro da base da coroa atrás da empunhadura. Desta forma, o rifle consegue um equilíbrio

entre o modelo compacto de uma carabina enquanto retém a maior parte da capacidade total de um rifle laser padrão. Armas laser bullpup se beneficiam da regra de configuração variável do rifle laser (veja rifle laser M36).

Pistola Laser & Rifle Laser Tiro-Quente (Padrão-Lucius)

Às vezes conhecidas como rifles infernais e pistolas infernais, armas “tiro-quente” são quase exclusivamente usadas por oficiais imperiais de alta patente e forças de elite que favorecem o maior poder sobre armas laser regulares. Enquanto que armas infernais são raramente vistas fora de unidades de Soldados de Assalto, pistolas infernais podem ser vistas entre o corpo de oficiais e agências inquisitoriais onde o poder de fogo extra que elas provêm sobre uma pistola laser regular frequentemente significa a diferença entre sua vida e falhar com o Imperador.

Armas padrão Lucius usam uma bateria de 10kg montada como mochila ao invés da bateria acoplável, mesmo para a pistola infernal menor. Baterias maiores significam mais poder entre cada tiro, mas tornam recarregar menos prático, que é uma troca que a maioria está mais que disposta a fazer. Armas infernais também podem ser conectadas a baterias mochila maiores (veja página 205).

Canhão Laser Portátil

Construídos para guerra, canhões laser usam enormes baterias que provêm energia o bastante para atravessar a mais grossa armadura mesmo à distâncias muito longas. Canhões laser também exigem baterias separadas, que é a razão pela qual são frequentemente operados por duas ou mais pessoas.

Multi-laser M41

Frequentemente montados em veículos para combater infantaria e veículos leves, o multi laser é uma metralhadora laser de múltiplos barris com uma cadência de disparo impressionante. Contudo, seus disparos não tem a penetração de um canhão laser, tornando-o menos efetivo contra blindagem pesada.

Armas de Projétil Sólido

Comumente conhecidas como lançadoras de balas, estas armas são excessivamente abundantes no Imperium. A maioria das raças alienígenas tem suas próprias versões também, pois tanto a tecnologia e a manufatura são relativamente simples. Cidadãos de todos os tipos carregam um tipo ou outro para sua proteção básica ou ocupação. Para usar as variadas classes de armas de projétil sólido, um

personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Projétil Sólido).

Autopistola

Pequena mas efetiva, a autopistola é uma favorita entre muitos veteranos militares como um suplemento para seu rifle laser padrão. Elas têm uma cadência de disparo mais rápida que a maioria das pistolas e podem derrubar a maioria dos alvos com uma única rajada de balas.

Auto stub

Ao contrário do revolver stub, esta pistola pode disparar em modo semi automático como também tiros únicos. Como a autopistola, é também fácil de produzir e manter, mas menos preciso em distâncias mais longas.

Revolver stub

Talvez o estilo mais antigo de pistola, o revolver stub carrega menos cartuchos que a maioria das pistolas mas é muito confiável e fácil de operar. Como as balas podem ser inseridas individualmente, é relativamente fácil carregar cartuchos especiais quando necessário.

Canhão de Mão

Uma variante do stub é o enorme canhão de mão, mais frequentemente usada por policiais ou caçadores de recompensa que não são exigentes quanto ao estado de sua presa. Estas armas têm um coice forte e, a menos que sejam usadas com duas mãos ou uma Luva de Recuo, impõe uma penalidade -10 em Testes de Habilidade Balística.

Rifle de Precisão

Menos avançados que os rifles de agulha visados pelos Homens-Rato, o rifle de precisão é ainda assim efetivo contra oponentes de armadura leve. Completo com um apoio tripé, silenciador, e mira telescópica, nas mãos de um atirador habilidoso ele pode facilmente mudar o rumo de uma batalha.

Os abafadores de ruído integrais dentro do rifle o tornam muito quieto. Quaisquer tentativas de detectar o som de um tiro disparado por esta arma exigem um **Teste Difícil (-20) de Atenção**). Rifles de precisão podem ser carregados com munição incomum.

Autorifle

Baratas e fáceis de produzir, autorifles são armas comuns na galáxia já que mesmo raças alienígenas as adquire e usa ou às vezes fazem seus próprios equivalentes. Estas armas

automáticas de disparo rápido usam balas de baixo calibre comuns alimentadas usando carregadores padronizados. Confiáveis, resistentes, e com facilidade de conseguir munição, elas são estrelas em muitos planetas.

Escopeta (Ação Bomba)

Comum entre policiais, mercenários, e saqueadores, estas armas são robustas e práticas, contendo mais balas que uma escopeta regular. O som distinto de um cartucho novo entrando no barril da escopeta levou a muitas escórias fugirem e colonos se renderem antes do tiro ser disparado.

Escopeta

Mesmo manufactorums de baixa tecnologia podem produzir estas armas básicas em grandes quantidades, e sua habilidade de atingir vários alvos com um único tiro tornam escopetas interessantes para aqueles com pouca habilidade de atirar. Seu alcance relativamente curto e velocidade baixa de disparo as tornam interessantes dentro de naves também, já que ela tem pouco risco de abrir fendas nos cascos.

Escopeta de Combate

Estas escopetas automáticas, frequentemente alimentadas por um carregador tambor, são projetadas puramente para guerra e ainda mais mortais que a escopeta normal. Em adição ao seu poder destrutivo de curto alcance, elas fazem uma barulheira intimidadora quando atiram.

Canhão Estripador

Projetado para acomodar a natureza primitiva e vasta força de um Ogryn, o canhão estripador é uma enorme escopeta de combate. O mecanismo de alimentação tambor substancial destas escopetas totalmente automáticas provê munição o bastante para entreter os Ogryns enquanto eles correm em direção aos seus inimigos. O mecanismo de disparo é limitado para que o usuário não dispare o carregador inteiro em uma única rajada – algo que os Ogryns poderiam correr o risco de fazer de outra forma. Canhões estripadores também são projetados para funcionar efetivamente como armas corporais Ogryn. Em combate corporal, um canhão estripador conta como um martelo de guerra (veja página 189).

Stub Pesado

Stubs pesados tão populares entre forças militares quanto gangsteres, já que são algumas das armas pesadas mais fáceis de manter disponíveis. Apesar de não tão poderoso quanto um autocanção, stubs pesados podem lançar uma cortina de fogo supressivo e devastar tanto infantaria leve

quanto veículos. Como com todas as demais armas stub, munição é barata e abundante.

Mais leve que a maioria das outras armas pesadas, o stub pesado pode ser usado só com as mãos, mas uma estrutura bipé pode ser empregada por aqueles que preferem evitar o recuo, e é frequentemente utilizado como uma arma defensiva anti-infantaria montada em veículos. O padrão Orthlack, manufaturado pelos arsenais das forças defensivas planetárias no Setor Calixis e amplamente exportado, usa um cinto de munição que permite disparar por longos períodos, enquanto o que o localmente copiado padrão (Ursid), supostamente originando do mundo de guerra de Zayth, é mais compacto e usa um tambor de munição menor que a maioria dos usuários considera mais fácil portar e carregar.

Autocanhão M34

Um autocanhão é uma arma pesada operada por grupos, uma arma auto-recarregante de alto calibre que usa balas sólidas e densas para atravessar blindagem. Apesar das chances de penetrar completamente a cerâmica de armaduras energéticas de Fuzileiros Espaciais, eles dizimam veículos leves à pesados e tem grande uso na Guarda Imperial e muitos exércitos renegados.

O autocanhão M34 é uma versão mais velha de um padrão comum da Guarda Imperial usado pelo Setor Calixis e utiliza um tripé. Ele pode ser operado por uma pessoa, apesar de que idealmente emprega uma tripulação de dois para mover e montar.

Canhão de Batalha

Uma versão enorme do autocanhão, o canhão de batalha dispara um enorme projétil explosivo que é proporcionalmente mais perigoso. Uma das maiores e mais destrutivas armas que vêm comum no campo de batalha, estes canhões, sua munição, e o equipamento de apoio são grandes de mais para unidades de infantaria carregar e usar. Por isto, as armas são geralmente montadas em veículos ou fortificações. O tanque de batalha principal Leman Russ frequentemente emprega um canhão de batalha em sua torre principal.

Canhão Demolidor

Uma variante do canhão de batalha, o canhão demolidor é especialmente projetado como uma arma de cerco. Enquanto que sofre de um alcance reduzido, seus projéteis carregados de plasma são capazes de explodir através de camadas de plástico ou cerâmica com cada rajada devastadora. Seu enorme projétil tem uma camada exterior de explosivos e estilhaços em torno de um núcleo químico instável. Quando o explosivo externo detona, enfraquecendo seu alvo, eles

também ativam os reagente químicos para liberar um potente jato de plasma que é focado diretamente para suas vítimas. A combinação de estilhaços e metal flamejante pode eliminar mesmo as mais robustas defesas.

Canhão de Batalha Conquistador

Comandantes de tanque veteranos respeitam muito este padrão raro de canhão de batalha por sua eficácia única em batalhas contra oponentes pesadamente blindados. Enquanto poucos mundos forja retêm a capacidade de produzi-lo, as lendas de sua habilidade de penetrar qualquer blindagem conhecida tornam seu perfil estendido imediatamente reconhecível.

O canhão de batalha conquistador ganha Dano extra concedido pela Qualidade Precisa como se fosse uma arma Básica.

Canhão Tremor

Esta enorme arma de artilharia é projetada para bombardeios de longa distância, mas também pode ser usado como uma arma de fogo direto quando necessário. Em qualquer uma das situações, é ideal para derrubar fortificações, destruir enormes armas de guerra, e obliterar qualquer infantaria desavisada. Canhões tremor são muito maiores que as armas indiretas carregadas por infantaria, e disparam em uma distância muito maior.

Armas Bolt

Se há uma arma que define o Imperium, são as armas bolt. Nenhuma outra arma combina níveis de tecnologia altos com brutalidade deliberada, e nenhuma outra raça iria considerar fazê-la a não ser a Humanidade. Armas bolt disparam munições auto-propagadas reativas chamadas bolts, que explodem logo depois da penetração.

Em geral são artefatos incríveis, apesar de temperamentais, requerendo manutenção habilidosa usando os rituais e bêncões corretos. Além disso, são todas armas muito raras, disponíveis somente aos poucos sortudos ou bem conectados. Muitas tem séculos de idade, passada de veterano à sucessor, e algumas tem lendas quanto à sua linhagem. Os Adeptus Astartes também fazem uso extensivo de armas bolt, apesar de serem de diferente padrão e grande antiguidade.

Munição bolt é cara e difícil de manufaturar e apenas a elite do Imperium tem acesso pronto a ela. O cartucho bolt padrão é calibre .75 e tem um núcleo metálico super denso com uma ponta diamantina. Para usar as várias classes de armas bolt, o personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Bolt).

Pistola Bolt

Carregar uma pistola bolt é um sinal de status elevado no Imperium, um que apenas uma minoria pode ter devido ao alto custo de manutenção e munição. Contudo, poucos podem argumentar contra seu poder destrutivo em combate e, depois de experimentar sua capacidade potente, um homem pode até implorar para ter uma.

Rifle Bolt

O rifle bolt é conhecido por seu rugido único quando é disparado, quando o propelente de suas projéteis acende, seguido rapidamente pela detonação explosiva quando atinge seu alvo. Ouvir um é uma experiência cuja satisfação só perde para ver os resultados de tal arma em ação.

Bolt de Assalto

Bolts de assalto surgiram de experimentos em combinar duas armas juntas para alcançar maiores cadências de disparo. Aqui, duas armas bolt formam uma única arma que pode estraçalhar a maioria dos inimigos com uma única rajada. Raramente visto fora da elite Astartes, a maioria dos Bolts de Assalto são armas relíquias cobertas em glifos e selos de pureza que falam de sua antiga origem.

Bolter pesado

Uma versão maior de apoio do rifle bolt, o bolter pesado é raramente visto fora de organizações militares. Ele usa uma versão muito maior do projétil bolt padrão, com muito mais propelente para maior distância e poder de fogo, que também o torna mais mortal para veículos e infantaria.

Armas Melta

Armas melta emitem rajadas devastadoramente intensas de calor que podem derreter através de quase qualquer material, mas de curto alcance. Também conhecidos como cozinadores e derretedores, a maioria dos tipos de melta induzem gases altamente pressurizados de um tanque de munição em um estado sub-molecular instável e direciona as energias resultantes pelo barril. O uso de melta é acompanhado por um sibilante distintivo enquanto o jato fervo a água no ar, então uma explosão ensurcedora enquanto reduz o alvo a trapos queimados ou escória derretida. Meltas são armas anti-blindados de primeira, e poucos veículos podem suportar seu poder. Para usar as várias classes de armas melta, o personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Melta).

Pistola Inferno

A pistola inferno, uma arma melta de uma mão, representa tecnologia muito especializada e antiga, quase impossível de recriar. Apenas alguns punhados existem em qualquer setor, cada invejosamente guardada.

Rifle Melta

Rifles Melta são a forma mais comum de arma melta, desejados por soldados do Imperium por seu enorme poder destrutivo de curta distância. Há poucas coisas tão boas em atravessar armaduras que um rifle melta e eles são frequentemente empregados em serviço para fender a blindagem pesada de veículos opositores ou rapidamente cortar um caminho por anteparos durante batalhas de colmeia. Como uma alternativa a usar um rifle melta com tanque acoplado, um personagem pode ao invés disso usar uma mochila com válvula de alimentação, que dobra a Capacidade e adiciona 6 kg ao peso.

Multi-Melta

O multi-melta é um tipo maior de arma melta, tipicamente empregado apenas pelo Adeptus Astartes ou montada sobre veículos imperiais. Esta enorme arma carrega mais combustível, dispara em alcances muito maiores, e criar uma área de explosão maior, cozinhando vários metros quadrados de cada vez. Ela também gera muito mais calor que seus primos menores e a maioria dos usuários devem se insular com roupas ou armaduras protetoras.

Armas de Plasma

Armas de plasma representam uma arte quase perdida para o Imperium, e seus segredos são conhecidos apenas por um punhado do círculo interno do Adeptus Mechanicus e seus artesãos tecnoadeptos. Armas existentes devem ser cuidadosamente mantidas e passadas de geração em geração com cada operador garantindo que todas as bênçãos corretas do Deus Máquina sejam dadas antes do uso.

Armas de plasma funcionam utilizando combustível de hidrogênio suspenso em um estado fotonico em frascos de combustível ou tanques mochilas. Enquanto o combustível é alimentado no núcleo de fusão miniatura dentro da arma, o hidrogênio energiza em um estado de plasma, mantido no núcleo por poderosos campos magnéticos de confinamento. Quando é disparada, o campo se dilata e abre e o plasma é ejetado via um acelerador magnético liinar em uma rajada de matéria superaquecida similar a uma erupção solar em aparência e temperatura. Por esta razão, armas de plasma também são conhecidas como “armas sol”. Para usar as várias classes de armas de plasma, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Plasma).

Pistola de Plasma

Poucas pistolas são mais mortais que a pistola de plasma, e aqueles dispostos a correr o risco de utilizar uma possuem uma arma capaz de derrubar quase qualquer oponente em curto alcance. Pistolas de plasma são as armas favoritas de oficiais imperiais, que vê como um símbolo de status serem confiados com armas tão valiosas e veneráveis. A variante pistola pode apenas comportar frascos menores de hidrogênio (ou as vezes apenas um único flasco (e portanto só pode disparar um punhado de tiros. Elas são perigosas a bordo de uma nave, já que um único disparo pode penetrar várias divisórias.

Rifle de Plasma

Esta é uma arma de apoio à esquadra projetada para uso pela Guarda Imperial. A maioria dos rifles de plasma existentes têm centenas se não milhares de anos de idade. Contudo, como um testamento de seu projeto, elas continuam tão mortais hoje quanto foi no dia de sua fabricação. Através de sua construção resistente, mesmo que por um acaso superaqueça, a arma irá provavelmente sobreviver, apesar de que o portador é frequentemente menos sortudo.

Canhão de Plasma

A maior arma de plasma portátil é o canhão de plasma ou rifle de plasma pesado, que também é vista em serviço em algumas máquinas de guerra imperial. Ao invés de utilizar fracos acoplados, o portador carrega uma grande mochila contendo o reservatório de combustível de hidrogênio da arma. Esta arma tem alcance e suprimento de munição muito maior, e suas discargas violentas, lançadas como mini sóis do barril, têm uma grande área de impacto. Ela também pode ser disparada em modo Maximal especial que exaure mais combustível, mas provê uma explosão ainda maior de calor no impacto, criando uma bola de fogo capaz de destruir alvos pesadamente blindados.

Armas Incendiárias

Armas de fogo projetam fogo sobre seus inimigos e geralmente usam um combustível referido como promethium, apesar de que também pode ser uma mistura feita em casa ou outro químico dependendo do nível de tecnologia local. A maioria é um combustível mono-propelente que se inflama através de uma chama piloto na ponta do barril, apesar de que alguns flamadores usam combustíveis hipergólicos binários. Assim que formato, o jato intenso que salta do barril cria uma torrente de fogo líquido, que se espalha como um inferno que queima até submerso, forçando inimigos a apagar o fogo. Para usar as várias classes de armas de fogo, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Incendiária).

Flamador de Mão

Pistolas de fogo ou flamadores de mão são versões miniaturizadas do flamador maior. Pequenos o bastante para se carregar em uma mão, estas armas são favorecidas por tropas de assalto que as pode disparar uma ou duas vezes enquanto se aproximam do inimigo.

Flamador

O flamador, ou rifle de fogo, vêm em uma variedade de modelos e padrões, mas todos são ideais para afugentar inimigos de cobertura ou incendiar grupos de oponentes. As duas variantes mais comuns de flamadores têm um tanque de combustível destacável embaixo do barril ou uma mangueira conectando a um tanque mochila.

Um flamador pode ter um tanque mochila ao invés de um carregador destacável. O tanque mochila deve ser usado nas costas do usuário, dobra a Capacidade do flamador, e adiciona 10 kg ao peso. A Disponibilidade permanece inalterada.

Flamador Pesado

O flamador pesado é uma versão maior e mais desajeitada do flamador. Ele é frequentemente montado em veículos, apesar de que razoável o bastante em tamanho para ser carregado por um time de dois soldados. Qualquer falta de precisão é mais do que compensada pelo largo jato de promethium flamejante que é quase impossível de esquivar. Flamadores pesados são alimentados por tanques de combustível mochila – o peso já é parte do perfil da arma, mas novamente, o tanque deve ser carregado nas costas de um dos dois portadores.

Canhão Inferno

Especialmente projetado como parte do Tanque de Fogo Cão Infernal, o canhão inferno tem um número limitado de outros usos dentro da Tactica Imperialis. Estes enormes flamadores lançam rajadas gigantes de chamas brancas sobre porções extensas do campo de batalha. Seu mecanismo de bombeamento acelerado garante à arma de torre as habilidades de lançar enormes jatos de destruição a uma distância que excede drasticamente à do flamador tradicional. Por causa disto, ao calcular a área de rajada da arma, o operador do canhão pode escolher começar a rajada em um ponto até metade do alcance da arma de distância do ponto de fogo. Devido ao poder do canhão inferno, outros veículos não adicionam seu valor de Armadura ao fazer o Teste de Operar para evitar pegar fogo pela Qualidade Fogo.

O canhão inferno tira combustível de um grande tanque de armazenagem, e não pode ser facilmente recarregado no

campo de batalha. Recarregar um exige ao menos trinta minutos em um instalação propriamente equipada.

Armas de Baixa Tecnologia

Mesmo no 41º Milênio há um chamado para armas de baixa tecnologia, encontradas em planetas selvagens mal desenvolvidos ou ambientes pós-apocalípticos onde a tecnologia entrou em colapso, ou em mundos colmeia ferozes que veem combate tomar todas as formas. Apesar de que estas armas estão definitivamente ultrapassadas por armas de fogo avançadas, nas mãos de um usuário habilidoso podem ser tão mortais quanto. Para usar as varias classes de armas de baixa tecnologia um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Baixa Tecnologia).

Boleadeiras

Boleadeiras são normalmente não-letras e portanto podem ser vistas nas mãos de caçadores de recompensas ou membros das forças da lei, onde as bolas girantes (alguns estilos usam até oito destes objetos densos) podem entrelaçar e prender o alvo com cordas pesadas ou cabos.

Arco de Mão

Esta arma oferece o poder de uma besta, mas numa empunhadura de pistola, adequada para operação em uma mão, mas em distâncias mais curtas. A facilidade com que ele pode ser desmontado e escondido, como também sua operação quase silenciosa, o torna uma arma favorita de assassinos.

Pistola de Pederneira

Estas armas primitivas de pólvora negra tomam muitas formas, de pistolas de manufatura refinada para nobres de muitos de baixa tecnologia ou simples improvisos de cano e pólvora usados pela escória da sub-colmeia.

Mosquete de Pederneira

Estes artefatos rudimentares só podem disparar uma vez antes de recarregar, são propensos a falhas, e apenas o selvagem mais retrógrado ou renegado mais desesperado iria geralmente lutar com um. Quando eles acertam, contudo, eles são mortais contra inimigos sem armadura.

Arco

Arcos mudaram pouco ao longo de seus muitos incontáveis séculos de uso e podem ser encontrados por toda a galáxia em uma variedade de estilos e construções. Mesmo em mundos de alta tecnologia, estas armas, como arcos de mão,

são favorecidas entre assassinos e gangsteres por seu silêncio e confiabilidade.

Funda

Fundas são armas difíceis de dominar, mas podem ser usadas para lançar tudo de pedras pegas do chão, à bolas metálicas especializadas, ou mesmo granadas. Ao usar uma funda para lançar granadas, substitua o Dano da funda com os efeitos da granada, mas retenha o Alcance da arma.

Besta

Bestas são menos comuns que arcos já que exigem peças mecânicas mais avançadas, mas são igualmente mortais.

Lançadores

Em uma galáxia revirada por guerra e desordem há uma demanda por armamento extremamente destrutivo. Para este fim, os mundos forja do Imperium liberam um fluxo contínuo de explosivos, granadas, e armamento similar, dos quais alguns podem ir parar nas mãos dos Guardas e seus oponentes. Para usar as várias classes de lançadores, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Lançador). Armar explosivos requer o uso especial Demolição da Perícia Uso de Tecnologia (veja **Capítulo IV: Perícias**, página 193).

Lança-Granadas

O lança-granadas padrão usa cargas de gás comprimido para lançar uma variedade de tipos de granadas no inimigo. Estes disparos podem ser arqueados no ar como fogo supressivo em alvos não vistos como também usados diretamente contra oponentes.

Mísseis Ataque Infernal

O míssil ataque infernal é um míssil ar-terra comumente montado em aeronaves de ataque e assalto imperiais usados em apoio à operações terrestres. Estas armas usam um núcleo propelente sólido para propagar uma carga altamente explosiva, projetada para penetrar efetivamente mesmo alvos bem blindados. Por que eles são geralmente disparados de aeronaves com assas fixas, estes mísseis frequentemente atingem seu alvo com uma velocidade que excede substancialmente a de foguetes disparados por plataformas baseadas em solo. Mísseis ataque infernal não podem ser carregados com munição incomum.

Lança-Mísseis Caçador

Este lança-mísseis é frequentemente montado em veículos e dispara um míssil krak especializado. Equipado com sistemas de orientação e combustível, ele tem maior alcance e precisão que mísseis padrão, já que o conjunto de sensorum internos do cogitador o guiam ao alvo. Cada um vem com um pacote completo de lançamento, para apenas um disparo.

Um míssil caçador garante um +20 a Testes de Habilidade Balística para dispará-lo. Lança-Mísseis Caçadores não podem ser carregados com munição incomum.

Lança-Mísseis

Como o lança-granadas, o lança-mísseis dispara uma variedade de projéteis explosivos em longas distâncias. Um míssil é equipado com sistemas de orientação para ajudar na aquisição de alvo, que é excelente em longas distâncias. A maioria dos lançadores, como o padrão Locke, são armas de tubo apoiadas no ombro que disparam um único projétil com grande precisão, enquanto o antigo modelo Retobi comporta um carregador vertical de 5 projéteis que é muito mais desajeitado para disparar e tem menos precisão.

Morteiro

Enquanto de construção relativamente simples, esta arma provê uma capacidade de ataque de médio alcance, particularmente contra alvos atrás de cobertura ou fora de vista, já que dispara munições explosivas em um arco alto indireto. Projéteis de morteiro explodem em uma poderosa área de efeito e também suprime fogo inimigo já que alvos são forçados a saltar para atrás de cobertura protetora. Muitos são operados em times, com um manejando a arma enquanto o outro age como um observador e provê informação de pontaria e frequentemente comunica informações via vox.

Granadas, Mísseis, e Projéteis

Os explosivos listados aqui podem ser jogados por mão ou carregados em um lança-granadas como granadas, usados em lança-mísseis como mísseis, ou disparados de morteiros como projéteis.

Tabela 6-10: Granadas, Mísseis, e Projéteis

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Especial	Peso	Disponibilidade
Granada Anti-Planta	Arremesso	FBx3	U/-/-	3d10 E*	0	1	Explosiva (3)	0,5kg	Escassa
Granada Cegante	Arremesso	FBx3	U/-/-	2d10 E	0	1	Fumaça (3)	0,5kg	Escassa
Granada Incendiária	Arremesso	FBx3	U/-/-	1d10+3 E	6	1	Explosiva (3), Fogo	0,5kg	Copiosa
Granada de Fragmentação	Arremesso	FBx3	U/-/-	2d10 X	0	1	Explosiva (3), À Prova de Ogrys	0,5kg	Comum
Granada Alucinógena	Arremesso	FBx3	U/-/-		0	1	Alucinógena (2), Explosiva (6)	0,5kg	Escassa
Granada Krak	Arremesso	FBx3	U/-/-	2d10+4 X	6	1	Concussiva (0)	0,5kg	Rara
Granada de Clarão Fótón	Arremesso	FBx3	U/-/-		0	1	Explosiva (10)	0,5kg	Rara
Granada de Fumaça	Arremesso	FBx3	U/-/-		0	1	Fumaça (6)**	0,5kg	Comum
Granada de Atordoamento	Arremesso	FBx3	U/-/-		0	1	Explosiva (3), Concussiva (2)	0,5kg	Comum
Granada de Vírus	Arremesso	FBx3	U/-/-	3d10 I	0	1	Tóxica***	0,5kg	Extremamente Rara
Míssil de Fragmentação				2d10+2 X	2		Explosiva (5)	0,5kg	Mediana
Míssil Krak				3d10+8 X	8		Concussiva (3), Provada (2)	0,5kg	Escassa
Míssil de Campo Minado				2d10 X	1		Explosiva (1)	0,5kg	Rara
Míssil Dispersivo				2d10 X	0		Explosiva (10)	0,5kg	Rara
Projétil Anti-Planta				3d10 E*	0		Explosiva (5)	1kg	Rara
Projétil Cegante				2d10 E	0		Fumaça (6)	1kg	Rara
Projétil de Fragmentação				2d10 X	3		Explosiva (5)	1kg	Comum
Projétil de Campo Minado				2d10 X	1		Explosiva (1)	1kg	Rara
Projétil de Clarão Fótón					0		Explosiva (12)	1kg	Rara
Projétil Dispersivo				1d10+3 X	0		Explosiva (7)	1kg	Muito Rara
Projétil de Fumaça					0		Fumaça (9)**	1kg	Escassa
Projétil Luminoso					0			1kg	Escassa

*O Dano afeta somente flora e não tem outro efeito.

**Ao contrário de cegante, este interfere apenas com visão.

***Se a arma causar qualquer Dano então, depois de cada Rodada depois da primeira, confira para outro alvo aleatório (aliado ou inimigo) dentro de 5 metros para ver se algum Dano é causado a eles (role para um novo Dano para representar o vírus mutante). Continue até Dano não ser tomado ou depois que d10 Rodadas tiverem passado.

Anti-Planta

Estes explosivos liberam uma vasta gama de agentes tóxicos e virais que rapidamente reduzem quase qualquer tipo de flora à uma gosma malcheirosa, privando o inimigo de cobertura enquanto não danificando seriamente outros materiais. Versões maiores também podem ser usadas para criar zonas de aterrissagem improvisadas ou limpar folhagem para acampamentos rápidos ou locais de construção,

Cegante

Explosivos cegantes detonam com uma rajada de fumaça intensa, abafadores IV, e ruído banda larga no espectro EM, todos projetados para bloquear detecção através da fumaça. Sensores e visão que iria atravessar fumaça normal não podem enxergar pela névoa criada por explosivos cegantes.

Incendiário

Um explosivo relativamente primitivo, a bomba incendiária é normalmente um recipiente quebrável de líquido inflamável com um pavio feito de pano ou outro material que possa absorver o líquido. Assim que o pavio é aceso, a bomba é rolagem no inimigo; o recipiente se quebra com o impacto e libera o líquido agora inflamado.

Fragmentação

Estes explosivos usam uma carga combustível e filtros especiais de fragmentos de estilhaços. Granadas de fragmentação são aproximadamente do tamanho de um punho fechado e cobertas por uma casca entalhada pesada, tanto para aumentar a fragmentação produzida e prover um agarramento mais seguro para arremesso.

Alucinógena

Estes tipos de explosivos induzem uma variedade de estados psicológicos e ilusões.

Krak

Explosivos krak são explosivos concentrados poderosos projetados para fazer buracos em alvos blindados como veículos ou bunkers. Enquanto mais fortes que explosivos de fragmentação, explosivos krak não produzem uma Explosão tão grande e sua descarga mais focada os torna menos práticos para o uso contra pessoas. Explosivos krak ativam Fúria Justa contra veículos em uma rolagem de um 9 ou um 10.

Campo Minado

Estes projéteis são projetados para se abrir no maior arco de sua trajetória, lançando uma grande quantidade de sub-munições com dois gatilhos de impacto. Assim primeiro é ativado no impacto com o solo, o segundo ativa – esperando apenas um único passo azarado para liberar seus poderosos explosivos. Fácil de usar e segura de uma distância, projéteis de campo minado são uma forma efetiva de criar um cordão protetor em torno de um bunker ou outra localização defensiva. Estes projéteis só podem ser usados em morteiros ou lança-mísseis (não lança-granadas) e não podem ser arremessados.

Clarão Fótton

Explosivos de clarão fótton detonam como uma pequena estrela, cegando qualquer um perto e brilhantes o bastante para sobrecarregar sistemas primitivos de proteção de visão. Qualquer personagem no raio de explosão de uma granada de clarão fótton quando detona deve suceder em um **Teste Ordinário (+10) de Agilidade** ou ser cegado por um número de Rodadas igual aos seus Graus de Falha.

Disperso

Projéteis dispersos combinam granadas de fragmentação menores e menos poderosos em um único lança-mísseis ou projétil. Estes são geralmente disparados em um arco elevado e se separam em micro-explosivos, espalhando o efeito explosivo em um enorme raio. Estes projéteis só podem ser usados em morteiros ou lança-mísseis (não lança-granadas) e não podem ser arremessados.

Fumaça

Estes explosivos liberam uma densa fumaça que apenas obscura visão básica e sistemas baseados em ótica. Eles não

bloqueiam sistemas de detecção que usam calor ou outras bandas espectrais, mas são muito mais disponíveis e fáceis de construir.

Luminoso

Estes são disparados para o alto via morteiro, onde eles explodem em uma multidão de pequenos sinalizadores. Enquanto os sinalizadores queimam e caem lentamente no chão, eles iluminam completamente a área abaixo por quase um minuto. Eles também podem atordoar a visão de qualquer um não usando óculos protetores. Estes projéteis só podem ser usados em morteiros (não lança-granadas ou lança-mísseis) e não podem ser arremessados.

Arremessando Granadas

Arremessar granadas não requer treinamento especial ou Talentos e é resolvido usando um Teste de Habilidade Balística incluindo quaisquer modificadores (como alcance). Em um erro, a granada arremessada vai em uma direção aleatória – veja o **Diagrama de Dispersão** na página 275.

Acidentes com Granadas e Defeitos

Sempre que um emperramento resulta do arremesso de uma granada ou de disparar um lança-granadas ou arma similar (veja Emperramento de Arma, página 274), algo ruim aconteceu. Em qualquer resultado que não seja um 10, o explosivo simplesmente é defeituoso e nada acontece. Em um 10, o explosivo detona imediatamente com o efeito centrado no atacante. Se o explosivo foi disparado de um lançador, ele detona no barril, reduzindo seu efeito pela metade como também destruindo a arma.

Atordoamento

Explosivos de atordoamento usam uma combinação de uma detonação barulhenta e um clarão de luz para momentaneamente incapacitar alvos antes que um ataque seja realizado. Eles são projetados para usos não-fatais e geralmente não causam ferimentos permanentes.

Vírus

Granadas de vírus contêm poderosas toxinas biológicas que podem decompor sistemas biológicos em momentos antes de saltar para uma criatura próxima para infectá-la. Elas podem rapidamente matar muitas pessoas antes de evoluir para uma variação não letal ou ficar sem vítimas próximas o bastante para serem atacadas.

Armas Exóticas

Muitas armas não são apenas incomuns no Imperium, mas também inimagináveis para a maioria de seus cidadãos. Estas armas são sempre caras e além do alcance de todos menos a elite ou os mais conectados. Por causa destas armas

serem tão especializadas, um personagem deve ter um Talento para cada arma exótica individual que ele deseja usar. Por exemplo, para usar a pistola agulha, o personagem precisa do Talento Treinamento com Arma Exótica (Pistola Agulha).

Morteiro Toupeira

Morteiros Toupeiras são artefatos estranhos que parecem muito com Morteiros imperiais regulares, mas eles disparam seus projéteis por baixo da terra ao invés do ar através de torpedos escavadores especiais. Estes projéteis penetram a terra e então arqueiam para cima quase como o reverso de um projétil de morteiro normal, temporizado para explodir quando estiver quase na superfície. Enquanto não é particularmente preciso, eles podem frequentemente pegar o inimigo despreparado, e a explosão subterrânea resultante pode ser devastadores, já que os inimigos que não são mortos ou feridos instantaneamente são tipicamente derrubados.

Morteiros toupeira disparam munição especialmente projetada e não podem disparar nenhuma munição incomum que não seja especificamente projetada para ser usada com um Morteiro Toupeira.

Pistola Agulha

Pistolas agulha usam um raio laser de baixa potência para propagar pequenos cristais cobertos em toxinas virais. Inimigos feridos por elas são quase instantaneamente paralisados ou mortos em momentos. Como elas são virtualmente silenciosas e não tem clarão de disparo, armas agulha são ideais para assassinos.

Rifle Agulha

Visados por atiradores de elite, o rifle agulha oferece uma combinação perfeita de alcance, furtividade, e letalidade. O único argumento contra estas armas refinadas é que elas são quase inúteis contra alvos fortemente blindados.

Tabela 6-9: Armas de Alcance

Nome	Classe	Alcance	CdD	Dan	Pen	Cap	Rec	Especial	Peso	Disponibilidade
Morteiro Toupeira	Pesada	50-200m	U/-/-	2d10+2 X	2	1	Completa	Imprecisa, Indireta (2), Eletrizante, Explosiva (4)	50kg	Extremamente Rara
Pistola Agulha	Pistola	30m	U/-/-	1d10 L	0	6	Completa	Precisa, Tóxica (5), Perfurante (1)	1,5kg	Muito Rara
Rifle Agulha	Básica	180m	U/-/-	1d10 L	0	6	2 Completas	Precisa, Tóxica (5), Perfurante (1)	2kg	Muito Rara

Armas Corporais

Apesar da vasta gama de formas disponíveis de se matar o inimigo à distância, há sempre uma demanda para armas projetadas para combate direto e pessoal. Para alguns, é uma

questão de honra olhar seu oponente no olho, para outros, é simplesmente uma forma de garantir sua segurança em uma galáxia perigosa. Estes tipos de armas variam de pedaços de metal brutos à artefatos refinadamente construídos de eras passadas, aparelhos que não podem ser criados novamente neste milênio negro.

Armas Serra

Armas serra são populares já que a maioria das raças e planetas tem a tecnologia básica para produzir estes artefatos de guerra brutais. Elas vêm em uma variedade de estilos, mas todas têm correntes se movendo rapidamente com dentes metálicos serrados correndo pelo o que normalmente seria o fio da lâmina da arma. Assim que ligada, a serra ruge, agindo como um aviso claro para todos. Mesmo o

impacto mais leve pode rasgar carne e um golpe sólido pode atravessar a maioria das armaduras. Para usar armas serra, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Arma (Serra).

Espada Serra

Espadas serra geralmente tem uma grande carapaça contendo a corrente, com apenas a seção curvada frontal aberta onde os dentes rotatórios da corrente podem morder em carne e osso, apesar de que versões com dois fios podem ser encontradas. Dentro das forças do Caos e dos Orks elas são geralmente preferidas sobre armas energéticas por causa das mortes terríveis que podem trazer, ainda melhores para intimidar tanto inimigos quanto rivais. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Evisceradora

Geralmente trazidas em batalha por Padres do Adeptus Ministorum, a evisceradora é uma arma serra obscenamente grande equipada com uma versão rudimentar do gerador de campo interruptor encontrado em armas energéticas. Apesar

Tabela 6-12: Armas Corporais

Armas Serra

Nome	Classe	Alcance	Dan	Pen	Especial	Peso	Disponibilidade
Espada Serra	Corporal		1d10+2 L	2	Dilacerante, Balanceada	6kg	Mediana
Evisceradora	Corporal		2d10 L	9	Afiada, Dilacerante, Pesada	15kg	Muito Rara

Armas Energéticas

Nome	Classe	Alcance	Dan	Pen	Especial	Peso	Disponibilidade
Punho Energético	Corporal		2d10* E	9	Campo Energético, Pesada	13kg	Muito Rara
Espada Energética	Corporal		1d10+5 E	5	Campo Energético, Balanceada	3kg	Muito Rara
Machado Energético	Corporal		1d10+7 E	7	Campo Energético, Desbalanceada	6kg	Muito Rara
Malho Energético (Alto)	Corporal		1d10+5 E	4	Campo Energético, Eletrizante	3,5kg	Muito Rara
Malho Energético (Baixo)	Corporal		1d10+1 E	2	Eletrizante		
Machado Omnissiano	Corporal		1d10+4 E	6	Campo Energético, Desbalanceada	8kg	Extremamente Rara

*Punho Energético adiciona FB do usuário x2 ao Dano.

Armas de Força

Nome	Classe	Alcance	Dan	Pen	Especial	Peso	Disponibilidade
Espada de Força	Corporal		1d10+1 L	2	Balanceada, Força	5kg	Quase Única
Cajado de Força	Corporal		1d10 I	2	Força	2kg	Extremamente Rara

Armas de Baixa Tecnologia

Nome	Classe	Alcance	Dan	Pen	Especial	Peso	Disponibilidade
Arma Grande	Corporal		2d10 L	0	À Prova de Ogryns, Desbalanceada	7kg	Escassa
Chicote Grox	Corporal	3m	1d10+3 L	0	Flexível, Dilacerante, Primitiva (6)	4kg	Escassa
Lança de Caça	Corporal		2d10+3 X	7	Concussiva (3)	4kg	Escassa
Improvisada	Corporal		1d10-2 I	0	À Prova de Ogryns, Primitiva (7), Desbalanceada		
Faca	Corporal / Arremesso	5m	1d5 L	0		1kg	Copiosa
Escudos **	Corporal		1d5 I	0	Defensiva, Primitiva (6)	3kg	Comum
Lança	Corporal		1d10 L	0	Primitiva (8)	3kg	Comum
Cajado	Corporal		1d10 I	0	Balanceada, Primitiva (7)	3kg	Copiosa
Espada	Corporal		1d10 L	0	Balanceada	3kg	Comum
Cassetete	Corporal		1d10 I	0	À Prova de Ogryns, Primitiva (7)	2kg	Copiosa
Martelo de Guerra	Corporal		1d10+2I	1	À Prova de Ogryns, Primitiva (8)	4,5kg	Escassa

** Provê Armadura 2 ao Corpo e Braço segurando o Escudo.

de serem muito pesadas e cansativas de se usar, a evisceradora é plenamente capaz de partir um homem com armadura ao meio. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Se um ataque com uma evisceradora ativar Fúria Justa (veja página 270), o portador adiciona +1 à rolagem resultante na Tabela de Acerto Crítico apropriada.

Armas Energéticas

Armas energéticas projetam um campo de energia interruptora ao longo da lâmina ou cabeça da arma, permitindo a ela cortar através de armadura ou golpear com impacto explosivo. Muitas destas armas usam mecanismos sutis e podem parecer normais até serem ativadas, quando relâmpagos começam a correr ao longo da lâmina. Uma arma energética pode ainda ser usada como uma arma ordinária se sua fonte de energia se esgotar ou for danificada. Para usar as várias classes de armas Energéticas, um personagem deve ter o Talento Treinamento com Armas (Energéticas).

Punho Energético

Ao invés de cobrir uma arma afiada com um campo energético, o punho energético usa energia para interromper material de uma forma mais violenta. Vestido como uma enorme luva, quando o punho melhorado mecanicamente

golpeia seu alvo ele pode abrir mesmo a mais pesada armadura e estourar carne em uma chuva de sangue e tecido. A menos que seja usado como parte de uma armadura energética, ele normalmente exige uma fonte de energia pesada montada nas costas conectadas ao punho através de cabos pesados. Algumas variantes são projetadas para maximizar a laceração e poder esmagador, enquanto outras são mais apropriadas para exercer um máximo de força ao socar. Um usuário adequadamente apoiado pode atravessar as mais fortes divisórias ou rasgar mesmo armadura reforçada. A maioria é antigas relíquias, com o manto inscrito com heráldica de família ou iconografia indicando vitórias impressionantes. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Espada Energética

Espadas energéticas são armas de elite e sinal claro de status elevado no Imperium, muitos oficiais as favorecem como itens de prestígio para impressionar tanto Guardas quanto inimigos. Como uma espada comum, elas permitem ao usuário maiores opções de ataque e respostas defensivas que muitas armas. Estilos de combate especializados inteiros foram projetados em torno do grande número de variantes encontradas na galáxia e além. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Machado Energético

Machados energéticos permitem maior impacto ao golpear que uma espada energética, mas são mais desajeitados de se usar. Eles são vistos como uma arma brutal e nada sutil, mais apropriado para assaltos contra escória rebelde de sub-colmeia ou raças xenos malditas. O enorme arco necessário para atacar adequadamente com um torna difícil ao lutar em espaços fechados. Para compensar por isto, alguns têm cabos mais curtos, enquanto outros ignoram este detimento para maximizar o alcance do golpe. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Malho Energético

Malhos Energéticos são bastões sólidos parecidos com cassetetes com uma cabeça em uma ponta, e uma empunhadura na outra. Controles ao longo do cabo permitem ao usuário ajustar a força do campo energético de uma leve descarga atordoante à força pesada adequada para quebrar forças reforçadas. Eles são populares com o Adeptus Arbites, como também agentes Inquisitoriais, já que podem ser usados em uma capacidade não-lethal quando quiser. Esta arma tem duas entradas na tabela de armas, representando seus dois modos de energia: baixo e alto. Mudar o modo de energia do Malho Energético é uma Ação Livre. Esta é uma arma corporal de uma mão. Contudo, ao usada com duas mãos, ela ganha a Qualidade Concussiva (0).

Machado Omnissiano

Dado a seguidores adequadamente devotados do Omnissias, esta arma tem um longo corpo de cajado terminando com metade do ícone circular de caveira e engrenagem do Adeptus Mechanicus. O símbolo forma uma lâmina e é coberta em um campo energético. Coberto com entalhes de circuito indicando a natureza sagrada esta arma, muitos inimigos perceberam tarde de mais que o que parecia um cajado de apoio religioso era na verdade uma arma mortal. O machado Omnissiano também funciona como uma combi-ferramenta. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Armas de Força

Feitas dos materiais mais raros e interlaçadas com circuitos psico-reativos e focalizadores de um estilo que é dito ter se originado do próprio Imperador quando ele andava entre os homens mortais, armas de força são capazes de direcionar o poder mental e agressão de um psyker em força mortal capaz de dilacerar a realidade. É teoricamente possível criar armas de força em quase qualquer forma e muitas variantes únicas e potentes, como as armas Nêmesis dos Cavaleiros Cinzentos e os miticamente destrutivos Martelos Daemônios, existem. Os tipos mais comuns de armas de força usados pelos associados da Guarda Imperial estão apresentados aqui: a espada de força e o cajado de força.

Espada de Força

Na superfície, espadas de força podem se parecer apenas com qualquer espada regular, apesar de coloração incomum. É apenas sob inspeção cuidadosa que as runas minúsculas mas elaboradas aparecem, indicando sua natureza arcana. A maioria dos psykers não são combatentes habilidosos, mas para aqueles que são, a espada de força é a arma perfeita já que permite a eles usarem tanto suas habilidades psíquicas quanto marciais. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Armas de Baixa Tecnologia

Armas de mão básicas são uma vista comum pelo Imperium, e em muitos lugares pode ser impensável sair sem ao menos uma destas armas visível em sua pessoa. Dependendo do nível de tecnologia do planeta – e riqueza do usuário – estas podem variar de simples espadas de metais à lâminas de alta tecnologia feitas de materiais exóticos.

Arma Grande

A maioria das armas corporais pode também ser encontradas em versões maiores e mais pesadas, utilizáveis apenas com duas mãos. Armas grandes – como enormes machados, martelos gigantes, espadas de duas mãos, e etc., incluindo enormes clavas – são armas grandes e brutais que podem causar dano sério com cada pancada. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Chicote Grox

“Chicote Grox” pode ser um nome apócrifo, já que não há evidência forte de que foram desenvolvidos para ajudar a guiar estas enormes bestas. É mais provável que a maioria dos observadores pensaram que o chicote de aço farpado coberto em lâminas serradas não poderia ser usado para outra coisa. Ao contrário da maioria dos chicotes, estes são deliberadamente projetados para uso letal, já que golpes irão

arrancar pedaços de carne com cada ataque. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Lança de Caça

A lança, mais comumente utilizada por Hussardos imperiais, tem uma ponta com uma carga explosiva que explode em impacto, estilhaçando armadura e carne. Enquanto comumente utilizada para caçar grandes criaturas em seus mundos nativos, estas armas de um uso são espetacularmente efetivas mesmo contra a infantaria mais bem protegida – especialmente quando portada por um soldado montado em uma besta de guerra enfurecida. Esta é uma arma corporal de uma mão e uso único.

Improvisada

Armas improvisadas são geralmente qualquer objeto peso fácil de segurar, como pernas de mesa, membros decepados, ou capsulas de munição de artilharia. Acertar alguém com a coronha de uma arma de alcance (como um rifle laser ou rifle bolt) também conta como uma arma improvisada.

Faca

A faca é uma arma reserva onipresente para guerreiros em todo o Imperium, sejam eles a escória de colmeia ou soldados de elite de um governador planetário. Algumas, como as facas de combate catachan, são projetadas para um propósito específico, enquanto outras são mais genéricas em natureza. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Escudos

Escudos são um equipamento protetor uso, tanto em conjunção com armadura como sozinhos. Tamanho varia de broqueis leves ou enormes escudos que protegem o corpo inteiro. Ataques feitos com escudo sofrem um -20 ao invés da penalidade normal da Qualidade Defensiva. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Lança

Comum em mundos selvagens e feudais, lanças podem ser encontradas nas mãos de caçadores e guerreiros. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Cajado

Armas básicas mais longas usam um cajado de madeira ou outro material, com o alcance extra sendo útil para atingir um inimigo antes que ele possa atacar. O cajado é apenas isto, e uma vista comum, especialmente entre peregrinos atravessando a galáxia para refazer os passos dos santos. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Espada

Espadas podem variar de pequenos modelos parecidos com adagas à longas e elaboradas lâminas de duelo. A natureza da lâmina (um fio ou dois, curva ou reta, flexível ou dura, cortar ou estocar, e assim em diante) varia de acordo com a intenção da espada e o gosto de seu usuário. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Cassetete

Pequeno e facilmente ocultado, estes curtos e pesados bastões de madeira densa ou metal são frequentemente usados por recrutadores para “alistar” novos Guardas com uma pancada rápida na nuca. Esta é uma arma corporal de uma mão.

Martelo de Guerra

Montado em uma empunhadura mais longa que de um martelo regular, martelos de guerra geralmente tem uma cabeça de pancada mais fina com o outro lado levemente pontudo. Ambos são ideais para penetrar armadura leve e causar ferimentos mais profundos concentrando a força da pancada numa área menor. Esta é uma arma corporal de duas mãos.

Melhorias de Arma

Armas podem receber melhorias que incrementam seu desempenho. As descrições de melhorias abaixo listam quais armas são elegíveis, como também quantas melhorias podem ser aplicadas. Se uma melhoria é adquirida, um personagem com a Perícia Ofício (Armeiro) pode integrá-la em uma arma apropriada com um Teste sucedido. Melhorias modificam o peso da arma como descrito.

Tabela 6-13: Melhorias de Arma

Nome	Peso	Disponibilidade
Acessório de Combate Corporal	+2kg	Copiosa
Bateria de Sobrecarga	+0,5kg	Comum
Compacta	x1/2	Mediana
Dispensador Tox	+0,75kg	Rara
Empunhadura Extra	x1/3	Comum
Exterminador	+1kg	Comum
Lança-Granadas Auxiliar	+2,5kg	Rara
Mira de Visão de Calor	+0,5kg	Muito Rara
Mira Foto	+0,5kg	Muito Rara
Mira Laser Ponto Vermelho	+0,5kg	Escassa
Mira Telescópica	+1kg	Mediana
Mono	+0kg	Escassa
Montagem de Antebraço	+1kg	Escassa
Omni-Escopo	+2kg	Quase Única
Operada por Vox	+0,5kg	Rara

Tabela 6-13: Melhorias de Arma (cont.)

Nome	Peso	Disponibilidade
Previsor de Movimento	+0,5kg	Muito Rara
Selecionador de Alvo	+1,5kg	Rara
Silenciador	+0,5kg	Copiosa
Suspensores	x1/2	Extremamente Rara
Tripé e Bipé	+2kg	Mediana

Acessório de Combate Corporal

Baionetas, lâminas serra, e outras armas corporais de lâmina longa podem ser acopladas na maioria das armas de alcance, as tornando mais úteis em assaltos. Uma arma com um acessório de combate corporal conta como uma lança em combate corporal.

Melhorias: Qualquer arma Básica de alcance pode ter acessório de combate corporal.

Bateria de Sobrecarga

Esta é uma bateria melhorada para uma arma laser que aumenta a força de seu disparo. Uma bateria de sobrecarga adiciona +1 ao Dano da arma. Infelizmente, o aumento de Dano reduz o número de tiros e portanto a Capacidade é diminuída pela metade.

Melhorias: Qualquer Pistola ou Básica Laser.

Compacta

Armas compactas são versões menores de Pistolas e armas Básicas favorecidas por aqueles que preferem ocultação a poder de fogo. Esta melhoria reduz pela metade o peso da arma, mas também sua Capacidade e Alcance além de reduzir seu Dano por 1. Qualquer um tentando encontrar uma arma escondida com a melhoria Compacta sofre uma penalidade =20 para qualquer Teste de Perícia relacionado (e.g., Atenção, Escrutínio).

Melhorias: Qualquer arma Pistola ou Básica Laser, Projétil Sólido, Incendiária, Bolt, ou Plasma.

Dispensador Tox

O costume de cobrir uma lâmina com toxinas mortais existe na humanidade desde os primórdios da história registrada. Apesar de que esfregar um veneno na lâmina tem a vantagem da simplicidade, tecnologia proveu uma solução melhor desde então. Uma série de micro-dispensadores permitem ao portador cobrir sua arma com veneno simplesmente apertando um botão. Como uma Ação Livre, um personagem com uma arma equipada com um

dispensador tox pode fazer sua arma ganhar a Qualidade Tóxica (2) por uma Rodada. A maioria dos Dispensadores Tox podem ser usados 10 vezes antes de precisarem ser recarregados.

Melhorias: Qualquer arma Corporal de Baixa Tecnologia ou Serra.

Empunhadura Extra

Também conhecida como empunhadura de pistola, isto permite a arma ser usada com uma mão sem a penalidade -20 normal. Contudo, se torna mais difícil mirar com precisão e portanto seu Alcance é diminuído pela metade.

Melhorias: Qualquer arma de alcance Básica.

Exterminador

Muitos dos guerreiros religiosos mais zelosos do Imperium usam um cartucho exterminador em suas armas regulares. Este pequeno aparelho contem uma arma flamadora de disparo único que lança uma cortina de fogo. Ao invés de usar a arma como normal, o atirador pode usar o cartucho exterminador, calculando os efeitos como se estivesse armado com um flamador. Exterminadores são armas de disparo único e devem ser substituídos depois de usados.

Melhorias: Qualquer arma que não seja Baixa Tecnologia.

Lança-Granadas Auxiliar

Uma versão menor de disparo único do lança-granadas regular é acoplada a outra arma de alcance como um rifle laser, permitindo ao usuário disparar uma única granada ao invés de atirar normalmente. O peso adicional e natureza desajeitada significa que a maioria dos usuários raramente se preocupa em recarregar o lança-granadas assim que é gasto. Um lança-granadas auxiliar adiciona 2,5kg ao peso da arma em que é acoplado. Um personagem usando uma arma com um lança-granadas auxiliar pode escolher disparar o lançador ou a arma em que ele está acoplado em seu Turno mas não ambos ao mesmo tempo. (Básica; 45m; U/-/-; Dano Da Granada; Pen Da Granada; Cap 1; Recarga Completa)

Melhorias: Qualquer arma Básica Laser, Projétil Sólido, ou Bolt.

Mira de Visão de Calor

Esta é uma mira que mostra imagens térmicas e revela esconderijos de inimigos que se esgueiram na escuridão. Um personagem usando uma mira de visão de calor não sofre penalidades por escuridão e ganha um bônus +20 para Testes de Percepção baseados em visão no escuro.

Melhorias: Qualquer arma de alcance Básica Laser, Projétil Sólido, Bolt, Baixa Tecnologia, ou Plasma. Uma arma só pode ter uma mira.

Mira Foto

Esta é uma mira que melhora os níveis de luz ambiente, melhorando a visão do usuário e a habilidade de ver no escuro. Um personagem usando uma mira foto não sofre penalidades por escuridão.

Melhorias: Qualquer arma de alcance Básica Laser, Projétil Sólido, Bolt, Baixa Tecnologia, ou Plasma. Uma arma só pode ter uma mira.

Mira Laser Ponto Vermelho

Esta é uma mira laser que dá um +10 para Testes de Habilidade Balística quando a arma é dispara em tiros únicos.

Melhorias: Qualquer arma de alcance Pistolas ou Básicas Laser, Projétil Sólido, Bolt, Baixa Tecnologia, ou Plasma. Uma arma só pode ter uma mira.

Mira Telescópica

Miras telescópicas aumentam a imagem do alvo, tornando mais fácil ver. Isto é especialmente útil para tiros de longo alcance que precisam atingir um local muito específico no alvo. Uma arma com uma mira telescópica ignora penalidades por alcance longo e extremo, contanto que o atirador use uma Ação Completa para Mirar.

Melhorias: Qualquer arma Básica Laser, Projétil Sólido, Bolt, Baixa Tecnologia ou Plasma. Uma arma só pode ter uma mira.

Mono

Armas mono tem lâminas especialmente moldadas com fios super finos que podem facilmente atravessar armadura e nunca ficam cegos. Armas mono não contam mais como Primitivas e adicionam um bônus +2 à sua Penetração. A melhoria mono pode ser aplicada à armas energéticas, mas não tem efeito enquanto o campo energético está ativo. Se o campo energético for perdido ou danificado, então os bônus da melhoria mono são aplicados.

Observação: A melhoria mono pode ser aplicada a qualquer arma de Baixa Tecnologia, mas quando é aplicada à armas de combate corporal que não tem um fio (e.g., martelos, malhos, etc) é tratada diferentemente. Mestres de Jogo são encorajados a inventarem definições interessantes para armas não cortantes com a melhoria mono. Por exemplo, um martelo com a melhoria mono poderia ser definido como

tendo um mecanismo de melhoria pneumo-choque. Os efeitos em jogo permanecem os mesmos.

Melhorias: Qualquer arma Corporal de Baixa Tecnologia.

Montagem de Antebraço

Essa estrutura de apoio pesada permite a uma única arma de alcance ser montada no braço, com movimentos de mão específicos ativando a arma. Isto permite ao usuário manter ambas as mãos livres e pode ter uma impressão visual forte em seus inimigos já que fogo parece sair dos braços esticados do usuário. Esta melhoria diminui o Alcance da arma por um terço.

Melhorias: Qualquer Pistola Laser, Baixa Tecnologia, Projétil Sólido, Bolt, ou Melta.

Omni-Escopo

Um aparelho muito caro e raro normalmente encontrado apenas nas mãos de assassinos e caçadores de recompensa lendários, o omni-escopo é um conjunto de sensores cuidadosamente ajustados conectados a uma lente de precisão. Alguns destes escopos se conectam diretamente à uma entrada biônica craniana, permitindo ao usuário disparar de cantos sem se expor – o escopo se torna um “terceiro olho”.

O omni-escopo combina os benefícios de Mira de Visão de Calor, Mira Laser Ponto Vermelho, e Mira Telescópica.

Melhorias: Qualquer Básica Laser, Projétil Sólido, Bolt, Baixa Tecnologia ou Plasma. Um omni-escopo conta como uma mira e uma arma só pode ter uma mira.

Operada por Vox

Receptores vox especialmente codificados são integrados no mecanismo de disparo interno da arma, e o usuário pode operá-lo por voz se necessário. Usuários podem também mudar o modo de disparo onde for aplicável simplesmente falando o comando apropriado. Por razões de segurança, cada receptor é geralmente ajustado para um padrão de voz. Adicionalmente, se a arma é equipada com um seletor de fogo, a operação desta melhoria também pode ser controlada simplesmente falando.

Melhoria: Qualquer arma Pistola, Básica, Lançador, ou Pesada que não seja Baixa Tecnologia.

Previsor de Movimento

Um cogitador complexo de rastreamento de alvo neste aparelho é ativado assim que o usuário avista o alvo desejado. O previsor então rastreia o alvo e, quando o gatilho é puxado, persegue o alvo com todos os cartuchos no

carregador em uma longa rajada. Um previsor de movimento adiciona +10 à Testes de Habilidade Balística, mas funciona somente quando a arma é disparada como parte de uma Ação Rajada Semiauto ou de Rajada Auto.

Melhorias: Qualquer arma de alcance não Baixa Tecnologia capaz de disparar em Semiauto ou Auto.

Selecionador de Alvo

Caro, pesado, e raramente usado exceto por forças de elite, um selecionador de alvo usa uma variedade de cogitadores de orientação e omni-miras para melhorar a precisão. Estas melhorias são geralmente personalizadas para uma arma específica para eficiência máxima. Comumente visto como adicionar ao espírito mecânico da arma, ele cria um laço ainda mais forte entre o atirador e a arma. Um selecionador de alvo reduz todas as penalidades de Testes de Habilidade Balística por dez. Portanto, uma penalidade **Muito Difícil (-30)** para acertar se torna **Difícil (-20)**.

Melhoria: Qualquer arma Laser, Projétil Sólido, Bolt, ou Pesada.

Silenciador

Silenciador reduz o ruído da descarga de uma arma, evitando a detecção do disparo. Testes de Atenção para ouvir disparos feitos por uma arma silenciada sofrem uma penalidade -20 adicional e só podem ser tentados em metade da distância normal.

Melhorias: Autopistola, stub automática, canhão de mão, autorifle, pistola agulha, e rifle agulha.

Suspensores

Estas placas anti-grav e vigas se acoplam à arma ou equipamento, tornando o uso de armamentos pesados ou desajeitados muito mais fácil diminuindo parte do seu peso. Eles são frequentemente usados por tropas de elite em suas armas pesadas. Suspensores reduzem o peso da arma pela metade. Ao disparar uma arma com suspensores, o operador conta como tendo o Traço Auto-estabilizado – ele sempre conta como Apoiado.

Melhoria: Qualquer arma Pesada.

Tripé e Bipé

Estes acessórios são para armas mais pesadas ou aquelas usando recipientes integrais de munição ao invés de uma fonte montada nas costas (como rifles de plasma e rifles meltá). Repousar a arma no chão aumenta precisão mas sacrifica mobilidade, portanto aos tornando mais comuns em linhas defensivas estáticas. Bipés e tripés permitem à arma

ser apoiada em qualquer lugar com uma superfície razoavelmente plana. Uma arma apoiada em um bipé tem um arco de fogo de 90 graus, enquanto uma em um tripé tem um arco de fogo de 180 graus.

Melhorias: Qualquer arma Básica ou Pesada.

Personalização de Arma

Em treinamento ou operação, um soldado da Guarda Imperial passa virtualmente cada momento com suas confiadas armas a seu alcance. Ao longo do tempo, sua arma primária se torna uma extensão de seu corpo. Enquanto cada soldado fica cada vez mais familiarizado aos seus armamentos, ele pode optar por fazer mudanças menores na arma. Mudanças significantes iriam inevitavelmente violar a doutrina padrão e atrair a ira de oficiais superiores. Contudo, a maioria dos oficiais tende a fazer vista grossa para ajustes menores da arma. Deta forma, um personagem pode encontrar soluções para balancear maus hábitos na forma com que eles carregam ou portam a arma, mas também ajustá-la para que operem em eficiência máxima.

Deve-se ter em mente que as mudanças associadas com personalização são inevitavelmente ajustes menores. Ao observador casual, a maioria destas mudanças mal é perceptível. É a própria sutileza destas personalizações que permite aos oficiais imperiais fazerem vista grossa aos ajustes. Contudo, uma ou mais destas mudanças menores pode no final instigar confiança em um soldado e aumentar seu desempenho geral de combate.

Personalizações de armas se aplicam somente à artigos de equipamento que são parte do Kit Padrão Regimental ou uma arma favorita do Regimento do soldado. Guardas nunca tem exposição ou treinamento suficiente para personalizar seguramente armas mais especializadas. Similarmente, oficiais regimentais são bem versados nas variadas personalizações que seus homens fazem. Quando eles verem um soldado portando uma arma com a qual eles são menos familiarizados, eles são muito mais inclinados a punir por personalizações não autorizadas de tais armamentos.

Cada personagem pode instalar até quatro personalizações para qualquer uma de suas armas do Kit Padrão Regimental. Todas as personalizações requerem um **Teste Rotina (+20) de Ofício (Armeiro)** que leva quinze minutos (ou mais, a critério do Mestre de Jogo) para completar.. Sucesso no Teste implementa a modificação. Personagens que sofrerem dois ou mais Graus de Falha danificam suas armas, necessitando que sejam devolvidas ao armazém para substituição. Se as personalizações são tentadas em campo quando um armazém está indisponível, tais fazem a arma se tornar Não Confiável. Se a arma era previamente Confiável, ao invés disso, ela perde esta Qualidade. Naturalmente, se o personagem perder ou substituir uma arma personalizada,

ele perde todas as suas personalizações. Uma arma que acabou de vir do armazém é entregada em condições de manufatura.

Personagens não precisam realizar personalizações para eles mesmos. Ao invés disso, outro personagem mais habilidoso pode fazer estas mudanças para eles. Contudo, o personagem que realizar o procedimento pode querer alguma forma de pagamento por seus serviços. Tal compensação é inteiramente sujeita ao desejo do jogador atuante ou Mestre de Jogo.

Ação Fluída

Os mecanismos internos da arma foram plenamente lubrificados e cuidadosamente mantidos até o menor detalhe. Quando o personagem usa a arma como parte de uma Ação Rajada Semiauto, ele conta como conseguindo um Grau de Sucesso adicional do que o que foi rolado para propósitos de determinar o número de disparos que acertam o alvo. Note que este modificador não altera se o ataque inicial acerta o alvo, apenas os ataques adicionais acertam. Armas com esta personalização são mais difíceis para recarregar já que o carregador deve ser posto com mais cuidado. Tempo de recarga é aumentando por uma Meia Ação adicional.

Aplica-se para: Qualquer arma de alcance capaz de fogo Semiauto.

Ajuste de Gatilho

Por meio de ajustes precisos, a arma é modificada para que a puxada do gatilho se encaixe melhor com o comprimento dos dedos do personagem e a forma com que eles seguram a arma. Isto é um ajuste muito preciso que requer trabalho cuidadoso para não alterar o mecanismo de disparo, elementos de segurança, ou distância de movimento do gatilho. Ao portar uma arma com um gatilho cuidadosamente ajustado, o personagem é capaz de mirar a arma e lançar o primeiro tiro muito mais rapidamente. Durante a primeira Rodada de combate, um personagem portando uma arma com esta modificação recebe um bônus +1 para Iniciativa. Contudo, devido à variação, se qualquer outro indivíduo usar a arma, ele sofre uma penalidade -5 para Testes de Habilidade Balística feitos com ela.

Aplica-se para: Qualquer arma de alcance.

Coronha Modificada

Quando o personagem segura uma arma com uma coronha modificada para mirar, ela se alinha perfeitamente com os contornos de seu ombro e bochecha. A arma se encaixa em seu corpo perfeitamente e não há momento de hesitação. Enquanto o personagem mira com a arma, ela se parece

como uma extensão natural de seu corpo. Quando um personagem faz uma Ação Mirar com armas modificadas desta forma, ele ganha um bônus +2 adicional em uma Meia Ação ou um bônus +4 adicional em uma Ação Completa. Esta personalização é compatível com quaisquer outros aparelhos que modifiquem Ações de Mira. Esta personalização é mais comumente aplicada à corona de armas de alcance Básica, mas mudanças comparáveis podem ser feitas à virtualmente qualquer arma.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Desativar Elementos de Segurança

A arma foi modificada para que sua natureza volátil esteja sempre à frente. Uma arma com esta modificação está sempre pronta para ser disparada ou portada em um instante. Ao usar a Ação Preparar para preparar uma arma com esta modificação, o personagem pode Preparar outra arma ou sacar outro item como parte da mesma ação. Contudo, a qualquer que o personagem que carrega esta sofrer quatro ou mais Graus de Falha em um Teste de Perícia de Movimento, esta arma dispara, ativa, ou corta sua bainha como resultado de ser balançada.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Empunhadura Personalizada

O cabo da arma, apoio do barril, ou empunhadura é modificada para se encaixar melhor nas mãos do personagem. A empunhadura pode ser texturizada, mudada em tamanho, ou ter sulcos adicionados para se alinhar perfeitamente com os dedos do personagem. Como consequência destas mudanças, o personagem para quem esta personalização foi realizada recebe um +5 para Habilidade Balística ou Habilidade com Arma ao empunhar a arma. Qualquer outro personagem portando a arma recebe uma penalidade -5, como se a arma estivesse levemente fora de alinhamento quando eles tentam usá-la.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Ejeção Rápida

O mecanismo para remover o cartucho é cuidadosamente feito para ser ejetado forçada e rapidamente, reduzindo a quantidade de tempo necessário para inserir munição nova. O mecanismo pode ser meramente mais bem lubrificado, mas também pode ter molas ou imãs instalados, ou mesmo ser algum sistema mais sofisticado. Como consequência destas mudanças, o tempo de Recarga da arma é reduzido por uma Meia Ação, até o mínimo de uma Meia Ação. Por exemplo, uma arma que normalmente leva 2 Ações Completas para recarregar pode ser recarregada com uma Ação Completa e uma Meia Ação.

Aplica-se para: Qualquer arma de alcance.

Reforçada

Braçadeiras de apoio são afixadas à arma para que ela possa suportar melhor o estresse dos abusos do campo de batalha. Estas braçadeiras podem ter sido sucateadas de outro equipamento, fabricadas de forma personalizada de componentes alternativos, ou simplesmente serem de padrões alternativos de armas comparáveis. Com os reforços adicionais, a arma é mais adequada para combate corporal. Se a arma personalizada é uma arma de alcance, ela recebe um bônus +1 adicional para Dano quando usada como uma arma improvisada. Se o item base é uma arma Corporal, quando aparada por uma arma com um campo energético, sua chance de destruição é reduzida para 60%. Em qualquer caso, o peso da arma é aumentado em 20%.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Munição

Sem munição, uma arma é apenas uma clava glorificada. Apresentada aqui está uma seleção de munição, incluindo uma variedade de tipos especiais. Cada tipo de munição pode apenas ser usado com certas armas como detalhado em sua descrição. Peso da munição não é listado, contudo, se for importante saber o quanto a munição pesa, considere que um carregador cheio pesa até 10% do peso da própria arma.

Flechas/Setas

Flechas e setas vêm em uma variedade de formas, tamanhos, e materiais variando de cabos rudes de madeira com pontas de pedra a dardos de aço com pontas laminadas.

Usado Com: Arcos, bestas, e arcos de mão.

Disparo

Uma bola de chumbo sólido ou pedra usada com uma carga de pólvora em armas de pólvora negra primitivas.

Usado Com: Pistola e mosquete de pederneira.

Tabela 6-14: Munição

Nome	Disponibilidade
Flechas/Setas	Comum
Disparo	Comum
Balas	Copiosa
Cartucho	Comum
Bateria Mochila	Rara
Célula de Energia	Comum
Bateria (pistola)	Comum
Bateria (básica)	Comum
Bateria (pesada)	Rara
Combustível (pistola)	Escassa
Combustível (básica)	Escassa

Inscrição Sagrada

O personagem inscreve um trecho sagrado do Credo Imperial sobre a arma. Estas inscrições são geralmente gravadas na superfície da arma e podem ser vistosamente iluminadas com metais valiosos, joias, e relíquias imbuídas, medalhas, ou talismãs de membros da Ecclesiocracia. Personagens que portam estas armas são tidos em alta estima por quaisquer sacerdotes ou missionários com os quais trabalham, mas também tidos nas maiores expectativas por estes mesmos indivíduos. O lembrete constante de sua fé serve para instigar coragem adicional ao portador da arma quando sua fé é testada. A arma provê um bônus +10 para qualquer Teste de Supressão.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Materiais de Casa

Alguns dos componentes da arma – tipicamente a coronha, empunhadura, ou cabo – é construído de materiais manufaturados ou cultivados no planeta natal do regimento. Isto serve como um lembrete poderoso do lar do Guarda e um lembrete constante de seu dever em servir e proteger o Imperium do Homem. Personagens que portarem uma arma que contém esta modificação recebe um bônus +5 para qualquer Teste de Medo.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Peso Reduzido

Esta personalização envolve remover partes excessivas, furar buracos em elementos sólidos não estruturais, e geralmente substituir o máximo de partes da arma possível com componentes alternativos feitos de materiais mais leves. Em alguns casos, estes materiais podem ser obtidos de depósitos de outros regimentos, enquanto em outros, eles devem ser fabricados de quaisquer materiais que estão disponíveis na base. Independente de como as mudanças são implementadas, as armas que passam por esta personalização diminuem seu peso por 20%, ou uma perda de no mínimo de 0,5kg. Contudo, a arma resultante é substancialmente mais frágil. Se usada em combate corporal – seja projetada para tal ou como uma arma improvisada – ela pode se desmanchar com um impacto. Qualquer rolagem não modificada de 90-100 resulta na arma se despedaçando irreparavelmente.

Aplica-se para: Qualquer arma.

Tabela 6-14: Munição (cont.)

Nome	Disponibilidade
Combustível (pesada)	Escassa
Bolts	Rara
Tanque Melta (pistola)	Muito Rara
Tanque Melta (básica)	Muito Rara
Tanque Melta (pesada)	Muito Rara
Frasco de Plasma (pistola)	Rara
Frasco de Plasma (básica)	Rara
Frasco de Plasma (pesada)	Muito Rara
Exótica	Muito Rara
Artilharia	Muito Rara

Balas

Projéteis sólidos são comuns para muitas armas dentro do Imperium e variam grandemente em calibre e estilo. Balas de um tipo de arma não podem ser usadas em outra a menos que elas sejam muito parecidas. Então, por exemplo, você poderia usar balas compradas para um revolver stub em um automática stub, mas não em um autorifle.

Usado Com: Autopistolas, revolveres stub, automáticas stub, canhões de mão, autorifle, rifles de precisão, e stubs pesados.

Cartucho

Cartuchos contêm dúzias de pequenas bolas e são projetados para se espalhar ao longo de uma grande área ao serem disparados, os tornando ideais para trabalhos de curta distância onde precisão é menos importante.

Usado Com: Qualquer escopeta.

Bateria Mochila/Mochila de Munição

Muitas armas exigem fontes maiores de munição para funcionar durante grandes batalhas ou quando o usuário está longe de uma linha de suprimento estendido. Uma bateria mochila é carregada como uma mochila normal. Para armas de energia, é uma fonte portátil de energia na forma de uma enorme bateria ou unidade de carga. Para armas incendiárias, é composto de tanques de promethium volátil.

Outras mochilas de munição são simplesmente pilhas de projéteis regulares de stub ou bolts com uma linha alimentadora que conecta com a própria arma. Estes itens comportam 80 disparos para armas de Plasma, Melta e Laser, 200 para armas de Projétil Sólido ou Bolt, e 60 para armas Incendiárias. Uma arma conectada a bateria mochila usa a bateria mochila para sua munição e ignora sua capacidade normal. Mochilas de munição ou baterias mochila pesam 25 kg.

Usado Com: Qualquer arma de alcance.

Célula de Energia

Nem todo mundo no Imperium mantém a capacidade de produzir baterias capazes de liberar uma carga limitada de cada vez. Alguns simplesmente se viram com células individuais que gastam sua capacidade inteira em uma única rajada rápida. Estas têm energia o bastante para um único tiro laser e devem ser trocadas depois de cada tiro.

Usado Com: Pederasers.

Baterias

Baterias poderosas usadas quase exclusivamente por armas laser. O custo de uma bateria varia dependendo da classe da arma. Em todos os casos, ela provê disparos iguais ao valor de capacidade da arma.

Usado Com: Todas armas laser.

Recarregando Baterias

Uma razão para o grande número de armas laser no Imperium é a relativa abundância de munição. Baterias laser podem ser recarregadas em campo da maioria das fontes de energia. Personagens podem fazer um Teste de Uso de Tecnologia para recarregar com sucesso qualquer bateria se houver uma fonte de energia adequada disponível. O tempo que a bateria leva para recarregar é determinado pela saída de energia da fonte e cabe ao Mestre decidir, mas tipicamente leva várias horas. Alternativamente, baterias podem ser carregadas as colocando em um fogo aberto. Isto, contudo, leva ao menos um dia e reduz permanentemente a Capacidade pela metade (isto ocorre apenas na primeira vez que é recarregada assim) como também removendo a Qualidade Especial Confiável da arma laser, ou lhe dando a Qualidade Especial Não Confiável se ela não era Confiável a princípio. Cada vez que uma bateria é recarregada desta forma há uma chance de 30% dela se tornar permanentemente inútil.

Combustível

Armas incendiárias usam combustível líquido, que pode variar grandemente em composição e qualidade do mais puro promethium à álcoois crus inflamáveis. O custo de combustível varia dependendo da classe da arma. Em todos os casos, ele provê disparos igual ao valor de capacidade da arma.

Usado Com: Flamadores de mão, flamadores, e flamadores pesados.

Bolts

O projétil explosivo reativo de massa bolt é um dos projéteis mais mortais no arsenal imperial. Contudo, a dificuldade e custo de manufaturar restringe seu uso à todos menos os mais ricos ou bem conectados.

Usado Com: Pistolas bolt, rifles bolt, e bolts pesados.

Tanque Melta

Armas melta usam misturas químicas especialmente refinadas em tanques altamente pressurizados. O custo de um tanque melta varia dependendo da classe da arma. Em todos os casos, ele provê disparos igual ao valor de capacidade da arma.

Usado Com: Pistolas inferno, rifles melta, e multi meltas.

Frasco de Plasma

Combustível de armas de plasma bruto consiste de hidrogênio fotonico altamente perigoso e volátil, comprimido e contido em frascos reforçados. Em todos os casos, ele provê disparos igual ao valor de capacidade da arma.

Usado Com: Pistolas de plasma, rifles de plasma, e canhões de plasma.

Exótica

Há muitos tipos de armas no Imperium que usam tipos incomuns de munição, de gel viscoso de uma teiadeira a dardos cuidadosamente manufaturados de uma pistola agulha.

Usado Com: Pistolas agulha, rifles agulha, e qualquer outra arma de alcance exótica.

Artilharia

Estes enormes projéteis são proprietários à armas com as quais eles são associados. Projéteis individuais pesam no mínimo vinte quilogramas e frequentemente substancialmente mais do que isto. Estes projéteis voláteis podem ser extremamente instáveis e exigem manuseio cuidadoso e treinado ao carregar e transportar.

Usado Com: Qualquer canhão de classe Veículo.

Munição Incomum

Nem todas as munições são feitas iguais e há muitas escolhas melhoradas ou incomuns além do padrão dado aos Guardas – uma variedade modesta é apresentada aqui. Cada

tipo de munição incomum pode apenas ser usada com certas armas como detalhadas em sua descrição, e apenas um tipo de munição pode ser usado de cada vez (i.e. seus efeitos não podem ser combinados). Peso da munição não é listado; se for importante saber o quanto a munição pesa, considere que um carregador cheio pesa até 10% do peso da própria arma.

Tabela 6-15: Munição Incomum

Nome	Disponibilidade
Bala Dum dum	Escassa
Bala Mata-Homem	Escassa
Bateria Tiro-Quente	Escassa
Flechas/Setas Explosivas	Escassa
Projétil Amputador	Extremamente Rara
Projétil Bolt Tempestade	Quase Única
Projétil Expansor	Escassa
Projétil Inferno	Rara
Projétil Sangrador	Rara

Bala Dum dum

Estas balas pesadas e obtusas são projetadas para causar o máximo de estrago no tecido corporal e podem estroçar alvos macios, apesar de serem menos efetivas contra armadura.

Efeito: Balas dum dum adicionam +2 ao Dano da arma, mas Pontos de Armadura contam como o dobro contra elas.

Usado Com: Revolveres stub, automáticas stub, rifles de precisão, e canhões de mão.

Bala Mata-Homem

Estas balas de ponta densa são projetadas para atravessar muitas formas de armadura pessoal.

Efeitos: Uma arma usando projéteis matadores de homem aumenta sua Penetração por 3.

Usado Com: Revolveres stub, automáticas stub, rifles de precisão, canhões de mão, autopistolas, e autorifles.

Bateria Tiro-Quente

Esta é uma poderosa bateria para armas laser, favorecidas por franco-atiradores em alguns regimentos da Guarda Imperial. Cada bateria tiro-quente é boa para apenas um único tiro.

Efeitos: Uma arma usando uma bateria tiro-quente adiciona 1 ao seu Dano, ganha a Qualidade Dilacerante, e ganha uma Penetração de 4. Contudo, a arma perde sua Qualidade Confiável, e sua Capacidade é reduzida para 1.

Usado Com: Pistolas laser, carabinas laser, rifles laser, e lasers longos.

Flecha/Seta Explosiva

Flechas e setas explosivas podem rusticamente usar balas como ponta ou serem tratadas com uma variedade de componentes químicos instáveis.

Efeitos: Ataques são feitos com uma penalidade -10, o Dano da arma se torna Explosão, e a arma perde a qualidade Primitiva.

Usado Com: arcos, bestas, e arcos de mão.

Projétil Amputador

Preenchido com micro-estilhaços explosivos, estas balas são projetadas para rasgar carne e estraçalhar ossos, arrancando membros.

Efeitos: Projéteis Amputadores adiciona 2 ao Dano da arma.

Usado Com: Revolveres stub, automáticas stub, escopetas (todos os tipos), rifles de precisão, canhões de mão, autopistolas, e autorifles.

Projétil Bolt Tempestade

Projéteis bolt tempestade são talvez a variedade mais rara, manufaturados apenas nos templos de Marte. Eles contém poderosos geradores de choque de plasma miniaturizados que liberam um pulso de energia eletromagnética e térmica quando o projétil detona. Eles são particularmente efetivos contra alvos mecânicos, mas obtê-los do Culto Mecânico é uma tarefa quase impossível.

Efeito: Muda a classe do Dano da arma para Energia e a arma ganha a Qualidade Eletrizante. A arma adiciona 3 Dano quando usada contra alvos com o Traço Máquina.

Usado Com: Pistolas bolt, rifles bolt, bolts pesados.

Projétil Expansor

Cruéis e proibidos em alguns mundos, estes projéteis densos são projetados para se abrir depois do impacto, causando enormes ferimentos de saída.

Efeitos: Disparos feitos com estes projéteis adicionam 1 à Dano e Penetração.

Usado Com: Revolveres stub, automáticas stub, rifles de precisão, autopistolas, e autorifles.

Projétil Inferno

Estes projéteis contém um gel volátil grudento que ascende em contato com o alvo.

Efeitos: Uma arma usando projéteis ganha a Qualidade Fogo.

Usado Com: Escopetas, escopetas de ação de bomba, escopetas de combate, e todas as armas bolt.

Projétil Sangrador

Esta munição é tratada com toxinas que evitam coagulação e mantém ferimentos sangrando livremente. Estes projéteis são projetados para estourar em penetração e espalhar o anticoagulante rapidamente.

Efeito: Se um alvo toma Dano de Projéteis Sangradores, ele começa a esguichar sangue. Todos os ataques subsequentes contra o alvo causam +2 Dano até o fim do combate. Este efeito não se acumula com outros Projéteis Sangradores, e não afeta alvos com os Traços Daemoníaco ou Máquina.

Usado Com: Revolveres stub, automáticas stub, canhões de mão, autopistolas, e autorifles.

Projéteis de Artilharia

Unidades com acesso a recursos extraordinários de dentro do Adeptus Mechanicus às vezes são capazes de requisitar tipos menos comuns de projéteis de artilharia. Todos estes projéteis são compatíveis com o canhão de batalha, canhão Demolidor, canhão de batalha Conquistador, e canhão Tremor. Efeitos de cada variação de artilharia são detalhados na descrição. Note que, apesar de ser incomum, um único tanque pode ser suprido com múltiplos tipos de projéteis.

Tabela 6-16: Projéteis de Artilharia	
Nome	Disponibilidade
Projétil Alto Explosivo	Raro
Projétil Antitanque	Extremamente Rara
Projétil de Fumaça	Raro
Projétil Infernus	Extremamente Raro
Projétil Luminoso	Muito Raro

Projétil Alto Explosivo

Estes projéteis são mais comumente disponíveis que projéteis usados em algumas armas de artilharia e são a munição padrão para um canhão de batalha Leman Russ. Eles usam um núcleo explosivo generalizado que manda uma explosão de estilhaços e uma onda potente de força Concussiva pela área alvo.

Efeitos: Quando disparado, o perfil da arma muda (Dano: 3d10+10 X; Pen 8; Explosiva (10), Concussiva (3)). Quaisquer outras Qualidades intrínsecas da arma permanecem inalteradas.

Projétil Antitanque

Estes projéteis tipicamente sacrificam capacidade explosiva por um núcleo endurecido e aumenta em propelente para acelerar a velocidade de saída. O aumento proporção em energia cinética adiciona à chance destes projéteis atravessarem mesmo as blindagens mais fortes.

Efeitos: Um projétil Antitanque tem uma Penetração de 12. Note que estes projéteis não podem ser disparados Indiretamente.

Projétil de Fumaça

Enquanto que a maioria dos veículos imperiais é equipada com lançadores de fumaça de curto alcance, às vezes um comandante de tanque deseja eliminar a visibilidade a alguma distância do veículo. Para tais circunstâncias, estes projéteis, carregados com fumaça térmica e ruído eletromagnético, são ideais para eliminar a visibilidade dentro de uma região por vários minutos.

Efeitos: Projéteis de fumaça não causam Dano. Ao invés disso, sua fumaça densa bloqueia todos os aparelhos visuais naturais, termográficos, e eletrônicos em um hemisfério de raio de 10 metros por até 10 Rodadas. A duração é sujeita ao julgamento do Mestre de Jogo baseado nas condições climáticas.

Projétil Infernus

Estes projéteis substituem o conteúdo alto explosivo padrão de um projétil de artilharia normal com material incendiário, comumente fosforina ou térmite. Enquanto que a explosão inicial é substancialmente menos poderosa que a de um projétil artilharia normal, suas vítimas são quase invariavelmente incendiadas.

Efeitos: A linha de atributos da arma muda da seguinte forma: Dano 2d10+10 E, Pen 6. Ela perde a Qualidade Concussiva mas ganha a Qualidade Fogo.

Projétil Luminoso

Essencialmente um sinalizador enorme, estes projéteis são disparados para iluminar campos de batalha mesmo sob as condições mais escuras. No zênite de seu arco final, o projétil lança um enorme paraquedas e ascende um grande sinalizador. A menos que seja destruído, estes projéteis podem iluminar mais de um quilômetro quadrado por até dez minutos. Muito mais raro que projétil Luminoso

comumente usado em morteiros, o Projétil Iluminador é tipicamente empregado apenas para unidades blindadas operando sem acesso a tal apoio.

Efeitos: Assim que disparado, a região abaixo do sinalizador descente é considerada completamente iluminada.

Armadura

“Aperta esse capacete, soldado! Você não vai querer ficar sem proteção com o ar cheio de chumbo e fogo!”

- Sargento Hestus do 12º Infantaria de Linha Teliana

O 41º Milênio não é somente cheio de inimigos perigosos, mas também armas perigosas, das quais qualquer uma pode aleijar ou matar em um piscar de olhos. Quase cada raça na galáxia desenvolveu medidas protetoras, variando de simples peles animais a cascas energizadas altamente sofisticadas e campos de energia protetores. Dependendo da sociedade, mesmo civis podem usar armadura em sua rotina diária. Quando alguém rotineiramente opera nas zonas de guerra do Imperium, isto é ainda mais essencial.

Armadura provê Pontos de Armadura (PA) à variadas localizações no corpo do personagem. Em adição, alguns tipos de armadura têm propriedades especiais anotadas em suas descrições.

Tipo de Armadura: O tipo de armadura que ela é.

Locais Cobertos: Quais localis a armadura cobre, uma combinação de braços, pernas, corpo, e cabeça. Algumas armaduras cobrem todas os quatro locais e é anotado que elas cobrem “Todas”.

PA (Pontos de Armadura): Quantos Pontos de Armadura a armadura provê para as localizações cobertas. Qualquer armadura que provê 7 PA ou mais inflige uma penalidade -30 aos Testes de Furtividade do usuário.

Peso: Representa quanto a armadura pesa. Para informações de quanto um personagem pode carregar, refira-se ao **Capítulo I: Jogando o Jogo** (veja página 35).

Disponibilidade: Isto identifica a disponibilidade da armadura, e é usada ao fazer Testes de Logística para adquirir a armadura (veja página 172).

Tabela 6-17: Armadura

Armadura Primitiva

Nome	Locais Cobertos	PA	Peso	Disponibilidade
Couros Pesados	Braços, Corpo	1	5	Comum
Cota de Malha	Braços, Corpo, Pernas	3	15	Comum
Placa de Mundo Feudal	Todas	5	30	Escassa
Colete de Couro de Besta de Mundo Mortal	Corpo	6	20	Muito Rara

Armadura Flak

Nome	Locais Cobertos	PA	Peso	Disponibilidade
Capacete Flak	Cabeça	2	2	Mediana
Manoplas Flak	Braços	2	1	Mediana
Capa Flak Leve	Braços, Corpo, Pernas	2	4	Escassa
Colete Flak	Corpo	3	5	Mediana
Capa Flak	Braços, Corpo, Pernas	3	8	Escassa
Casaco Flak	Braços, Corpo	3	5	Mediana
Armadura Flak da Guarda Imperial	Todas	4	11	Escassa

Armadura Carapaça

Nome	Locais Cobertos	PA	Peso	Disponibilidade
Capacete Carapaça	Cabeça	4	2	Rara
Manoplas Carapaça	Braços	5	2	Rara
Grevas Carapaça	Pernas	5	3	Rara
Carapaça Leve	Todas	5	15	Rara
Peitoral Carapaça	Corpo	6	7	Rara
Carapaça de Soldado de Assalto	Todas	6	15	Muito Rara

Misturando Armadura

Você pode misturar partes de armadura. Contudo, suas qualidades protetoras não se acumulam. Quando uma área coberta por múltiplas partes de armadura é atingida, use somente o maior valor de PA. Por exemplo, se um Guarda catachano que está vestindo armadura flak debaixo de um couro pesado é atingido no corpo, o valor menor dos couros pesados (PA 2) é ignorado e os Pontos de Armadura da Armadura Flak (PA 4) são usados para os propósitos de calcular Dano.

Armadura Primitiva

Armadura primitiva são a norma e muitos mundos feudais e ferozes, os níveis mais baixos de colmeias onde tecnologia não é confiável ou cara de mais, e muitos mundos alienígenas. Proteção neste nível geralmente consiste de couros animais reforçados, placas de metal usadas sobre o torso, cota de malhas, ou uma combinação destes e outros métodos rudimentares. Armadura primitiva irá raramente parar completamente o ataque de um rifle laser, mas pode desviar uma lâmina e é melhor que proteção nenhuma.

Armadura Flak

O tipo mais comum de armadura na galáxia é a Armadura Flak, já que é o padrão de incontáveis milhões de Guardas Imperiais. Muitas camadas de material ablativo e absorvente de impacto são usadas na fabricação de cada peça, o bastante para defletir ou negar a maioria dos ataques de

baixo nível como armas pessoais, estilhaços, e explosões próximas. Acertos sólidos de armas de alto impacto pode geralmente negá-la, mas levando em conta que é relativamente leve, barata de produzir, e confiável na maioria das situações de combate, muitos veteranos continuam a usando mesmo quando é oferecido algo melhor. Contanto que o usuário não seja o ponto alvo da explosão, Armadura Flak conta como 1 PA maior contra Dano de armas com a Qualidade Explosiva.

Armadura Carapaça

Armadura Carapaça é geralmente um sinal de status e na maior parte vestida por oficiais e agentes imperiais. Feitas de placas moldadas de armoplas, ceramita, ou outros materiais fortes, ela pode cobrir o corpo inteiro ou apenas seções dependendo do nível de proteção desejado. Soldados de Assalto, por exemplo, usam conjuntos de corpo inteiro incluindo um elmo, enquanto a maioria dos soldados é sortuda se conseguir acesso a um simples peitoral para usar sobre uma malha confortável ou vestimentas de tecido flak.

Algumas segundas peles têm encaixes projetados para placas de carapaça simples serem inseridas, para que as vestimentas possam ser rapidamente configuradas para quanta proteção for desejada. Placas danificadas podem ser mais facilmente substituídas sem ter de comprar um conjunto inteiro novo.

Campos de Força

Há muitas situações em que vestir uma armadura óbvia não é prático ou é impossível e meios mais sutis de proteção é necessário. Campos de força defensivos são uma solução, já que eles são facilmente ocultáveis e muito efetivos. Cada um é frequentemente uma antiguidade rara que pode datar à Grande Cruzada, e nenhum Guarda raso seria confiado uma relíquia tão inestimável. Na Guarda imperial, Campos de Força são reservados para os que se provaram em muitas campanhas.

Um personagem pode se beneficiar de somente um campo de cada vez, independente de quantos campos diferentes ele pode ter equipado. Quando um personagem usando um campo ativo é atacado, role 1d100. Se o resultado for maior ou igual que o valor de proteção do campo, o ataque é anulado e não tem efeito no personagem protegido (apesar de que o ataque pode ter um impacto nos arredores do personagem ou personagens próximos, como com armas com a Qualidade Explosiva).

Campos podem ser sobrecarregados. Compare a rolagem 1d100 para evitar Dano à **Tabela 6-18: Chance de Sobrevida de Campo**.

Sobrecarga de Campo. Se o resultado é menor ou igual ao número listado, o campo sobrecarrega e para de funcionar até ser recarregado ou reparado (exigindo uma melhoria de Mecanismo de Reabastecimento ou um **Teste Muito Difícil (-30) de Uso de Tecnologia** sucedido).

Tabela 6-19: Campos de Força

Nome	Valor de Proteção	Peso kg	Disponibilidade
Campo Refrator	30	2	Muito Rara
Campo de Conversão	50	1	Extremamente Rara
Campo Deslocador	55	2	Quase Única
Campo Energético (Pessoal)	80	50	Quase Única
Campo Energético (Veículo/Estrutura)	80	500	Muito Rara

Tabela 6-18: Chance de Sobrevida de Campo

Qualidade do Campo	Rolagem de Sobrevida
Ruim	01-15
Comum	01-10
Boa	01-05
Excelente	1

Campo Refrator

Campos refratores são geralmente do tamanho de um monóculo e podem ser facilmente disfarçados como

ornamentação. Quando ativos, eles dispersam um ataque através da grande área do campo, efetivamente o negando. Quando ativos, contudo, eles rodeiam o usuário com um brilho suave, os tornando facilmente notáveis em baixa iluminação ou escuridão. Eles impõem uma penalidade -10 para todos os Testes de Furtividade.

Campo de Conversão

Também conhecidos como Campo de Clarão, estes funcionam convertendo a energia de um ataque em uma luz cegante, permitindo a eles negar forças muito maiores e lançar um clarão visual desorientador também.

Se o campo bloquear mais que 12 pontos de Dano de um único ataque, a descarga de luz é forte o bastante para agir como a explosão de uma granada de clarão fóton centrada no usuário (veja página 195). O personagem usando o campo de conversão não é afetado por esta explosão.

Campo Deslocador

Campos deslocadores são muito mais poderosos mas também mais arriscados que outros campos. Ao invés de absorver ou desviar a energia de um ataque, eles afastam o usuário do ataque usando tecnologias miniatura de salto de Distorção. Esta ação é automaticamente ativada pelo ataque através de sensores incompreensíveis, apesar de que o usuário pode ativar manualmente o aparelho se desejar. Este desaparecimento e reaparecimento dos perigos do Empíreo podem ser tão perigosos quanto o ataque, contudo.

Role 3d10 para o número de metros viajados – o usuário sempre emerge de pé em um lugar vazio adequado. Se todos os três dados tiverem os mesmos números (e.g. três setes), então o usuário não reemergir por 1d5 Rodadas e ganha 1 Ponto de Corrupção pela exposição à energias estranhas. Se a ativação for inesperada, o usuário não pode agir por uma Rodada enquanto ele se reorienta.

Campo Energético

Enquanto a maioria dos aparelhos de campo são pequenos o bastante para serem facilmente disfarçados ou escondidos, campos energéticos, apesar de altamente efetivos, são também os mais obstrutivos e óbvios. Os menores são pesados e do tamanho de mochilas, enquanto modelos maiores são do tamanho de armas automatizadas. A parede de força que eles projetam pode defletir os mais fortes ataques, mas uso sustentado drena energia muito rapidamente. Unidades pessoais só podem ficar ativas por uma hora antes de se exaurirem e são tão grandes que os usuários ficam automaticamente Sobrecarregados. Unidades maiores podem proteger veículos ou estruturas inteiras, mas são grandes demais para serem carregados.

Um campo energético faz o ar se carregar e estourar visivelmente com descargas estáticas, impondo uma penalidade -20 para todos os Testes de Furtividade. Ele também não pode defender contra ataques de alcance feitos dentro de 1 metro ou ataques corporais.

Equipamento

“Sempre se prepare para o pior. Estes Orks fedorentos com quem lutamos? Eles são selvagens e tremendamente mal preparados. O Imperador tem piedade de nós pois somos suas crianças. Use o que ele nos deu para sucedermos!”

- Sargento Jordan Nabuu do planeta Kulth

É preciso mais do que o onipresente rifle laser para proteger o Imperium das ameaças que o cercam por todos os lados. Durante seu tempo no campo, um Guarda e sua esquadra podem se deparar com uma miríade de desafios em suas missões e necessitam de uma grande variedade de equipamento especializado para cumpri-las.

Devido à restrições do Departamento Munitorum e a falta de espaço para um Guarda individual abordo de uma nave da Marinha Imperial, poucos itens pessoais além do kit padrão são permitidos. Qualquer equipamento especializado necessário para uma missão particular é provido pelo Departamento Munitorum e (com sorte) entregue à frente de batalha em que o regimento está operando.

Roupas e Equipamentos de Vestir

Das camisetas sem manga surradas dos Guerreiros da Selva Catachanos aos uniformes perfeitamente engomados da Guarda de Ferro Mordiana, os uniformes da Guarda Imperial são tão variados quanto os milhares de planetas de onde ela vem. Itens pequenos e genéricos (melhor que Disponibilidade Comum) presume-se que estejam facilmente disponíveis seja por meio de troca com um Homem Rato sagaz ou obtido de construções abandonadas no campo de batalha. Para equipamento e roupas mais raras, consulte as seguintes entradas.

Capa de Camaleolina

Camaleolina é um material feito de fibras mímicas que misturam a coloração do portador com seus arredores e são a vestimenta de escolha para franco-atiradores. Um personagem usando uma capa de camaleolina ganha um bônus +20 para Testes de Furtividade. Se o portador permanecer estacionário, qualquer Teste de Habilidade Balística para mirar nele sofre uma penalidade -30.

Tabela 6-20: Roupas e Equipamentos Vestidos

Nome	Peso	Disponibilidade
Capa de Camaleolina	0,5kg	Rara
Cinto de Escalada	2kg	Comum
Fone de Estrondo		Muito Rara
Foto-Visores/Lentes	0,5kg	Escassa
Luvas de Recuo	0,5kg	Comum
Máscara Respiradora/de Gás	0,5kg	Mediana
Óculos de Visão de Calor	0,5kg	Muito Rara
Plugues de Filtração		Comum
Re-Respirador	1kg	Escasso
Roupa de Sobrevivência		Mediana
Roupa de Vácuo	8kg	Escassa
Sinpele	2kg	Muito Rara

Cinto de Escalada

Estes são úteis para se operar em telhados ou fazer rapel em construções e consiste de uma linha de segurança enrolada com um imã forte ou gancho, tudo acoplado na cintura ou torso. Um personagem usando um cinto de segurança para descer de uma superfície vertical ganha um bônus +30 para Testes de Escalada e não pode cair se ele falhar. Cintos de segurança de qualidade Comum podem suportar 150kg, enquanto cintos de segurança de qualidade Boa podem suportar 200kg.

Fone de Estrondo

Cada um destes aparelhos pode limitar perturbações sônicas de alto volume como explosões automaticamente detectando e abafando o som excessivo a um nível tolerável. Usuários fazem quaisquer Testes de Dureza contra efeitos sônicos ou os efeitos auditórios de uma arma Concussiva com um bônus +20.

Foto-Visores/Lentes

Estas lentes avançadas são projetadas para melhorar luz de baixo nível para que mesmo nas noites mais escuras usuários possam ver quase tão bem quanto na luz do dia. Personagens usando estes ganham o Traço Visão Noturna (veja página 169). Visores de Qualidade Boa também abafam os efeitos de granadas de clarão fóton, tornando o usuário imune aos seus efeitos.

Luvas de Recuo

Estas manoplas especializadas usam placas interligadas conectadas com um cabo de memória para que quando o usuário segurar uma arma, elas se travam em uma estrutura rígida em torno da mão e pulso para evitar dano do pulso ou braço quando a arma descarrega. Um personagem com uma

luva de recuo pode disparar uma Arma Básica com uma mão sem a penalidade -20 normal e pistolas que exigem duas mãos podem ser usadas com uma mão sem penalidade. Note que treinamento especializado ainda é exigido para usar a arma corretamente, sem o qual a penalidade de não ter treinamento de -20 ainda se aplica.

Máscara Respiradora/de Gás

Uma simples máscara respiratória que cobre o nariz e boca ou rosto inteiro, estas oferecem melhor proteção que plugues de filtração. Um personagem vestindo uma máscara respiradora ganha um bônus +30 para Testes de Dureza feitos para resistir aos efeitos de gás e pode rolar novamente se falhar. Modelos de Qualidade Boa adicionam outro bônus +10, enquanto modelos Ruins devem ser substituídos depois de 10 horas uso quando seu filtro fica entupido e inutilizado.

Óculos de Visão de Calor

Óculos de visão de calor permitem ao usuário ver imagens térmicas em baixa iluminação, revelando corpos escondidos (e outras fontes de calor) contra o frio que os rodeia. Modelos de Qualidade Ruim não podem esconder sua natureza e são óculos grandes com lentes brilhantes; modelos de Qualidade Boa e Excelente podem ser disfarçados como óculos normais (apesar de elaborados). Um personagem usando estes óculos não sofre penalidades por escuridão e ganha um bônus +20 para Testes de Percepção baseados em visão durante a noite.

Plugues de Filtração

Estes plugues simples de fibras porosas são colocados em cada narina para filtrar a maioria dos poluentes e gases danosos. Um personagem usando plugues de filtração ganha um bônus +20 para qualquer Teste de Dureza feito para resistir os efeitos de gases danosos. Modelos de Qualidade Boa adicionam outro bônus +10, enquanto modelos Ruins devem ser substituídos depois de cinco horas de uso quando seu filtro fica entupido e inutilizado.

Re-Respirador

Re-respiradores são projetados para manter o usuário vivo mesmo nas atmosferas mais tóxicas. Consistindo de uma máscara ou capacete, cada um contém um suprimento de ar e o personagem usando um re-respirador é imune aos efeitos de gases e pode até mesmo sobreviver submersos em água em profundidades limitadas. Os tanques de ar duram apenas em torno de uma hora e devem ser trocados, o que leva uma ação completa. Modelos de Qualidade Boa duram duas horas, enquanto Ruins precisam de duas Ações Completas para substituir o tanque. Tanques reserva são Escassos.

Roupa de Sobrevivência

Ao trabalhar em condições severas e extremas (especialmente quando não se sabe previamente quais elas serão), roupas de sobrevivência são uma necessidade. Não importa se é quente de mais ou frio demais, a roupa pode manter temperatura e hidratação adequada por meio de isolação excelente. Usando o diferencial entre a temperatura corporal e ambiente para alimentar células termoelétricas, ele também tem sistemas de reclamação para transformar suor em água potável. A maioria das roupas incluem também um capuz, como também óculos para proteger a cabeça e rosto. Enquanto não protege para sempre, para durações de média emergência ela pode sustentar a vida até um resgate.

A roupa garante um bônus +20 para quaisquer Testes contra os efeitos de ambientes extremos. Roupas de Qualidade Boa e Excelente dão bônus de +25 e +30 respectivamente, enquanto roupas Ruins duram apenas três dias antes de seus mecanismos internos falharem e precisarem ser removidos das temperaturas extremas para recarregar.

Roupa de Vácuo

Roupas de vácuo são desajeitadas e projetadas para proteger o usuário contra um vácuo. Uma roupa de vácuo de Qualidade Comum tem 12 horas de ar e impõe uma penalidade -10 para Testes de Agilidade. Versões de Qualidade Ruim têm seis horas de ar, enquanto versões de Qualidade Boa e Excelente eliminam a penalidade de Agilidade.

Sinpele

Sinpele é uma segunda pele reativa com uma superfície não refletiva que se modula à forma do usuário. Ela dá 2 Pontos de Armadura em todas as localizações que já não estiverem protegidas e o usuário ganha um bônus +10 para Testes de Furtividade. Ela também torna o usuário invisível ao uso de óculos infravermelhos e Visão Noturna.

Drogas e Consumíveis

Ingerir substâncias alteradoras de mente, humor, ou constituição tem sido um hábito da humanidade desde tempos imemoriais. Agora, no 41º Milênio, há uma galáxia inteira de drogas para se escolher. A Guarda Imperial regula pesadamente tais substâncias e, com a exceção de alguns consumíveis sancionados pelo Departamento Munitorum, um Guarda pode acabar parando na frente de uma esquadra de fuzilamento se pegar com posse de tais drogas.

Uso Excessivo de Drogas e Vício

Quando a mesma droga é usada com frequência de mais por um curto período de tempo, há a chance de que ela tenha um efeito diminuído enquanto o usuário comece a ganhar imunidade ou tolerância. Um personagem usando mais de uma dose de uma droga em um período de 24 horas deve fazer um Teste de Dureza para cada uso depois do primeiro, com uma penalidade -10 cumulativa. Se o Teste falhar a droga não tem nenhum efeito útil e doses posteriores não terão efeitos úteis por 24 horas completas.

Uso excessivo de drogas também pode levar a Vício. Cada vez que o efeito de uma das drogas indicadas abaixo passa, o usuário deve fazer um **Teste Rotina (+20) de Vontade** com um modificador -5 para cada dose tomada na última semana. Falha significa que o usuário está Viciado e irá sofrer um nível de Fatiga a menos que ele consiga outra dose (se esta dose ativar o Teste de Uso Excessivo de Drogas acima, ele deve ser passado com sucesso para superar a perda de Fatiga). O personagem (se quiser) pode superar o Vício passando um **Teste Muito Difícil (-30)** para tanto Vontade e Dureza.

guerra química, esta droga pode negar os feitos dos gases e toxinas mais perigosos se for administrada rápido o bastante. Uma dose de de-tox imediatamente acaba com efeitos duradouros, tanto positivos quanto negativos, de drogas, toxinas, ou gases afetando o personagem (a menos que a descrição diga que de-tox não é efetivo contra ela).

Usar de-tox, contudo, é tanto doloroso e debilitante, e pode causar muitos efeitos colaterais como vômito, sangramento nasal, e esvaziamento catastrófico dos intestinos. Ao tomar esta droga, um personagem é Atordoado por um número de Rodadas igual à 1d10 menos seu Bônus de Dureza. Um resultado de 0 ou menos significa que o personagem não sofre nenhum efeito adverso.

Estimm

Estimm é uma poderosa droga que pode mascarar dor e ajudar a lutadores seguirem quando seus corpos teriam de outra forma desistido. Uma dose de estimm funciona por 3d10 Rodadas. Durante este tempo, um personagem pode ignorar quaisquer efeitos às suas Características de Dano ou Dano crítico e não podem ser Atordoados. Quando estimm perde o efeito, o personagem sofre uma penalidade -20 para Testes de Força, Dureza, e Agilidade por uma hora.

Freneson

Um nome genérico para uma variedade de drogas de combate frequentemente usadas com Legiões Penais. Assim que administrada, a cobaia fica fanática e destemida. Um personagem usando Freneson ganha o Talento Frenesi e se torna imune aos efeitos de Medo pela duração da droga. Uma única dose de Freneson dura por 1d10 minutos.

Massacre

Esta droga aumenta a atenção e tempo de reação, literalmente acelerando o usuário, mas causando Fatiga e dano neural com uso prolongado. Tomar uma dose aumenta o Bônus de Agilidade e Percepção por 3 por 2d10 minutos. Quando o efeito passa, o usuário deve passar um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou sofrer uma penalidade -20 para Testes de Agilidade e Testes de Percepção por 1d5 horas.

Obscura

Apesar de que esta droga é proibida e sujeita a investigações contínuas nas fileiras da Guarda Imperial, obscura permanece um narcótico amplamente utilizado entre súditos imperiais. Contrabandistas podem fazer uma boa fortuna importando e vendendo a droga à todas as classes de civis e pessoal militar. Usuários de obscura entram em um estado similar a sonho por 1d5 horas (se necessário engajar em combate, considere-o sob o efeito de uma granada

Tabela 6-21: Drogas

Nome	Peso	Disponibilidade
Amasec		Escassa
Cigarrolhos		Comum
De-Tox		Rara
Estimm		Mediana
Freneson		Muito Rara
Massacre		Escassa
Obscura		Rara
Recaf		Abundante
Susto		Rara
Tranq		Abundante
Unguentos Sagrados		Muito Rara

Amasec

Amasac é uma bebida alcoólica popular que é destilada do vinho. Ela pode variar de fermentações de baixa qualidade que mal servem para bombas de fogo à bem envelhecidas e saborosas que tem a tendência de serem confiscadas por oficiais de alta patente pelo fato de que elas são adequadas somente para os melhores servos do Imperador.

Cigarrolhos

Cigarrolhos são comuns entre soldados da Guarda Imperial e muitos trabalhadores braçais. Cada tubo de papel enrolado contém uma substância derivada de planta aromática levemente narcótica (e viciante), que então é acesa, e a fumaça resultante é inalada pelo tubo.

De-Tox

Uma droga comum distribuída pelo Departamento Munitorum à esquadras que tem altas chances de enfrentar

alucinógena). Por 1d10 horas depois do efeito passar, ele entra em um estado de depressão profunda, a menos que outra dose de obscura seja tomada.

Recaf

Recaf é uma bebida quente popular e é feita de folhas esmagadas e cozidas. Sua composição pode variar de planeta para planeta, mas a maioria das variações incorpora alguma forma de estimulante como cafeína ou composições desintoxicadas de procaína. O companheiro perfeito para a longa guarda noturna de um vigia.

Susto

Esta droga pode melhorar ou até mesmo produzir habilidades psíquicas de curto termo no usuário. Se um personagem tomar uma dose de susto, ele deve fazer com sucesso um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** ou ganhar 1d5 Pontos de Insanidade por sua mente ser preenchida com visões aterrorizantes da Distorção. Se ele suceder, o usuário ganha um Poder Psíquico da **Tabela 6-22: Efeitos de Susto** (veja descrições no capítulo sobre Poderes Psíquicos). O poder dura por 1d5 horas e o usuário faz todos os Testes de Focar Poder como se ele tivesse uma Classificação Psy de 1.

Se um personagem com uma Classificação Psy de 1 ou mais usa susto, ele deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Vontade**. Se ele falhar, ele ganha 1 Ponto de Insanidade e a droga não tem efeitos adicionais. Se ele passar, adicione 1 à sua Classificação Psy pela próxima hora. Contudo, adicione +25 para qualquer rolagem feita na **Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos**.

Dizer que drogas estrangeiras como susto não são bem vistas seria dizer pouco. Qualquer um pego com esta droga pode se encontrar do lado errado da pistola bolt de um Comissário, mas viciados serão viciados e não é incomum ouvir contos de Guardas lutando sob a influência de susto. A única questão que ele deve se perguntar é se o risco de ser pego vale os benefícios?

Tranq

O termo tranq cobre uma gama de destilados químicos artificiais alcoólicos feitos pelas massas da colmeia baixa da Extensão Golgenna. As técnicas para a produção de tranq têm sido passadas pelo Setor Calixis por escória de porão, criminosos, e mais importantemente Guardas. Beber tranq amortece o corpo e a mente, que provê um efeito muito diferente de ficar bêbado com amsec, estraga-barriga, ou outras bebidas. Apesar de ter um resultado final similar, os efeitos de tranq são desagradáveis, depressivos, e exigem um gosto adquirido.

Tabela 6-22: Efeitos de Susto

Rolagem 1d100	Poder Ganho
1-4	Assaltar
5-8	Esmagar
9-12	Dominar
13-16	Vigor
17-20	Enfraquecer
21-24	Escudo de Fogo
25-28	Sopro de Fogo
29-32	Presságio
33-36	Alucinação
37-40	Fortaleza Mental
41-44	Infortúnio
45-48	Objuração Mechanicum
49-52	Bem Na Hora
53-56	Presságio
57-60	Grito Psíquico
61-64	Olhar do Vidente
65-68	Onda de Choque
69-72	Castigo
73-76	Combustão Expontânea
77-80	Domo Telequino
81-84	Vórtice da Condenação
85-88	Role duas vezes, ganhando ambos poderes.
89-92	Escolha qualquer um dos poderes.
93-96	Ganhe 1 Ponto de Insanidade e role novamente.
97-100	Ganhe 3 Pontos de Insanidade.

Unguentos Sagrados

Unguentos sagrados abençoados pelo Omnissias são muito procurados por suas propriedades místicas quando aplicados a máquinas. Se aplicado a uma arma – o que requer uma Ação Completa – a arma se torna imune à emperramento (veja página 274) por um número de disparos igual à sua Capacidade. Se o unguento for aplicado à uma arma já emperrada, ela imediatamente desemperra, mas não há efeitos adicionais.

Ferramentas

A burocracia labiríntica do Departamento Munitorum está constantemente processando e transportando uma quantidade atordoante de armas, ferramentas, e equipamento para zonas de guerra por todo o Imperium. O alcance de sua influência é tão grande que qualquer ferramenta especializada que uma esquadra de Guardas possa precisar para uma missão, o Departamento pode adquirir.

Abafador

O inverso de um gritador, abafadores geram ondas de som para cancelar sons ambientais e sons feitos por pessoal se movendo em uma pequena área. Um personagem

Tabela 6-23: Ferramentas

Nome	Peso	Disponibilidade
Abafador	2kg	Mediana
Algemas	1kg	Copiosa
Arame Acordeão	0,5kg	Comum
Armadilha de Homem	2kg	Copiosa
Auspex/Escaneador	0,5kg	Escassa
Auto Pena		Escassa
Bomba Melta	12kg	Muito Rara
Carga de Demolição	1 kg	Escassa
Cartilha Inspiradora		Copiosa
Combi-ferramenta	1kg	Rara
Cortador Laser	4kg	Mediana
Diagnostor	4 kg	Rara
EPTC do Soldado Calixiano		Copiosa
Foco Psy		Mediana
Gancho de Escalada & Linha	2kg	Comum
Gerador de Estática	3kg	Muito Rara
Globo Brilhante/Lanterna	0,5kg	Abundante
Gravador Picto	1kg	Mediana
Gritador	2kg	Escassa
Injetor	0,5kg	Comum
Interruptor de Sinal	2kg	Rara
Kit Médico	2kg	Comum
Magbotas	2kg	Rara
Magnóculos	0,5kg	Mediana
Manual Munitorum	0,5kg	Copiosa
Mega Anunciador	4kg	Escassa
Micro-Comunicador		Mediana
Mirador Portátil	0,5kg	Escassa
Multichave		Escassa
Multiocmpasso	4kg	Quase Única
Para-Grav	15kg	Rara
Placa de Dados	0,5kg	Comum
Projetor Vox	4kg	Escassa
Sutura de Campo	0,5kg	Mediana

carregando um abafador ativo ganha um bônus +30 para Testes de Furtividade. Um abafador tipicamente tem energia para 20 minutos de uso contínuo antes de precisar ser recarregado – um processo que pode levar até uma hora.

Algemas

Estes algemas sólidas são frequentemente usadas por caçadores de recompensas e policiais – e também podem ser encontradas nas mãos de indivíduos menos respeitáveis para propósitos mais sombrios. Um Guarda imperial pode receber estas para capturar um civil hostil ou prender um alvo muito valioso para questionamento.

Arame Acordeão

Uma marca da guerra de trincheira, o arame acordeão é um arame laminado que pode ser rapidamente esticado e posicionado para defender trincheiras ou construções de um assalto de infantaria. Qualquer personagem tentando cruzar arame acordeão posicionado deve fazer um **Teste Difícil (-10)** de Acrobacia ou sofrer 1d5 de Dano de Laceração mais 1 extra de Dano para cada Grau de Falha no Teste.

Armadilha de Homem

Um mecanismo portátil com mandíbulas que se tornou popular na Frente Rotacionária, sendo usada contra Orks da Waaagh! Grimtoof. Ela foi projetada como uma ferramenta leve que Guardas poderiam colocar como armadilhas ou para proteger uma área de inimigos externos. A maioria dos Orks, não tendo o maior nível de inteligência, tende a não nota-las. Ela foi desenvolvida primariamente para lutar em cidades como Kulth, para retardar o avanço Ork sem sacrificar as construções da cidade. Se um personagem pisar no gatilho dentro da armadilha, ela se fecha em sua perna causando 1d10 Dano de Laceração, e o deixando Imobilizado. O indivíduo deve passar um **Teste Difícil (-10) de Força** para se livrar dos dentes da armadilha.

Auspex/Escaneador

O aparelho de detecção padrão imperial, estes são usados para detectar emissões de energia, movimento, sinais de vida biológica, e outras informações. Um personagem usando um auspex ganha um bônus +20 para Testes de Atenção e pode fazer um Teste de Uso de Tecnologia para perceber coisas que não são possíveis com sentidos humanos, como gases invisíveis, sinais vitais próximos, radiação não visível, ou outras coisas que forem apropriadas. O alcance comum de um Auspex é 50m, apesar de que paredes com mais de 50cm de espessura e certos materiais podem bloquear o escaneador. Modelos de Qualidade Boa aumenta o bônus para +30, mas modelos de Qualidade Ruim podem apenas penetrar até 20cm de material.

Auto Pena

Estes aparelhos escritores parecem arcanos em aparência, mas permitem ao usuário copiar texto em uma velocidade incrível com grande precisão. Um personagem com a Perícia Ofício (Lembrador) pode usar a auto pena para ganhar um bônus +10 para seus Testes envolvendo esta Perícia.

Bomba Melta

Talvez o explosivo portátil mais poderoso existente, bombas metal usam magnadesivos para se aderir a superfícies metálicas onde elas detonam com uma carga moldada de calor intenso, similar em efeito a uma arma melta. Elas são ideais para destruir anteparos, cascos de veículos, e outros alvos fortemente blindados. A variedade imperial comum tem um formato vagamente de domo mas é pesada e desajeitada. Alças no exterior permitem ao usuário levantar a bomba e coloca-la na superfície do alvo, mas não é prático jogá-la (especialmente se o lado explosivo acabar apontando

para o usuário quando ela detonar). Uma bomba melta explode com 6d10 E Dano, Penetração 12, e um alcance de dois metros e as Qualidades Fogo e Melta.

Carga de Demolição

Uma carga de demolição é um explosivo simples, comumente usado para explodir portas, abrir brechas em divisórias, e destruir infraestrutura. O peso listado para uma carga de demolição representa 1kg de explosivos, apesar de que é possível juntar cargas, aumentando seu potencial destrutivo. Quando uma carga de demolição explode, tudo pego na explosão sofre 3d10 de Dano de Explosão mais 2 Dano para cada kilograma usado. Para armar e desativar explosivos, veja a Perícia de Uso de Tecnologia (na página 193).

Cartilha Inspiradora

Um artigo de equipamento que os Guardas têm a obrigação de terem em sua pessoa a todos os momentos – este artigo do kit nunca deve cair nas mãos dos inimigos do Imperium. Ele detalha tudo que um Guarda precisa saber: princípios e regulações da Guarda Imperial, armas, uniformes, aparatos, e equipamento padrão, política de campo de batalha básica e organização e estrutura da Guarda Imperial, instruções médicas elementares de campo de batalha, e um guia detalhado dos inimigos do Imperium. Nenhum Guarda deve jamais ser encontrado sem a posse de uma cópia da Cartilha Inspiradora – a punição é severa.

Combi-Ferramenta

Comumente encontradas nas mãos de membros do Adeptus Mechanicus, combi-ferramentas são versáteis equipamentos mecânicos, apesar de um tanto bizarros. Um personagem usando uma combi-ferramenta ganha um bônus +10 para Testes de Uso de Tecnologia.

Cortador Laser

Ideal para cortar portas e divisórias, cortadores laser foram originalmente projetados para mineração onde seu raio cortante intenso de curta distância poderia cortar mesmo a rocha mais forte. A maioria dos modelos pode cortar ou soldar através de 10cm de metal dependendo da espessura envolvida. Eles são grandes e desajeitados de usar, contudo, limitando sua efetividade em combate. Ele pode ser usado como uma arma (Pesada; 2m; 2d10+6 E; Pen 10; Cap 5; Rec 2 Completas) mas apenas em alvos estacionários.

Diagnostor

O diagnostor é um equipamento médico sofisticado usado por toda a galáxia. Ele pode detectar e diagnosticar quase

qualquer male conhecido no Imperium, e pode ser incorporado a kits médicos, servo-crânios, e outros servidores dedicados. Qualquer indivíduo treinado em conhecimento médico na Guarda Imperial entende seu uso.

Um diagnostor provê um +20 para Testes de Medicina ou Percepção para determinar um male. Um sucesso indica o tratamento apropriado.

Equipamento Portátil de Transcrição de Comunicações do Soldado Calixiano

Enquanto que a construção do Equipamento Portátil de Transcrição do Soldado Calixiano varia grandemente de planeta para planeta, sua função é vital. Espera-se de cada Guarda dizimado de um mundo dentro do Setor Calixis um entendimento rudimentar de seus procedimentos de operação para que ele possa se comunicar quando operadores de Vox não estiverem disponíveis.

Tipicamente um cilindro segurável com um reservatório de líquido manchador, o equipamento também tem sido manufaturado com sucesso em mundos primitivos como Iocanthos usando metal quebrável macio ou resíduo fissionável contido em uma substância resistente à manchas, geralmente produzido no local. Quando o líquido manchador é usado, ele pode ser manufaturado de uma variedade de substâncias encontradas pelo Setor Calixis, incluindo, mas não limitado à, compressão de flora/fauna, coleta de excreções animais, ou meios sintéticos. Esta fonte pode frequentemente afetar a coloração do líquido manchador.

O “por-com”, como muitos regimentos Scintillanos o chamam, é tipicamente dado juntamente com Equipamentos Portáteis de Anotação de Comunicação do Soldado Calixiano. Estes podem ser coletados através de processamento de fauna ou criados sinteticamente.

Um Equipamento Portátil de Transcrição de Comunicação do Soldado Calixiano de Qualidade Ruim não é confiável. Sempre que um Guarda desejar utilizar um, ele deve rolar 1d10; em um 1 ou 2, o equipamento falha em funcionar. Um **Teste Ordinário (+10) de Uso de Tecnologia** irá permitir ao Guarda realizar a Litania Drusiana da Gesticulação, convocando o poder de São Drusus para restaurar o funcionamento do equipamento.

Um Equipamento Portátil de Transcrição de Comunicação do Soldado Calixiano de Qualidade Excelente funciona mesmo em locais sem gravidade e têm múltiplos reservatórios que podem comportar diferentes pigmentos de líquido manchador.

Foco Psy

Psykers geralmente usam itens para ajudá-los a focar seus poderes. Um foco psy pode ser um osso sagrado, uma varinha cravada de bruxa, ou uma corrente de cristais. Quando um psyker com um foco psy faz um Teste de Focar Poder (veja **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**) ele ganha um bônus +10.

Ganho de Escalada & Linha

Ganchos de escalada são pequenos lançadores ou armas de gás que disparam um gancho de escalada, conectado ao lançador com uma linha enrolada de 100m, fina, mas forte. Assim que o gancho se prende ao ponto desejado como um telhado, um Guarda pode subir a linha manualmente ou ativar um motor. Conjuntos Comuns podem suportar 150kg, enquanto Bons e Excelentes podem suportar 200kg.

Gerador de Estática

Simples mas não óbvio, isto emite uma poderosa esfera de ruído branco ao longo de frequências de transmissão dentro de 30 metros. Equipamentos de comunicação não funcionam, mas também é claro para todos os usuários que eles estão sendo interrompidos e o aparelho pode ser facilmente localizado. Ainda assim, quando colocado em um temporizador e colocado a lado de uma torre de transmissão, eles podem ser úteis para sabotagem de curta duração.

Globo Brilhante/Lanterna

Resistentes e confiáveis, globos brilhantes iluminam muitos pavimentos e catedrais imperiais. A maioria dos portáteis tem aproximadamente o tamanho de um punho fechado e podem lançar uma forte luz amarela de aproximadamente 12 metros de diâmetro, durando aproximadamente cinco horas antes de sua bateria precisar ser substituída ou recarregada.

Gravador Picto

Gravadores picto (ou às vezes referidos como pictores) são equipamentos de gravação de mídia real relativamente simples, e alguns têm capacidades holográficas. A maioria também permite assistir como também gravar, e alguns até são acoplados em picto servidores para que eles possam capturar buscas arqueológicas importantes, testes de armas, interrogações alienígenas, e outros eventos perigosos.

Gritador

Estes alarmes de proximidade alertam seus usuários de perigos próximos soltando um som horrendo. Para ativar, o jogador deve suceder em um **Teste Desafiador (+0) de Uso de Tecnologia**, mas o Mestre pode rolar este Teste em segredo; jogadores não irão saber o quanto bem o aparelho está funcionando até depois. Assim que ativado, o gritador tem uma Percepção de 75 para propósitos de detectar sons e movimentos. Se ele detectar um intruso, ele soa um alarme, que pode ser ouvido em qualquer em até um quilômetro. Portas, paredes, e outras barreiras podem reduzir o alcance do alarme. Modelos simples (Qualidade Ruim) podem apenas detectar sons altos e movimentos rápidos próximos enquanto modelos mais avançados (Qualidade Boa) podem detectar sons específicos, movimentos, o mesmo variações de odor e podem ter métodos de alerta mais sutis (como gritar somente em canais vox).

Injetor

A maioria das drogas especializadas requerem injetores. Estes podem ter muitas formas, de seringas descartáveis de baixa tecnologia à hipo-sprays sofisticados. Um injetor pode comportar uma dose de qualquer droga, que um personagem pode administrar como uma Meia Ação.

Interruptor de Sinal

Como o nome sugere, este aparelho serve para sobrepujar transmissões locais de vox, dados, entre outras. Modelos básicos são grandes e óbvios, de forma que as agências transmissoras sabem que estão sendo interrompidas. Versões sofisticadas emitem frequências específicas para abafar transmissões sem que ninguém detecte a ação.

Kit Médico

Pequenos, compactos, e confiáveis, kits médicos são equipamento essencial para cada Esquadra da Guarda Imperial. Cada um tem um cogitador diagnóstico completo com bio escaneadores e sondas, juntamente com químicos, drogas, e outros meios de tratar uma variedade de fermentos e males e garante um +20 para estes o usando em conjunção com a Perícia Medicina. Modelos avançados incluem itens como bastões tox, aplicadores de pele sintética, e outros auxílios geralmente disponíveis somente à elite imperial mais rica. Estes garantem um bônus +20 para Testes de Medicina mesmo se o usuário não possuir a Perícia Medicina, mas pesam 3kg adicionais e são Raros ao invés de Comuns.

Magbotas

Pesadas e volumosas, estas enormes botas contêm eletroímãs que permitem ao usuário aderir em superfícies metálicas como placas exteriores de cascos e são frequentemente encontradas em armários de emergência de navios siderais. Magbotas reduzem o Bônus de Agilidade do personagem por 2 quando usadas, mas de outra forma permite movimento normal em áreas de gravidade baixa ou zero, contanto que tenha uma superfície adequada para andar em cima.

Magnóculos

Estes poderosos aparelhos de auxílio à visão aumentam objetos distantes. Magnóculos mais avançados, de alta qualidade, também podem fazer coisas como dar leituras de distância, detectar fontes de calor, calcular o posicionamento da localização do alvo, e tirar picto-capturas de uma visão para análise posterior.

Manual Munitorum

Um item mandatório que é exigido aos Guardas ter com eles em todo o tempo. Este item detalha informação sobre armamentos, suprimentos, e kits que a Guarda e o Imperium utilizam. Escrito pelo Departamento Munitorum, é item chave em todo equipamento de Guarda. Se este item for perdido ou não estiver em pessoa, haverão consequências severas.

Mega Anunciador

Seja berrando ordens sobre o rugido feroz do combate ou falando com uma multidão de milhares de homens, Comandantes Imperiais frequentemente precisam de grande volume, e um mega anunciador é a ferramenta perfeita. Um anunciador alto pode amplificar fala normal à níveis em que uma multidão inteira pode ouvi-la claramente.

Micro-Comunicador

Um micro-comunicador é um equipamento de comunicação de curta distância usado na orelha, podendo comunicar em aproximadamente um quilômetro (dependendo das condições climáticas e terreno). Cada um se encaixa discretamente na orelha, com modelos de melhor Qualidade sendo quase indetectáveis em inspeção casual.

Mirador Portátil

Um mirador portátil é um pequeno aparelho portátil que é usado pela maioria das forças do Imperium. Ele é capaz de detectar alcances até os alvos usando miras óticas para amplificar, sistemas de predição para disparo, e assim em

diante. É comumente utilizado por observadores auxiliado com fogo de artilharia. Um Guarda com um mirador portátil pode gastar Meia Ação para dar a outro personagem +20 para seu próximo Teste de Habilidade Balística quando disparar uma arma com a Qualidade Indireta.

Multichave

Já que ela pode abrir a maioria das trancas imperiais padrão, uma multichave não é um item padrão para os cidadãos imperiais mais honestos. Por alguma razão, contudo, eles são muito procurados por criminosos e outros elementos de baixa reputação. Um personagem com uma multichave ganha um bônus +30 para qualquer Teste de Segurança ao tentar abrir trancas.

Multicompasso

Ao explorar novos mundos, um equipamento deste padrão tecnológico antigo é indispensável – e poucos tem os meios ou influência para adquirir um. Depois de alguns segundos analisando os dados planetários, um multicompasso pode detectar direções para mostrar mapas topográficos, pontos cardeais, indicar altitude, e muito mais. Mesmo o Mechanicus Calixis não comprehende inteiramente as capacidades totais de um aparelho tão antigo e sagrado. Possuir um multicompasso adiciona um bônus +20 para todos os Testes de Sobrevivência e Navegação (Superfície).

Para-Grav

Uma versão menor da mochila de salto, estes dependem de campos suspensores para combater a gravidade e desacelerar decidas. Dois pequenos jatos em cada lado acima dos ombros oferecem ajuda extra na frenagem. Ao contrário de uma mochila jato, Para-Gravs são projetados apenas para permitir ao usuário poussar seguramente depois de uma longa queda – como um salto de combate de um transporte – ao invés de saltar no ar.

Se o personagem passar um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade** ou **Teste Rotina (+20) de Operar (Aeronáutica)**, o para-grav permite uma descida segura e guiada de qualquer altura, caso contrário o personagem conta como se tivesse caído dois metros para cada Grau de Falha (veja **Caindo** na página 287 no **Capítulo VIII: Combate**).

Placa de Dados

Placas de dados são comuns no Imperium e o meio primário de armazenar e ler texto impresso e outras mídias como vídeos e gravações de áudio. Elas são baratas e fáceis de fazer, e muitas contêm uma única gravação de mídia, como um texto, e só podem mostrar este único arquivo. Outros

podem re-gravar informação nova ou transmitir e receber dados de outros aparelhos.

Projetor Vox

Um vox é um aparelho de comunicação padrão e confiável usado para transmitir à longas distâncias, incluindo de e para naves orbitais. Isto permite comunicação com outros que tem projetores vox. Alcance padrão é 100 quilômetros, apesar de que versões de Qualidade melhor têm alcances maiores.

Sutura de Campo

Implementos comuns encontrados em campos de batalha ao longo do Imperium, suturas de campo são usadas para rapidamente fechar ferimentos e prevenir perda de sangue. Elas podem variar em forma, de uma simples agulha e linha à aparelhos arcaicos que grampeiam o ferimento para fechá-lo. Suturas de campo provêm +30 para Testes de Medicina para parar Perda de Sangue.

Cibernéticos

Implantes biônicos e melhorias cibernéticas é um fato da vida no Imperium. Eles são abençoados pelo Deus Máquina, permitindo partes danificadas ou doentes do corpo ser substituídas, melhorando as habilidades e poderes do corpo humano xe, em certos casos, estendendo a vida. Há um preço a ser pago por tais melhorias, contudo, e o custo não é medido simplesmente em carne, mas, pode ser argumentado, em humanidade.

Enquanto é esperado de todos os membros do Adeptus Mechanicus substituirem sua carne impura com tecnologia sagrada, para a maioria dos outros, substituições ou melhorias biônicas é mais frequentemente uma necessidade por ferimento ou ocupação. Guardas frequentemente veem isto como uma oportunidade, contudo, já que alguns substitutos mecânicos são muito superiores ao membro ou órgão natural que eles substituem. Enquanto poucos biônicos são tão avançados quanto os dados ao Sacerdócio de Marte, as formas mais comuns raramente exigem modificações corporais extensivas esporadas pelos adeptos do Culto Mecânico.

Por superstições e a disponibilidade dísparsa de tecnologia ao longo do Imperium, a sofisticação e uso de biônicos varia grandemente, como também a reação aos que mostram melhorias. Cada tipo diferente de cibernetico da ao usuário benefícios diferentes (e às vezes penalidades) dependendo da Qualidade (veja página 177). A exceção é para ciberneticos de Qualidade Excelente, que raramente provêm benefícios além dos de Qualidade Boa, mas são muito mais

Tabela 6-24: Cibernéticos

Nome	Disponibilidade
Armadura Craniana	Escassa
Armadura Subpele	Muito Rara
Autosanguíneo	Muito Rara
Bobinas Maglev	Muito Rara
Braço Biônico	Escassa
Capacitores Luminen	Muito Rara
Conjunto Augúrio	Rara
Coração Biônico	Muito Rara
Entrada de Interface	Rara
Implante de Filtro Respiratório	Rara
Implante de Memorização	Rara
Implante Vocal	Escassa
Implante Volitor	Rara
Implantes Cerebrais	Muito Rara
Implantes de Isca Férrica	Muito Rara
Interface UIM de Arma	Rara
Matriz Localizadora	Rara
Mecatentáculo Balístico	Muito Rara*
Mecatentáculo Manipulador	Muito Rara*
Mecatentáculo Médico	Muito Rara*
Mecatentáculo Ótico	Muito Rara*
Mecatentáculo Utilitário	Muito Rara*
Melhoria Calculus Logi	Muito Rara
Olho Maligno	Quase Única
Pernas Biônicas	Escassa
Reservatório Interno	Rara
Sentidos Cibernéticos	Rara
Sintmúsculo	Rara
Sistema Respiratório Biônico	Rara
Unidade de Impulso Mental	Rara

**Alguns sistemas cibernéticos são providos somente à tecnoadeptos do Adeptus Mechanicus, apesar de que possível para hereteks habilidosos arriscar a fúria do Culto Mecânico implantando versões rudes deste sistema em qualquer um disposto a pagar seu preço.*

impressionantes em sua construção e estilo. A disponibilidade abaixo representa ciberneticos Comuns. Todos ciberneticos mecatentáculos são considerados de Qualidade Boa a menos que algo diferente esteja escrito.

Substitutos Biônicos de Membros e Partes do Corpo

Presume-se de substitutos biônicos de membros operar no mesmo nível de força e destreza quanto o resto do corpo em que estão acoplados – para não arriscar se arrancar de seus hospedeiros por pressão excessiva – apesar de que sua construção robusta adiciona 2 ao Bônus de Dureza do dono contra acertos naquela localização particular. Dano tomada nestas localizações contam no Dano do personagem, e Dano Crítico causado à estas localizações funciona normalmente. Qualquer resultado que cause sangramento ou outro resultado inapropriado torna o membro biônico inútil. Dano crítico a um membro que resulta em morte tem efeito total,

apesar de que se presume que o membro se explode em estilhaços, incinera, ou descarrega energia acumulada em seu dono com efeito letal.

Substitutos e membros adicionais – como mecatentáculos – podem apenas ser usados para realizar tarefas que o dono já saiba como fazer. Então, por exemplo, um personagem com um mecatentáculo médico deve ter a Perícia Medicina para poder tomar vantagem das habilidades extras dadas pelo membro.

Note que bônus e penalidades se relacionam somente a Testes feitos usando o membro biônico, e personagens que possuem dois membros biônicos não ganham o dobro do bônus, mas podem aplicar o bônus independente de qual membro biônico estiver usando.

Braço Biônico

Um dos membros substitutos mais comuns a serem encontrados, versões de Qualidade Comum imitam uma mão e braço normais exatamente, retendo força, destreza, e senso de toque.

- Versões de Qualidade Ruim são mais desajeitadas e visivelmente artificiais; diminua pela metade o valor de Agilidade do dono em assuntos onde destreza fina está envolvida. Além disso, Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística feitos usando o membro ganham uma penalidade -5.
- Braços mecânicos de Qualidade Boa melhoram no projeto natural e provém um bônus +10 em Testes de Agilidade necessários para manipulação delicada.
- Braços de Qualidade Excelente adicionam um +10 para Testes de Força usando o braço e podem guardar pequenos itens como munição de pistola e cartuchos dentro de compartimentos interiores ocultos.

Coração Biônico

Os paranoicos (ou preparados) sempre estão dispostos a substituir carne crua com materiais blindados mais duráveis – a camada de armadura leve protegendo o coração biônico provê uma última linha de defesa. Modelos superiores podem ser ativados para bombear mais rapidamente para aumentar capacidade física, apesar de que isto arrisca derrames ou outras catástrofes enquanto o resto do sistema circulatório é posto em maior pressão. Um personagem com este implante ganha +1 Armadura na localização do Corpo – este bônus se acumula com qualquer armadura vestida – e ganha o Talento Arrancada.

Pernas Biônicas

Na versão básica Comum, biônicos de locomoção são completamente integrados à pélvis com uma ligação espinhal e permitem ao Guarda caminhar, correr, e escalar em níveis humanos normais.

- Modelos de Qualidade Ruim, contudo, são lentos e reduz a velocidade do personagem por um, e ao correr o usuário deve suceder em um **Teste Ordinário (+0) de Agilidade** ou cai no final de seu movimento.
- Pernas artificiais de Qualidade Boa garantem ao dono o Talento Corrida e adicionam um bônus +20 para Testes de Atletismo feitos para saltar ou pular.

Sistema Respiratório Biônico

Pulmões biônicos comuns e sistemas respiratórios implantados imitam a ação de pulmões humanos e mantêm o corpo suprido com oxigênio. Tais personagens ganham um bônus +20 em Testes de Dureza feitos para resistir toxinas aéreas e armas de gás.

- Pulmões biônicos Ruins oferecem os mesmos benefícios do sistema Comum. Contudo, eles são absurdamente barulhentos e o personagem sofre uma penalidade -20 para Testes de Furtividade. O suprimento de oxigênio geralmente ruim significa que o personagem sofre uma penalidade -10 em todos os Testes envolvendo atividade física extenuante.
- Pulmões biônicos Bons contam como sistemas de suporte vital completos – portanto, se por alguma razão o próprio sistema respiratório do usuário falhar, seus pulmões biônicos mantêm seu sangue oxigenado – e sua presença pode ser impossível de notar se forem projetados com isto em mente.

Sistemas Implantados

O que segue são os implantes biônicos e cibernéticos mais amplamente usados para melhorar ou salvar o corpo humano. Implantes geralmente servem para dar ao corpo humano alguma habilidade que ele não possua anteriormente, ou integrar aparelhos externos em seu corpo.

Observação: Mecatentáculos são membros cibernéticos que são geralmente montados nas costas ou ombro. O número máximo de mecatentáculos que um personagem pode ter montado em seu corpo é igual ao seu Bônus de Dureza.

Armadura Craniana

Esta melhoria cobre ou substitui a maior parte do crânio com camadas de plastaço e acolchoamento de gel para prevenir melhor concussões e outros ferimentos cerebrais. Este implante adiciona +1 Armadura à localização Cabeça – este bônus se acumula com qualquer Armadura vestida.

Armadura Subpele

Placas de carapaça finas são inseridas sob a pele várias localizações, dando ao usuário proteção adicional contra dano. Enquanto não é tão impressionante quanto a maioria das melhorias e às vezes desconfortável, armadura subpele é muito confiável. Este implante adiciona +2 Pontos de Armadura às localizações Braços, Corpo, e Pernas. Estes bônus são somados a quaisquer outros Pontos de Armadura para estas localizações.

Autosanguíneo

Esta antiga e abençoada tecnologia do Mechanicus flui pelo sangue do personagem. Estas máquinas minúsculas reparam ferimentos menores e aceleram cura. Quando aplicar cura, o personagem é sempre considerado Levemente Danificado, e cura a uma velocidade acelerada, removendo 2 pontos de Dano por dia.

Bobinas Maglev

Sistemas arqueotecnológicos de poderosas bobinas gravimétricas são implantadas no corpo, permitindo ao usuário se libertar das garras da gravidade por períodos curtos. Usando uma Meia Ação, o usuário pode pairar 20-30 centímetros do chão por um número de minutos igual à 1d10 mais o Bônus de Dureza do personagem. O personagem deve empregar uma Meia Ação em cada Rodada para concentrar em operar este implante e pode usar outras Ações para se mover normalmente. O personagem pode desacelerar sua velocidade de descida ao cair contanto que este implante esteja ativo quando o personagem chegar ao chão, reduzindo todo o Dano de queda para 1d10+3 Dano de Impacto. Cada vez que o personagem ativa as bobinas, elas drenam a energia depositada e não pode ser usada novamente até ser recarregada (o que leva 24 horas).

Capacitores Luminen

As energias internas do Guarda, seja por fontes biológicas ou naturais, são direcionadas em capacitores construídos na carne, onde elas podem ser utilizadas para recarregar itens ou lançar ataques devastadores.

Com um Teste de Dureza sucedido, o personagem pode recarregar ou energizar máquinas. Isto requer um minuto de

foco mental e meditação. A dificuldade dos Testes de Dureza variam dependendo da natureza do sistema ativo.

- **Ordinário (+10):** Célula Energética Simples, Iluminador
- **Desafiador (+0):** Bateria de Arma, Placa de Dados, Terminal de Ponte
- **Difícil (-10):** Eletrônicos de Transporte, Servo-Crâneo
- **Muito Difícil (-20):** Bateria de Canhão Laser, Servitor, Hololuz de Ponte
- **Muito Difícil (-30):** Núcleo de Cogitador, Espírito Mecânico de Reator, Tecnologia Xenos

O aparelho também pode ser usado ofensivamente, contudo ele exige Testes para ser usado corretamente (veja página 139). Apenas um Personagem Jogador com o Traço Implantes Mechanicus (veja página 166) pode usar este aparelho.

Variantes de Qualidade Ruim impõe uma penalidade -10 para todos os Testes de Dureza feito para usá-los. Variantes de Qualidade Boa garantem um bônus +10 para todos os Testes de Dureza feitos para usá-los.

Conjunto Augúrio

Estes aparelhos implantados duplicam o efeito de sistemas sensoriais além dos sentidos humanos normais. Em todos os casos, seu uso requer concentração e uma Meia Ação.

Sistemas Comuns funcionam de forma idêntica ao aparelho portátil auspex (veja página 215).

Sistemas Ruins possuem apenas uma única habilidade de detecção (seja calor, radiação, eletromagnetismo, ou muito raramente corrupção Daemoníaca) e tem um alcance limitado de 20 metros. Se o augúrio é colocado para detectar corrupção Daemoníaca, ele tem a possibilidade de ser sobrecarregado e dar defeito se um Daemônio chegar muito perto.

Sistemas Bons funcionam como auspex completos, mas também permitem refazer rolagens em todos os Testes baseados em Percepção ao usar suas funções. Quanto à detecção de corrupção Daemoníaca, ao contrário de um sistema augúrio Ruim, um sistema Bom não pode ser sobrecarregado e quase filtra qualquer corrupção que ele detecta ao invés de ser sobrepujado por ela.

Entrada de Interface

O Guarda agora tem uma entrada mecânica implantada em seu corpo, comumente na parte de trás do pescoço, que pode ser conectadas a máquinas via cabos de dados. Isto permite ao usuário acesso mais rápido e suave à informações valiosas e garante um bônus +10 para Testes de

Conhecimento Comum, Questionar, e Uso de Tecnologia enquanto conectado à um mecanismo relevante ou armazém de dados.

Implante de Filtro Respiratório

Estes são implantados dentro dos pulmões e podem drenar a maioria dos gases tóxicos. Matéria particulada inalada também é filtrada, tornando respirar mais fácil em atmosferas muito poluídas. Este implante permite ao usuário ignorar quaisquer gases tóxicos ou contaminantes atmosféricos inalados.

Implante de Memorização

Um armazém de dados e conjunto de picto-captura conectados neurologicamente, frequentemente incorporando um substituto melhorado para um ou ambos os olhos, pode gravar informações sobre pessoas e cenas vistas. Ele pode então depois revisar esta informação, ou sobrepor a vista presente com dados adicionais sobre pessoas e objetos vistos. Isto é uma ferramenta de cronistas, lembrairos, e mestres de cerimônias, como também nobres que gostam de ver os segredos de seus rivais sobrepostos sobre sua vista na mesa de negociações. Ele pode prover um bônus +10 para Testes de Ofício (Lembrador) ou outros Testes em situações sociais onde informação registrada provê vantagem ou valor. O implante também garante ao usuário o Talento Memória Perfeita se ele não o tiver.

Implante Vocal

Este implante é geralmente reservado para Comissários ou soldados que usam sua voz para projetar comandos ou declarações. Este implante amplifica as cordas vocais para um alcance sobre humano para conseguir gritar comandos sobre o ruído de uma batalha em andamento.

Implante Volitor

A cobaia faz uma cirurgia craniana para implantar receptores neurais e roteamento artificial de nervos, e pode ser compelido a não revelar um determinado item de informação, permanecer em uma área determinada, ou realizar uma tarefa específica. Se a cobaia tentar – ou for forçada – a combater esta compulsão, seu cérebro fica inconsciente – ou mesmo morte para alguns padrões volitor severos. Tipicamente, Guardas não são confiados informação valiosa o bastante para receberem um implante tão extremo. Contudo, é sabido que Departamento Munitorum usa implantes volitor em esquadras de Guardas que são ditos segredos valiosos para operar atrás das linhas inimigas no Domínio Severano.

Implantes Cerebrais

Comumente utilizado para reparar um cérebro gravemente danificado ou com sorte melhorar suas habilidades, estes sistemas implantados frequentemente arriscados representam um passo maior de repor um membro, de alterar um personagem de humano para mecanismo.

Implantes de nível Comum podem restaurar usuários paralisados ou com dano cerebral a um semelhante de normalidade, mas com perda permanente de 1d10 pontos das Características Habilidade com Arma, Habilidade Balística, Agilidade, Inteligência e Camaradagem do personagem.

Versões Ruins restauram função cerebral, mas destroem a personalidade e memórias da cobaia, a tornando não melhor do que um servitor, e portanto não são adequadas para Personagens Jogadores.

Implantes cerebrais Bons são muito raros mesmo entre oficiais de alta patente da guarda, e são excessivamente difíceis de se arranjar, se tornando Quase Únicos em disponibilidade. Estes garantem ao usuário o Traço Inteligência Sobrenatural (2) (veja página 165) e um bônus +20 para Testes de Logística e Conhecimento, graças às capacidades mentais superiores que ele agora tem.

Implantes de Isca Férrica

Poderosos eletroímãs são implantados no Guard, permitindo a ele lançar uma rede de energia invisível como uma Ação Completa (exigindo um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** sucedido), para convocar um objeto de metal não fixado à sua mão. O objeto não pode ter uma massa maior que 1kg por ponto de Bônus de Vontade e deve estar dentro de 20 metros, e o usuário já deve ter o Traço Implantes Mechanicus (veja página 166) para este sistema funcionar.. Este implante pode ser melhorado por certos Talentos (veja página 139).

Interface UIM de Arma

Ao contrário das versões mais avançadas geralmente concedidas somente o sacerdotes do Adeptus Mechanicus, esta versão é mais simples, permitindo ao usuário operar remotamente uma única arma enquanto ela é normalmente acoplada ao ombro. Enquanto não tão elaborada, é mais fácil de usar e um favorito de muitas profissões militares.

Este sistema permite ao usuário disparar a arma conectada como uma Ação Livre durante seu Turno. Note que ele ainda pode tomar apenas uma única Ação com o Subtipo Ataque durante seu Turno. Esta arma adicional deve ser conectada ao usuário via interface UIM de arma, e é frequentemente equipada em uma estrutura de ombro.

Acoplando Biônicos e Implantes

Implantes e biônicos são apenas disponíveis se o personagem tiver acesso aos recursos e o trabalho especializado para tê-los instalados; comumente isto é apenas disponível em instalações médicas substanciais e mundos com uma base tecnológica muito alta.

Se o personagem puder encontrar um cirurgião disposto a instalar um biônico ou implante então o processo não leva menos que 2d10 dias, menos um dia para cada ponto de seu Bônus de Dureza – até um mínimo de um dia. Quão difícil é acoplar o biônico ou implante depende do Mestre. Ele pode decidir que dado tempo suficiente, e em uma instalação avançada o bastante, é automático, ou ele pode fazer o cirurgião realizar uma série de Testes de Medicina ou até Testes de Uso de Tecnologia que pode levar à coisas com aleijamento permanente ou Perda de Sangue (veja página 286).

Matriz Localizadora

Micro-cogitadores implantados na base do crânio permitem ao usuário estar ciente da direção dos polos planetários, localização presente em alguns metros, velocidade relativa, altitude, tempo do dia, e outra informação valiosa. O usuário ainda deve ter acesso a mapas e outros dados planetários para se beneficiar desta informação, contudo – saber que você está em uma localização específica da superfície tem pouco significado se você não tem ideia do que está depois da próxima colina, ou que direção você deve seguir para chegar a um certo destino.

Mecatentáculo Balístico

Este mecatentáculo sólido montado no ombro é projetado para auto defesa. Este membro de dois metros de comprimento pode ser armado com qualquer arma de classe Pistola com a Melhoria Compacta. O personagem pode atacar com esta arma como sua Reação. O personagem deve ter o Talento Uso de Mecatentáculo apropriado para operar este implante.

Mecatentáculo Manipulador

Possivelmente a forma mais comum de mecatentáculo, este membro artificial é uma grande ajuda para Engenheiros trabalhando em reparar veículos no calor da batalha, permitindo a eles levantar maiores pesos e operar mais facilmente equipamento industrial. Ele pode se estender 1,5m e garante ao usuário +20 para Testes baseados em Força; as poderosas pinças cortantes e esmagadoras também podem suspender o usuário em estruturas ou objetos adequadamente pesados como uma Ação Livre. As pinças metálicas pesadas também podem ser usadas em combate para fazer ataques corporais. Uma vez por Rodada, o personagem pode utilizar este mecatentáculo como uma arma gastando uma Meia Ação ou uma Reação para fazer

uma Ação Ataque Padrão com ele. O mecatentáculo manipulador conta como uma arma com o seguinte perfil: Corporal; 1d10+2 I; Pen 0.

Apesar de poderoso, o manipulador não é sutil, e tentativas de usá-lo para tarefas como digitação em placa de dados, inscrever gravuras sacrificiais, manipular objetos delicados, ou similares termina com o equipamento sendo derrubado, esmagado, ou de outra forma arruinado. Um personagem deve ter o Talento de Uso de Mecatentáculo apropriado para operar este implante.

Mecatentáculo Médico

Este membro flexível de 2 metros de comprimento é projetado para prover auxílio médico e cirúrgico no campo de batalha. Ele garante um bônus +10 para Testes de Medicina. O mecatentáculo comporta seis pistões injetores, e cada um pode ser preenchido por uma doze de uma droga. Estes podem ser abastecidos separadamente. Em adição a prover primeiro socorro, os grampeadores de carne do mecatentáculos podem ser usados para estancar Perda de Sangue como uma Meia Ação. Um pequeno bisturi serra acoplado reduz a dificuldade de amputação de membro para **Desafiador (+0)**. Uma vez por Rodada, o personagem pode utilizar este mecatentáculo como uma arma gastando uma Meia Ação ou reação para fazer uma Ação Ataque Padrão com ele. Um mecatentáculo médico conta como uma arma com o seguinte perfil: Corporal; 1d5 L; Pen 0; Balanceada. Finalmente, o mecatentáculo garante um bônus +10 para Testes de Interrogação. Este mecatentáculo pode ser montado no ombro ou esterno. Um personagem deve ter o Talento Uso de Mecatentáculo apropriado para operar este implante.

Mecatentáculo Ótico

Este mecatentáculo altamente flexível, equipado com aparelhos de picto-captura e sensores, é projetado para auxiliar em inspeção e detecção. Este mecatentáculo estende à uma distância de 3 metros e pode reduzir sua espessura à de um lápis. Ele garante um bônus +10 para todos os Testes baseados em Percepção. Os picto-aparelhos montados no mecatentáculo permitem ao usuário examinar superfície a um nível microscópico ou podem ser usadas como visão telescópica. Este mecatentáculo também tem uma lanterna infravermelha e sensores. Um personagem usando este mecatentáculo não sofre penalidades por escuridão e ganha um bônus +20 para Testes de Percepção baseados em Visão à noite. Finalmente, o mecatentáculo é equipado com uma luz que pode alternar entre uma grande variedade de colorações baseadas na vontade do controlador. Este mecatentáculo pode ser montado no ombro ou esterno. Um personagem deve ter o Talento de Uso de Mecatentáculo apropriado para operar este implante.

Mecatentáculo Utilitário

Este membro de dois metros de comprimento comporta uma variedade de ferramentas e acoplamentos designados para ajudar um Tecnopadre no curso de seus deveres sagrados. O mecatentáculo conta como uma combi-ferramenta, garantindo um bônus +10 para todos os Testes de Uso de Tecnologia. O membro também comporta seis pistões injetores, cada um pode ser preenchido com uma dose de unguento sagrado. Estes podem ser abastecidos separadamente. Em adição à isso, o membro contém um incensário movido à eletricidade, que pode lançar fumaça de incenso sobre defeitos particularmente problemáticos. O incensário gera uma “explosão” de fumaça a cada quinze minutos. Isto pode ser empregado em combate corporal para distrair e sufocar, impondo uma penalidade -5 para Testes de Habilidade com Arma feitos por todas as criaturas vivas dentro de um raio de dois metros por uma Rodada. A menos que incenso seja desativado, todos os Testes de Percepção feitos para detectar o Tecnopadre que dependem do senso de faro ganham um bônus +10. Uma vez por Rodada, o personagem pode usar este mecatentáculo como uma arma gastando uma Meia Ação ou uma Reação para fazer uma Ação Ataque Padrão com ele. Um mecatentáculo utilitário conta como uma arma com o seguinte perfil: Corporal. 1d5 L; Pen 2; Defensiva. Um personagem deve ter o Talento Uso de Mecatentáculo apropriado para usar este implante.

Melhoria Calculus Logi

Este biônicos são implantes cogitadores internos que ajudam com retenção de dados e processamento. O usuário pode rapidamente atravessar pilhas de placas de dados e pergaminhos, aplicando intuição à vastas resmas de dados muito além das capacidades de um homem normal. Este implante garante ao usuário um bônus +10 para Testes de Literatura, Lógica, ou Conhecimento Escolástico.

Olho Maligno

Um olho maligno é um padrão arqueotecnológico lendário de olho biônico que incorpora uma arma laser minúscula, que sacrifica algumas das habilidades normais de um implante cibernetico de visão normal para que este aparelho pudesse ser incluído. Cada olho maligno tem sido passado de recipiente a recipiente por séculos ou milênios, reclamado pelo Culto Mecânico sempre que seu dono morre. Como pode ser imaginado, é muito intimidador quando usado como parte de negociações com sociedades primitivas. Um personagem com este implante tem uma arma igual à pistola tiro-quente em seu olho com um Alcance de 10m. O olho maligno pode ser disparado mesmo que as mãos do personagem estiverem cheias e pode ser usado como uma Pistola em combate corporal. Ele também não tem Capacidade, contudo um resultado de

Emperramento faz o personagem perder a visão no olho por um número de Rodadas igual aos graus de Falha no ataque.

Sentidos Cibernéticos

Visão, audição, olfato, tato, e paladar podem ser duplicados artificialmente, e sentidos mais esotéricos podem ser adicionados.

Sistemas comuns, apesar de serem muito obviamente artificiais e frequentemente grandes, consegue duplicar mais ou menos a gama humana de sentidos adequadamente e não tem mais efeitos em jogo.

Sentidos ciberneticos Ruins são imitações cheias de problemas da coisa real (audição pode ser atrapalhada por estética, visão processada em monocromo de baixa resolução, e etc). Um personagem com este sistema sofre uma penalidade -20 para Testes feitos envolvendo o sentido cibernetico.

Sentidos ciberneticos Bons garantem o Talento Sentidos Aguçados para aquele sentido particular e um bônus +20 para Testes feitos para resistir à ataques ao próprio sentido, como sons ensurdecedores e clarões cegantes. Olhos ciberneticos básicos e avançados também podem incorporar lentes amplificadoras, foto-visor completo, e/ou um sistema garantindo o Talento Visão Noturna (veja página 169). Audição cibernetica básica ou avançada também pode incluir um sistema de micro-comunicador interno.

Sintmúsculo

Cordas de tecido muscular cultivado in vitro, grossos com nutrientes processados e fundidos com tecido flak, são entrelaçados à grupos musculares existentes, garantindo força aumentada de níveis variados. Personagens ganham Força Sobrenatural (1); enxertos de Qualidade Excelente garantem Força Sobrenatural (4), mas também impõe um -10 para quaisquer Testes de Agilidade devido ao novo formato disforme e não natural do corpo.

Reservatório Interno

Este implante age como uma poderosa bateria, armazenando energia para variados implantes e especialmente para funções que requerem que energia seja expelida de maneira rápida ou violenta. Quando completamente carregado, o usuário não irá mais ganhar Fatiga por usar Capacitores Luminem para recarregar algo ou ofensivamente, mas cada uso destes implantes drena o reservatório pela metade. A bateria recarrega completamente depois de um dia de descanso.

Unidade de Impulso Mental

Estes aparelhos, comumente conhecidos como conectores de sentidos, permitem ao usuário fazer interface diretamente com uma máquina ou aparelho tecnológico. UIMs são amplamente utilizados entre o Adeptus Mechanicus que os considera objetos de comunhão divina. Um implante UIM básico envolve um único conector espinhal ou de córtice, enquanto variações avançadas incluem sondas conectadoras de pulso – e possivelmente mecatentáculos conectores – em adição ao plugue espinhal.

Modelos Comuns não impõe modificadores à comunicação com espírito mecânico e adiciona um bônus +10 para Testes de Uso de Tecnologia ou Operar usado em conjunção com aparelhos capazes de conexão UIM.

Sistemas UIM Ruins requerem um Teste de Vontade para usar e impõe uma penalidade -10 ao tentar fazer interface com um aparelho.

Modelos Bons garantem um bônus +10 para se comunicar com espíritos mecânicos e para Testes de Uso de Tecnologia, Operar, Lógica, Questionar, e Habilidade Balística feitos como parte de fazer interface com sistemas UIM.

Biônicos e Qualidade

A Qualidade de uma parte biônica individual deve ter um impacto em interpretação como também em mecânicas de jogo. Por exemplo, biônicos de Qualidade Ruim devem ser rústicos, melhorias óbvias que estalam, rangem, arranharam, ou constantemente vazam fluídios. Por outro lado, biônicos de Qualidade Boa devem ser tão discretos que eles são na maior parte invisíveis ao olho nu. Biônicos de Qualidade Excelente devem ser trabalhos de arte cobertos em ouro e bronze para refletir o estilo avançado e refinado.

apenas os mais comuns ou famosos – os tipos de veículos que trouxeram glória ao Imperium por milhares de anos!

Tipos de Veículo

Em **Only War**, há seis diferentes tipos de veículos:

- **Veículos de Esteira:** Mais comumente referidos como tanques, veículos de esteira constituem a vasta maioria das formações blindadas da Guarda Imperial. Mais lentos que a maioria das outras formas de transporte terrestre, veículos de esteira compensa por isto com uma armadura mais expressa e sua habilidade de atravessar mais tipos de terreno que veículos de rodas.
- **Veículos de Rodas:** Mais comumente usando em papéis de reconhecimento dentro da Guarda Imperial, veículos de rodas abrem mão da capacidade de navegar terrenos irregulares por maior velocidade capacidade de manobra. Numerosas outras raças, especialmente os Orks, fazem uso extenso de veículos de rodas, preferindo seu movimento rápido e destro a veículos de esteira mais pesados e lentos.
- **Flutuadores:** Antigos, arcanos, e quase impossível de reproduzir em larga escala, veículos flutuadores são capazes de pairar sobre o chão, ignorando todos e quaisquer obstáculos. Flutuadores são frequentemente mais rápidos e com melhor capacidade de manobra que outros veículos, mas geralmente ao custo de blindagem e durabilidade. Virtualmente desconhecidos dentro da Guarda Imperial, flutuadores são mais frequentemente vistos entre as fileiras dos Tau como também entre os Eldar e seus parentes sombrios.
- **Caminhantes:** Geralmente na forma bípede, caminhantes geralmente agem como unidades de reconhecimento e apoio de infantaria onde eles usam suas estruturas pesadas para trazer o que seriam de outra forma armas pesadas imóveis ao centro do combate. Não muito mais rápido que um homem a pé, caminhantes sacrificam velocidade pela habilidade de atravessar terreno que seria perigoso mesmo para veículos de esteira.
- **Aeronaves:** Aeronaves são princípios aerodinâmicos de elevação e motores poderosos para permanecerem no ar. Sua aplicação é vasta e variada, de caças de superioridade aérea como o Relâmpago, a caças de apoio terrestre como o Abutre e mesmo as aeronaves de ataque sucateadas “Deffkopta” favorecidas pelos Orks. Aeronaves estão mais na alçada da Marinha Imperial que na da Guarda Imperial, e, portanto, suas regras não serão detalhadas neste Livro de Regras.

Veículos da Guarda Imperial

“Não há situação que não possa ser resolvida com a aplicação liberal de artilharia.”

- Capitão Albrecht do 8º Batalhão de Artilharia Mordiano

A miríade de veículos e seus padrões variantes disponíveis à Guarda Imperial poderia preencher volumes, e desde os tempos da Grande Cruzada, veículos para quase cada situação foram descobertos e redescobertos. Do ágil carro de reconhecimento Tauros ao poderoso Transporte Blindado de Assalto Crassus, há um veículo para quase cada trabalho na Guarda Imperial. Os veículos incluídos nesta sessão são

- **Espaçonaves:** O termo espaçonave cobre uma grande variedade de tipos de veículos que operam fora da atmosfera de um planeta. Na maior parte, eles estão além do escopo das regras de **Only War** e não são detalhados neste Livro de Regras.

Velocidades de Veículo

Em **Only War**, veículos tem dois modos diferentes de movimento:

- **Velocidade de Cruzeiro:** A Velocidade de Cruzeiro de um veículo representa o quanto rápido o veículo é quando está viajando em longas distâncias e, portanto, é mais relevante ao Tempo Narrativo. Esta velocidade também é usada para situações de alta velocidade, como perseguições.
- **Velocidade Tática:** A Velocidade Tática representa o quanto rápido o veículo se move em situações que exigem manobras cuidadosas, ou quando o veículo está operando em uma área limitada ou específica como um desfile apertado ou campo pequeno. Esta não é a velocidade total do veículo, mas uma abstração da velocidade que ele pode se mover levando em consideração curvas, aceleração, distrações do motorista, e terreno. Velocidade Tática é o que um veículo usa durante Tempo Estruturado.

Manobrabilidade

Um Saqueador Eldar Negro é extremamente rápido e ágil, capaz de se esconder e então saltar de entre blocos hab enquanto sua tripulação procura por vítimas, enquanto um Leman Russ Demolidor é um leviatã pesado de armas e blindagem, e é mais provável que irá abrir um caminho por um bloco hab ao invés de passar em volta dele.

Muito da manobrabilidade de um veículo depende da habilidade do piloto, mas alguns veículos são inatalemente mais manobráveis do que outros. A Manobrabilidade de um veículo representa o quanto bem o veículo responde aos comandos de seu motorista ou tripulação. Isto é representado pelo Valor de Manobrabilidade, que provê um modificador (seja positivo ou negativo) à Perícia Operar do piloto quando ele está operando tal veículo. O Tipo do veículo também tem seu papel no quanto manobrável o veículo é, como também alguns Traços de Veículo. Estes serão apontados onde for aplicável.

Tripulação e Capacidade de Transporte

A Guarda Imperial faz uso extensivo de veículos de transporte, e, portanto, estes veículos geralmente dedicam a

maior parte de sua estrutura à espaços abertos para esquadras de Guardas (ou às vezes pelotões inteiros!). Até mesmo veículos que não são de transporte podem ter complementos de tripulação grandes, como o Leman Russ, um tanque de batalha que pode ter uma tripulação de até seis em qualquer momento. Outros veículos, como o ágil caminhante de reconhecimento Sentinel, só têm espaço para um.

Todos os veículos tem um valor de tripulação que lista tanto quanta tripulação um veículo pode ter no máximo, como também quais posições esta tripulação preenche (e.g. piloto, artilheiro, artilheiro superior, etc). Alguns veículos têm também uma Capacidade de Transporte que representa sua habilidade de transportar pessoal adicional fora de seu complemento de tripulação. Capacidade de Transporte é sempre vista nos termos de humanos de tamanho padrão, e o Mestre deve com certeza manter a Capacidade de Transporte total do veículo em mente caso seres maiores (como Ogryns) ou construtos menores (como Servo-Crâneos) se encontrarem precisando de transporte. O transporte blindado Quimera, por exemplo, tem uma Capacidade de Transporte de 12, indicando que doze pessoas de tamanho humano padrão podem ser transportadas dentro do veículo.

Lados

Todos os veículos têm o que são chamadas de Lados e estes são usados para determinar quanta Armadura um atacante deve superar, como também os Arcos de Disparo de algumas armas, especialmente armas Fixas e Montadas no Chassi. Há quatro Lados:

- **Frontal:** Representada por um arco de 90 graus na frente do veículo, quaisquer ataques feitos dentro deste arco atacam o Valor de Armadura Frontal do veículo.
- **Traseira:** Representada por um arco de 90 graus na Traseira do veículo, quaisquer ataques feitos dentro deste arco atacam o Valor de Armadura Traseiro do veículo.
- **Esquerdo/Direito:** Ambas estes lados são representados por arcos de 90 graus, e enquanto a maioria dos veículos tem o mesmo valor de Armadura em seu lado esquerdo e direito, é importante distinguir entre os dois. Um veículo que tem uma arma em seu Lado Direito, mas não no seu Lado Esquerdo não pode sofrer dano a esta arma se for atacado de um Lado oposto.

Armas, Montagem de Arma, e Arcos de Disparo

Muitos veículos no Imperium são armados, variando de flamadores pesados nos Tanques de Fogo Cão Infernal aos

enormes canhões vulcão montados nas Espadas das Sombras. Todas as entradas de armas dos veículos incluem estatísticas para as armas, e também qual Montagem de Arma a arma tem. A Montagem de uma arma determina seu arco de fogo. Cada tipo de Apoio de Arma pode também ter regras adicionais.

Em **Only War** há seis tipos de Montagens de Arma.

- **Fixa:** Armas Fixas são embutidas no chassi do veículo e não têm a habilidade de virar. Elas podem ter uma mobilidade vertical limitada, mas de qualquer forma disparam apenas em uma linha direta do Lado em que a arma é montada. Para virar a arma da esquerda pra direita o veículo precisa se mover. O canhão tremor do Basilisco é um exemplo de Montagem de Arma Fixa.
- **Chassi:** Armas montadas no chassi são similares a armas Fixas em que elas têm movimento limitada, mas se beneficiam de poderem se mover da direita pra esquerda como também de cima a baixo. Uma arma de Chassi tem um Arco de Disparo de 45 graus do Lado em que a arma está montada. O canhão demolidor de um Lâmina da Perdição é um exemplo de Montagem de Arma no Chassi no Lado da Frente.
- **Torre:** Armas montadas em torres são frequentemente colocadas no topo do chassi do veículo para lhe dar a maior linha de visão no máximo de direções que for possível. Elas dão a maior flexibilidade tática na sua habilidade de apontar em quase qualquer direção. Armas de Torre têm um Arco de Disparo de 360 graus, e apenas o próprio veículo pode bloquear este arco (e.g. um veículo com múltiplas torres iria descobrir que o Arco de Disparo de uma torre bloqueia a outra torre, ou o veículo em si, se a torre for montada baixo o bastante, como as torres de canhão laser em um Lâmina da Perdição). Torres não podem se virar para direções determinadas instantaneamente, e portanto leva uma Meia Ação para cada 180 graus completos que a torre precisa virar. O Mestre e os jogadores devem sempre estar atentos à direção que suas torres estão apontando, já que isso pode ser importante para Dano Crítico. Adicionalmente, devido à sua blindagem mais pesada, torres tratam todos os acertos como Lado da Frente, independente da direção de onde o ataque veio (veja **Tabela 8-24: Locais de Acerto em Veículo** na página 295). Um canhão de batalha Leman Russ é um exemplo de Montagem de Arma de Torre.
- **Saliente:** Armas Salientes são frequentemente usadas defensivamente nos flancos e às vezes até na traseira do veículo, enquanto a arma principal do veículo continua seu assalto sobre o inimigo. Uma arma Saliente tem um Arco de Disparo de 180 graus a partir do Lado em que a arma é montada (e.g. uma Arma Saliente no Lado Esquerdo de um veículo tem um Arco de Disparo de 180 graus na esquerda do veículo). Caminhantes, a menos que algo diferente esteja descrito, tratam todas suas armas como Salientes, especificamente uma montagem Saliente que lhes dá um Arco de Disparo de 180 graus no Lado da Frente do Caminhante. Isto representa o fato de que a maioria dos Caminhantes têm a habilidade de mover seus torsos ou até seus braços independentemente do corpo principal do Caminhante da mesma forma que um soldado comum. Os bolts pesados da direita e esquerda de um Leman Russ e o multi-laser de um Sentinel são exemplos de Armas de Montagem Saliente.
- **Coaxial:** Armas Coaxiais são especificamente projetadas para serem conectadas à outras armas (geralmente maiores). Isto é feito por uma variedade de razões, mas mais frequentemente para agir como um guia (por meio de munição traçadora) para a outra arma. Uma arma Coaxial tem o mesmo Arco de Disparo que a arma à que está acoplada e, com a exceção a regras padrões para fazer ataques, uma arma Coaxial pode ser disparada ao mesmo tempo em que a arma à que está conectada como uma Ação Completa. O jogador primeiro calcula o disparo da arma Coaxial, como também qualquer Dano. Se a arma Coaxial errar, a outra arma simplesmente atira normalmente. Se a arma Coaxial atingir quaisquer tiros, a outra arma à que é conectada ganha +20 para o Teste de Habilidade Balística (mas apenas para aquele tiro, nenhum tiro subsequente a menos que a arma Coaxial seja usada de novo). O autocanhão de uma Lâmina da Ruína é um exemplo de uma Montagem de Arma Coaxial.
- **Externa:** Armas Externas são geralmente armas adicionais ou opcionais parafusadas em anéis de torre ou colocadas em áreas onde tripulação de sobra ou mesmo passageiros podem usá-las. Elas são normalmente armas comparativamente leve, como stubs pesados, e são usadas para defender o veículo da mesma forma que uma arma Saliente. Ao contrário das outras armas montadas em um veículo, armas Externas não tem automaticamente um membro da tripulação designada a elas. Ao invés disso, elas podem ser disparadas por qualquer um que possa realisticamente alcançar uma durante seu Turno, ou que alcançou uma no Turno anterior. Até mesmo passageiros podem disparar uma arma Externa se eles puderem. Armas Externas geralmente têm um Arco de Disparo de 360 graus, já que geralmente são montadas no ponto mais alto de um veículo, mas há exceções para isto e o

Mestre deve estar ciente do que pode bloquear o Arco de Disparo de uma arma Externa.

Traços de Veículo

Assim como Traços em pessoas e criaturas, Veículos têm seu conjunto específico de habilidades inatas ou inerentes que são na maior parte derivadas de técnicas de construção padronizadas. Todos os veículos têm traços para determinar suas funções mais básicas, como também quaisquer peculiaridades que os distinguem de outros veículos. A maioria dos veículos tem uma quantidade determinada de Traços de Veículo, mas o Mestre pode sempre adicionar mais se quiser.

Anfíbio

O veículo tem proteção adicional contra água, linhas de combustível seladas, ou é simplesmente resistente à água. Veículos anfíbios tratam corpos de água como terreno aberto.

Blindagem Reforçada

A blindagem do veículo e localizações vitais foram internamente reforçadas com camadas adicionais ou cerâmica e adamantina. Veículos com o Traço de Veículo Blindagem Reforçada que recebe Dano Crítico reduz o total pela metade (arredondado para cima) e então aplica o resultado. Esta habilidade não se aplica à rolagens nas Tabelas de Acerto Crítico de Veículo causadas por Fúria Justa.

Caminhante

As seguintes regras se aplicam a um veículo com o Traço Caminhante:

- Veículos com o Traço Caminhante são capazes de ignorar muitos tipos de Terreno Difícil por conta de seus grandes pés e pernas pesadas. Veículos com o Traço de Veículo Caminhante tratam condições como deslizamentos, armadilhas de tanque, árvores caídas, e entulho básico como Terreno Aberto. Cabe ao Mestre determinar quais outros tipos de terreno um caminhante pode ignorar.
- Veículos com o Traço Caminhante não podem fazer uso da Ação Abalroar. Eles podem fazer a Ação Investida padrão ao invés disso.
- Muito mais capazes de combate que outros veículos, caminhantes (e seus pilotos) são mais capazes de virar para encarar seus oponentes em combate corporal. Um veículo com o Traço Caminhante tem Armadura e Lados exatamente como todos os demais veículos e ao ser engajado

em combate corporal deve sempre estar claro para o Mestre e os jogadores que lado ele está apontando para os propósitos de calcular qual valor de armadura seu oponente deve penetrar, como também a direção em que o caminhante pode fazer seus ataques. Qualquer veículo com o Traço Caminhante pode se virar para seus oponentes de combate corporal no final de seu Turno como uma Ação Livre. Isto não conta como uma forma de movimento e na verdade pode colocar outros atacantes numa posição melhor se o Caminhante estiver combatendo múltiplos oponentes em combate corporal.

- Veículos com o Traço Caminhante podem se virar quantas vezes eles quiserem ao se mover, independente do quanto longe eles se movem.

Comando e Controle

Veículos são geralmente projetados como um veículo de comando para garantir que haja um ponto central para todas as ordens e instruções. Isto é feito via sistemas de comunicação melhorados, mas pode também ser tão facilmente conseguido com bandeiras grandes, pilhas de troféus e totens, ou símbolos flamejantes de devoção. O comandante (ou piloto se não houver um comandante designado) de um veículo com o Traço de Veículo Comando e Controle pode usar sua Perícia Comanda para afetar um número de esquadras ou unidades (tais como um Leman Russ ou Quimera), em qualquer combinação, igual ao seu bônus de Camaradagem. Este efeito se aplica à Talentos baseados em Camaradagem como Disciplina de Ferro, Mestre Orador, entre outros. Qualquer personagem usando este equipamento também ganha um bônus +10 para Testes de Perícia Comando.

Comando e Controle Melhorado

Veículos que estão em formações maiores frequentemente têm sistemas ainda maiores de comando e controle do que veículos de comando de baixo nível. Sistemas de comunicação melhorados e equipamento de escaneamento são boas formas de conseguir isto, mas raças mais primitivas como Orks podem conseguir isto via enormes “Tubos de Berro” ou mesmo grupos de Grotas balançando entusiasticamente grandes bandeiras e glifos. O comandante (ou piloto se não houver comandante designado) de um veículo com o Traço de Veículo Comando e Controle Melhorado pode usar sua Perícia de Comando para afetar um número de esquadras ou unidades (como um Leman Russ ou Quimera), em qualquer combinação, igual ao seu bônus de Camaradagem. Este efeito combina com Talentos baseados em Camaradagem como Disciplina de Ferro, Mestre Orador, entre outros. Qualquer personagem usando este equipamento ganha um bônus +20 para Testes de Perícia Comando e podem rolar novamente quaisquer Testes

de Perícia Comando falidos. Este sistemas são frequentemente usados para coordenar a ação de grandes forças, até o tamanho de uma Companhia da Guarda Imperial ou Regimento de Tanques Super Pesados.

Controle de Dano

O veículo possui alguma forma limitada de auto-reparo. Isto pode ser um antigo espírito mecânico, servidores dedicados, Marfim Espectral se regenerando rápido, ou mesmo times de Grots se pendurando ao longo do chassi e martelando placas de blindagem soltas e segurando cabos partidos. Quando um veículo com o Traço de Veículo Controle de Dano sofre Dano Crítico por conta de Fúria Justa, o comandante do veículo (ou piloto se não houver comandante designado) pode forçar o 1d5 a ser rolado novamente. O segundo resultado deve ser aceito mesmo se for pior que o primeiro. Adicionalmente, se um veículo com o Traço de Veículo Controle de dano pegar fogo, então tentar apagar este fogo é uma Ação Livre para qualquer membro da tripulação ou passageiro que fizer a tentativa.

Descida Orbital

Alguns veículos têm a habilidade de serem lançados da órbita, permitindo movimento rápido de tropas e materiais bélicos vitais. O veículo mais famoso deste tipo é a Cápsula de Salto usada pelo Adeptus Astartes, mas há um número de outros veículos de inserção orbital, incluindo Roks Ork, que são pouco mais do que asteroïdes ocos lançados em um planeta em vastos números na esperança de alguns irão sobreviver ao impacto. Um veículo com o Traço de Veículo Descida Orbital pode escolher a localização no campo de batalha em que irão poussar ao invés de se mover para aquela localização como outros veículos. Depois de escolher a localização, o veículo se dispersa 2d10 metros em uma direção aleatória. Todos os disparos contra um veículo em Descida Orbital sofrem uma penalidade -30 para acerto enquanto ele estiver em voo. Se o veículo é capaz de se mover depois disso, ele pode fazê-lo na próxima Rodada. Qualquer armas que o veículo possui e quaisquer passageiros que são transportados pelo veículo devem esperar uma Rodada completa antes de disparar ou desembarcar.

Extremamente Volátil

O veículo possui uma fonte de energia instável, baías de munição grandes, ou enormes quantidades de combustível explosivo. Veículos Extremamente Voláteis dobram suas chances de explodir sempre que pegam fogo. Adicionalmente, quando um veículo Extremamente Volátil explode, todos pegos dentro da explosão devem fazer um **Teste Difíciloso (-10) de Agilidade** ou pegar fogo.

Fechado

A grande maioria dos veículos são completamente fechados, mantendo sua tripulação e passageiros seguros dos elementos externos com grossas camadas de blindagem, escotilhas resistentes, e rampas pesadas. Tripulantes e passageiros dentro de um veículo Fechado não podem atacar alvos com suas armas pessoais a menos que eles tenham alguma forma de sair do veículo, seja através de uma escotilha, passagem, ou fenda de disparo. Dentro de um veículo Fechado, tripulantes e passageiros não podem ser alvos específicos de quem estiver fora do veículo (a menos que haja uma razão particularmente boa, como um Ataque Psíquico mental).

Flutuador

As seguintes regras se aplicam á Veículos Flutuadores:

- Flutuadores se movem aproximadamente 2 metros acima do chão a todos os momentos, da mesma forma como pessoas e criaturas com o Traço Pairador, mas pode ajustar sua altura apenas ligeiramente quando se move sobre obstáculos terrenos. Flutuadores também podem se mover em Baixa Altitude, como descrito nas regras para Voar no **Capítulo I: Jogando o Jogo** (veja página 37).
- Flutuadores ignoram todas as forças de Terreno Difícil (exceto as consideradas apropriadas pelo Mestre).
- Flutuadores ganham um bônus +10 em todos os Testes envolvendo manobrabilidade.
- Flutuadores não são aeronaves reais e, portanto, não podem voar em qualquer altitude significante. Mesmo assim, a perda súbita do sistema de mobilidade pode ser catastrófica para um flutuador já que ele se lança ao chão, geralmente em grande velocidade. Todos os Flutuadores são sujeitos às regras para Queda (veja página 287).
- Flutuadores podem fazer uso da Ação Abalroar (veja Movimento de Veículo, página 293), mas se o Teste de Operar falha eles são tratados como se tivessem Caído em seus alvos. Isto é geralmente uma coisa ruim. Veja a página 302 para as regras completas sobre Cair.
- Flutuadores são geralmente muito mais difíceis de atingir em combate corporal do que suas contrapartes terrestres e, portanto, todos os Testes de Habilidade com Arma feitos para atacar um flutuador em Combate Corporal sofrem uma penalidade -10.
- Veículos com o Traço de Veículo Flutuador podem se virar quantas vezes quiserem ao se mover, independente do quanto longe eles se movem.

Imóvel

Alguns veículos como capsulas de salto são empregados por sistemas de mobilidade que não operam em solo. Um veículo Imóvel não pode se mover por conta própria, tem um Valor de Manobrabilidade padrão de +0, e não pode usar a Ação Virada Súbita. Veículos Imóveis geralmente tem outro método de movimento (como grandes motores para trazê-los via salto orbital), e Dano Crítico de Sistemas de Mobilidade se aplica a estes métodos.

Lento

Alguns veículos são tão grandes e volumosos que sua habilidade de se mover em qualquer velocidade significante é grandemente reduzida. Um veículo Lento não pode usar a Ação Pé na Tábua! e mover em sua Velocidade Tática exige uma Ação Completa (portanto ele nunca pode se mover a o dobro de sua Velocidade tática). Se um veículo tiver o Traço de Veículo Lento e o Traço de Veículo Sistemas de Mobilidade Melhorados, então os dois Traços cancelam um ao outro e ele pode se mover como um veículo regular.

Moto

O menor subtipo de veículo, motos geralmente tomam muitas formas dos corcéis de ferro pilotados pelo Adeptus Astartes, aos dardos ágeis dos Eldar, e até mesmo as máquinas arrotadoras de fumaça favorecidas pelos Orks. Motos seguem todas as regras padrões para veículos e são tratadas como se tivessem o Traço de Veículo Topo Aberto. Contudo, devido ao seu tamanho e perfil mais baixo, em Combate Corporal aqueles atacando o veículo com o Traço de Veículo Moto podem escolher entre o piloto e o veículo sem precisar fazer um Ataque Nomeado. Adicionalmente, Motos podem fazer Ações Especialistas Bater & Correr, como descritas na página 293, mas nunca podem fazer Ações Abalroar!. Motos são geralmente Veículos de Roda, mas podem ser Flutuadores e, em algumas circunstâncias raras, Veículos de Esteira.

Possessão Daemoníaca

Graças à essência Daemoníaca selada que o move, um veículo com o Traço Possessão Daemoníaca não precisa de piloto ou artilheiros para funcionar. Ao invés disso, o veículo usa seu próprio perfil de Características para todos os testes necessários. Essencialmente, um veículo com este Traço é seu próprio piloto e artilheiro. Este Traço permite ao veículo disparar todas as suas em uma única Ação Ataque como se cada arma tivesse seu próprio artilheiro. Um veículo com este Traço pode fazer ataques corporais se estiver armado com uma arma corporal e adjacente a um alvo viável. Além disso, um veículo Possuído que sofre qualquer Dano Crítico que resulta em Dano para a tripulação

ignora estes efeitos. O veículo em si ainda pode sofrer efeitos críticos destes resultados, mas o Dano que seria infligido sobre a tripulação é ignorado.

Robusto

Sistemas de energia robustos, placas de blindagem modulares, e sistemas de combustível redundantes tornam o veículo muito mais fácil de reparar, poupando tempo e recursos e permitindo o veículo se posto de volta no campo muito mais rápido que projetos mais especializados. Todos os Testes de Reparo feitos para reparar um veículo com o Traço de Veículo Robusto ganham um bônus +20.

Selado

O veículo é selado do mundo exterior quase completamente, permitindo a ele funcionar em quase qualquer ambiente. Ele também tem seu próprio sistema de suporte de vida. Veículos que ficam expostos devido à Dano Crítico perdem esta habilidade até sua blindagem ser reparada. Passageiros e tripulação não podem disparar suas armas pessoais de um veículo com o Traço de Veículo Selado sem romper estes selos.

Sistemas de Mobilidade Melhorados

O veículo tem alguma forma de ganhar velocidade extra de seu motor, seja por uma forma melhorada de promethium, antiga tecnologia xeno, ou mesmo um squig injetor de combustível! Veículos com o Traço de Veículo Sistemas de Mobilidade Melhorados podem se mover ao dobro de sua Velocidade Tática como uma Meia Ação ao invés de uma Ação Completa, e podem se mover três vezes sua Velocidade Tática como uma Ação Completa. Isto se aplica à Ação Pé na Tábua! Também, onde veículos com o Traço de Veículo Sistemas de Mobilidade Melhorados se movem o triplo ao invés do dobro de sua Velocidade Tática e Testes de Operar para esta Ação são tratados como **Ordinários (+10)** ao invés de **Difícil (0)**. Se um veículo tiver o Traço de Veículo Sistemas de Mobilidade Melhorados e o Traço de Veículo Lento, então os dois Traços cancelam um ao outro e ele pode se mover como um veículo regular.

Sucateado

Os métodos de construção deste veículo são tão desorganizados que é tanto mais frágil que veículos regulares, e ao mesmo tempo tem muitos mais sistemas redundantes e improvisados, tornando o veículo mais fácil de reparar. Ao rolar Fúria Justa contra um veículo com o Traço de Veículo Sucateado, o personagem rola 1d10 ao invés de 1d5. O veículo toma o dobro do Dano rolado contra si mesmo ao tentar uma Ação Abalroar contra outro veículo,

construção, ou algo igualmente sólido. Reparar um veículo com o Traço de Veículo Sucateado toma metade do tempo listado, e Testes feitos para implementar estes reparos ganham um bônus +20. Veículos Danificados com o Traço de Veículo Sucateado são sempre tratados como Levemente Danificados a menos que tenham tomado Dano Crítico.

Super Pesado

Enormes leviatãs que dominam o campo de batalha, veículos super pesados são geralmente usados para combater formações inteiras de tropas e tanques sozinhos, ou para atacar enormes alvos como Titans e Gargants Ork.

Pesadamente armados e blindados, veículos super pesados sofrem de poucos dos problemas triviais que importunam seus primos menores. Um veículo com o Traço de Super Pesado é capaz de ignorar penalidades por se mover por terreno difícil e pode negar obstáculos como avalanches de pedras, armadilhas de tanque, árvores caídas, e construções despedaçadas sem penalidade. Caminhantes com o Traço de Veículo Super Pesado podem caminhar por cima de obstáculos de 5 metros de altura, ou simplesmente atravessar paredes, florestas, ou construções de tamanho médio sem sofrer efeitos negativos. Veículos com o Traço Super Pesado automaticamente ganham o Traço de Veículo Lento.

Topo Aberto

Os compartimentos de passageiros e tripulação do veículo não são selados e por conta disso são expostos ao ar aberto em torno deles. Isto limita sua proteção, mas permite às tropas transportadas disparar suas próprias armas enquanto o veículo se move. Tripulação e passageiros montado em um Veículo de Topo Aberto podem ser alvos específicos pelos os que estão fora do veículo pelo uso da Ação Ataque Nomeado. Adicionalmente, passageiros montados em veículos de Topo Aberto são atingidos por ataques com a Qualidade Explosiva ou Rajada dos quais eles estiverem no alcance. Tripulação e passageiros dentro de um veículo de Topo Aberto podem atacar alvos com suas próprias armas pessoais.

Veículo de Esteira

As seguintes regras se aplicam à Veículos de Esteira:

- Veículos com o Traço de Veículo de Esteira sofrem uma penalidade -10 para todos os Testes envolvendo Manobrabilidade.
- Veículos com o Traço de Veículo de Esteira ganham um bônus +10 para todos os Testes envolvendo Terreno Difícil.
- Para representar sua natureza mais robusta, sempre que um veículo com o Traço de Veículo de Esteira sofre Dano Crítico aos seus Sistemas de Mobilidade que resulta no veículo ficando mais

lento, o resultado da rolagem para determinar quanta Velocidade Tática é perdida é diminuído pela metade (arredondado para baixo).

- Os sistemas de mobilidade de veículos com o Traço de Veículo de Esteira são muito mais complexos que simples mecanismos de roda, e, portanto, reparar Dano Crítico aos sistemas de Mobilidade do veículo, como também qualquer dano duradouro ao Sistema de Mobilidade (como Sistemas de Mobilidade Danificados, Sistemas de Mobilidade Debilitados, etc) leva o dobro do normal (veja **Reparando Veículos** na página 303).

Veículo de Roda

As seguintes regras de aplicam a Veículos de Roda.

- Veículos com o Traço de Veículo de Roda sofrem uma penalidade -20 para todos os Testes envolvendo Terreno Difícil.
- Veículos com o Traço de Veículo de Roda ganham um bônus +10 para todos os Testes envolvendo Manobrabilidade.
- Veículos de Roda se tornam extremamente difíceis de controlar assim que começam a sofrer dano aos sistemas de mobilidade, e a perda de mesmo uma roda pode fazer mesmo o mais experiente dos motoristas sofrer para manter o veículo se movendo em uma linha reta, especialmente no calor do combate. Veículos com o traço de Veículo de Roda sofrem Dano Crítico de sistemas de Mobilidade normalmente, mas assim que o Dano for tomado, todas as formas de movimento requerem Testes de Operar, e todos os Testes relacionados à Manobrabilidade do veículo são feitos com uma penalidade -10.
- Mecanismos de roda são muito menos complexos que os pertencentes a veículos de esteira, e, portanto, reparar qualquer Dano Crítico aos Sistemas de Mobilidade do veículo, como também qualquer dano duradouro ao Sistema de Mobilidade (como Sistemas de Mobilidade Danificados, Sistemas de Mobilidade Debilitados, etc) leva metade do normal (veja página 304).

Veículos da Guarda Imperial

Enquanto longe de exaustiva, a seguir representa uma amostra dos veículos mais comuns encontrados entre as fileiras da Guarda Imperial. Muitos destes veículos não são apenas mortais, mas relativamente fáceis de produzir, já que o Departamento Munitorum devem transportar incontáveis

números destas máquinas para cada canto da galáxia para combater nas guerras do Imperium.

Tanque de Batalha Leman Russ

O Leman Russ é a espinha das companhias blindadas da Guarda Imperial. Empregado em virtualmente toda zona de guerra pela galáxia por milhares de não, não há outro tipo de tanque que vê mais combate que o Leman Russ.

Um design robusto e bruto, o Leman Russ na verdade se beneficia de suas técnicas de construção nada sofisticadas que permitem a ele atravessar todos os tipos de terreno e garantir que ele possa operar em quase quaisquer condições locais. Sua blindagem pesada, na maior parte concentrada na frente, provê um nível de proteção que supera todos menos os maiores tanques do Adeptus Astartes, e sua configuração de armas permite a ele combater uma variedade de alvos.

O Leman Russ é pesado e volumoso, mas ainda assim durável, formando a base para muitas variantes como o Executor e o Aniquilador. Este é uma das silhuetas mais reconhecíveis no campo de batalha e o som que o canhão de batalha Leman Russ faz ao atirar altos explosivos em direção aos inimigos do Imperium pode ser tão inspirador quanto o hino de batalha de um Padre do Ministorum ou os gritos de um Comissário.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 12 m

Velocidade de Cruzeiro: 35 kph

Manobrabilidade: -10

Integridade Estrutural: 55

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 40, Lateral 32, Traseira 20

Traços de Veículo: Fechado, Blindagem Reforçada, Robusto, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Torre), 1 Carregador/Artilheiro (Torre/Arma de Chassi), 2 Artilheiros adicionais (Salientes, se pegas)

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão de Batalha de Torre (750m; U/-/-; 3d10+10 X; Pen 8; Cap 12; Recarga 3 Completas; Explosiva [10], Concussiva [3], Confiável)

Arma de chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Canhão Laser (Frontal; 300m; U/-/-; 5d10+10 E; Pen 10; Cap 30; Recarga 2 Completas; Provada [3])
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

O Leman Russ pode pegar duas armas Salientes (escolha uma das seguintes):

- 2 Bolts Pesados (Esquerda/Direita; 150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- 2 Flamadores Pesados (Esquerda/Direita; 30m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)
- 2 Canhões de Plasma (Esquerda/Direita; 120m; U/-/-; 2d10+10 E; Pen 8; Cap 32; Recarga 5 Completas; Explosiva [1], Maximal, Superaquecimento)

O Leman Russ pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; -/-/8; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Leman Russ Demolidor

O Demolidor recebe seu nome por conta de seu enorme canhão de cerco que senta em sua torre. Este canhão demolidor dispara enormes projéteis que podem derrubar construções, aniquilar infantaria com armaduras pesadas, e obliterar veículos em um único acerto. Contudo, o canhão principal não é a única coisa que torna o Demolidor tão popular entre a infantaria da Guarda Imperial.

Baseado no chassi venerável e técnicas de construção do Leman Russ, o Demolidor força seu motor adicionando ainda mais blindagem à sua traseira e engrossa a blindagem em outras localizações. Isto o torna um dos veículos mais lentos do arsenal da Guarda Imperial, tão lento quanto um dos colossais tanques super pesados, mas também um dos mais resistentes. Demolidores podem formar os baluartes de ações defensivas, e uma linha destes tanques podem conter um atacante determinado por horas, se não dias, quando adequadamente supridos com munição.

Na ofensiva, o Demolidor age como um tanque de cerco, liderando ataques contra os pontos mais endurecidos da resistência inimiga. Frequentemente equipado com canhões laser de chassi e armas Salientes excepcionalmente

perigosas como canhões de plasma e multi-meltas, estes tanques de cerco podem abrir buracos em fortificações inimigas, permitindo elementos mais rápidos se moverem e calmar seus objetivos. O Demolidor é um elemento vital e poderoso de qualquer Companhia Blindada.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 10 m

Velocidade de Cruzeiro: 28 kph

Manobrabilidade: -16

Integridade Estrutural: 60

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 40, Lateral 35, Traseira 22

Traços de Veículo: Fechado, Blindagem Reforçada, Robusto, Lento, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Torre), 1 Carregador/Artilheiro (Torre/Arma de Chassi), 2 Artilheiros adicionais (Salientes, se pegas)

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão Demolidor de Torre (50m; U/-/-; 4d10+20 X; Pen 10; Cap 2; Recarga Completa; Explosiva [10], Concussiva [3])

Arma de chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Canhão Laser (Frontal; 300m; U/-/-; 5d10+10 E; Pen 10; Cap 30; Recarga 2 Completas; Provada [3])
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

O Demolidor pode pegar duas armas Salientes (escolha uma das seguintes):

- 2 Bolts Pesados (Esquerda/Direita; 150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- 2 Flamadores Pesados (Esquerda/Direita; 30m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)
- 2 Canhões de Plasma (Esquerda/Direita; 120m; U/-/-; 2d10+10 E; Pen 8; Cap 32; Recarga 5 Completas; Explosiva [1], Maximal, Superaquecimento)

- 2 Multi Meltas (Esquerda/Direita; 60m; U/-/-; 2d10+16 E; Pen 12; Cap 24; Recarga Completa; Explosiva [1], Melta)

O Demolidor pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; -/-/8; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Leman Russ Conquistador

Uma variante extremamente sofisticada e rara do Leman Russ básico, o Conquistador é um destruidor de tanques dedicado e veículo de comando. Equipado com o excepcionalmente longo canhão conquistador, o Conquistador é capaz de lançar projéteis antitanque especialistas que superam muito munições antitanque padrão. Seus sistemas integrados de comando e controle também os tornam escolhas naturais para veículos de comando de esquadrão e companhia, e tripulações de Conquistadores são geralmente escolhidas a dedo dos melhores dentro de cada regimento.

A infeliz realidade quando se trata do Conquistador é que eles estão em baixo suprimento. Pouquíssimos Mundos Forja possuem atualmente a habilidade de fazer canhões conquistadores e a munição especialista que eles usam, e muitos Conquistadores tiveram que se virar com tipos padrões de munição quando seus projéteis de mesmo nome estão indisponíveis.

Conquistadores são geralmente mantidos no meio de um avanço blindado para não se expor à fogo inimigo cedo de mais em um confronto e garantir que eles possam manter um olho na batalha à sua volta, colocando em melhor uso seus sistemas de comando e controle. O alcance extra conseguido por seus canhões conquistadores significa que eles podem disparar em veículos inimigos de longe antes de se aproximar para fazer uso de suas armas secundárias. Comandantes de tanque privilegiados o bastante para se encontrarem liderando a tripulação de um Conquistador frequentemente têm bons prospectos de avanço de patente, e seus tanques recebem muita glória no nome do Deus-Imperador.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 12 m

Velocidade de Cruzeiro: 35 kph

Manobrabilidade: -10

Integridade Estrutural: 55

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 40, Lateral 32, Traseira 20

Traços de Veículo: Comando e Controle, Fechado, Blindagem Reforçada, Robusto, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Torre), 1 Carregador/Artilheiro (Torre/Arma de Chassi), 2 Artilheiros adicionais (Salientes, se pegas)

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão Conquistador de Torre (900m; U/-/–; 3d10+5 X; Pen 16; Cap 6; Recarga 2 Completas; Precisa)

Arma de chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; –/–/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Canhão Laser (Frontal; 300m; U/-/–; 5d10+10 E; Pen 10; Cap 30; Recarga 2 Completas; Provada [3])
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U/-/–; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

O Leman Russ Conquistador pode pegar duas armas Salientes (escolha uma das seguintes):

- 2 Bolts Pesados (Esquerda/Direita; 150m; –/–/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- 2 Flamadores Pesados (Esquerda/Direita; 30m; U/-/–; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)
- 2 Canhões de Plasma (Esquerda/Direita; 120m; U/-/–; 2d10+10 E; Pen 8; Cap 32; Recarga 5 Completas; Explosiva [1], Maximal, Superaquecimento)

O Leman Russ Conquistador pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; –/–/8; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Regras Especiais

- Há pouquíssimos mundos que ainda produzem Leman Russ Conquistadores. Por resultado, cada Conquistador tende a ser identificável da perspectiva de que Mundo Forja ele originou, incluindo os que produzem versões levemente

diferentes da norma. À critério do Mestre, um Conquistador pode ser mudado para um Conquistador padrão Gryphonne ou Conquistador padrão Stygies. Estes tipos de Conquistadores são funcionalmente os mesmos, mas suas torres também incluem um bolt de assalto Coaxial (Coaxial; 90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Transporte Blindado Quimera

Mais do que um simples veículo blindado de transporte de pessoal, o Quimera é tanto um veículo de transporte e um tanque leve, e sua estrutura confiável e estilo universal formam a coluna da força blindada da Guarda Imperial.

O Quimera é projetado para transportar uma esquadra completa de Guardas para o centro da luta, enquanto ainda provendo apoio na forma de poder de fogo pesado. A frente pesadamente blindada do Quimera o torna ideal para assaltos frontais onde as linhas de Quimeras podem formar pontas de lança excepcionalmente efetivas, apoiadas por infantaria dentro delas.

O sucesso do Quimera também é por conta de sua versatilidade. Mais veículos são baseados no projeto da Quimera que qualquer outro, de tanques de comando como a Salamandra à artilharia auto propelida Medusa. Mesmo o próprio Quimera básico tem muitas variantes, e suas montagens de torre e chassi modulares podem ser adaptadas para um número de configurações de armas diferentes para garantir um nível de flexibilidade tática que não é normalmente possível com outros veículos da Guarda. A adaptabilidade do Quimera é tamanha que muitas organizações, como a Inquisição e o Adeptus Arbites, também empregam o veículo, tornando um dos projetos mais comuns da galáxia.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 15 m

Velocidade de Cruzeiro: 70 kph

Manobrabilidade: +0

Integridade Estrutural: 35

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 30, Lateral 22, Traseira 16

Traços de Veículo: Anfíbio, Fechado, Robusto, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Arma de Chassi)

Capacidade de Transporte: 12 Guardas Imperiais mais equipamento

Armas

Arma de Torre (escolha uma das seguintes):

- Multi-laser (150m; $-/-5$; 2d10+10 E; Pen 2; Cap 100; Recarga 2 Completas; Confiável)
- Bolter pesado (150m; $-/-6$; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Flamador Pesado (30m; U $-/-$; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)
- Autocanhão (300m; U $3/-$; 3d10+8 I; Pen 6; Cap 40; Recarga 2 Completas; Confiável)

Arma de Chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; $-/-6$; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U $-/-$; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

A Quimera pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; $-/-8$; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U $2/4$; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Regras Especiais

Há vasta variedade de configurações de Quimera e é relativamente comum ver Quimeras de comando especialistas liderando pelotões de infantaria mecanizada. À critério do Mestre, o Quimera pode receber o Traço de Veículo Comando e Controle. Adicionalmente, a maioria dos Quimeras tem várias fendas de disparo ao longo de seus flancos (3 por lado). As vez estas são preenchidas por rifles lasers montados no chassi para serem controlados pelas tropas transportadas, mas se não, elas podem ser usadas como fendas de disparo pelos passageiros. O Quimera também tem uma escotilha no topo do casco que pode ser usada por passageiros como um método de embarcação/desembarcação como também ponto de disparo.

Basilisco

Mostrando o quão multi-propósito o chassi básico Quimera é, o Basilisco não é um veículo de transporte mas ao invés disso é a unidade primária de artilharia da Guarda Imperial. Setores inteiros tiveram seus destinos decididos pelo poder e rugido do poderoso canhão tremor do Basilisco, e, graças à sua construção básica, ele permanece uma das unidades de

artilharia mais versáteis disponíveis à comandantes da Guarda.

Baterias de Basilisco são capazes de aplinar cidades inteiras, decimando formações de tanques e rasgando caminhos entre fileiras apertadas de infantaria no avanço. Esta habilidade vem do projétil de artilharia tremor, um tipo de projétil tão potente e tão poderoso que ele tende a literalmente rasgar seus alvos fazendo tremer. Destruir os inimigos do Deus-Imperador não é a única coisa que um Basilisco pode fazer, já que sua arma principal pode disparar uma variedade de projéteis para apoiar seus camaradas da infantaria. Projéteis de iluminação podem cobrir campos de batalha em luz diurna, forçando tanto hereges quanto xenos à abandonar a escuridão, e projéteis de fumaça podem manter a infantaria e tanques da Guarda Imperial seguros enquanto avançam rumo aos seus alvos. Com habilidades como estas, o Basilisco se torna mais do que outra peça de artilharia – ele se torna uma parte vital da máquina de guerra da Guarda Imperial.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 12 m

Velocidade de Cruzeiro: 35 kph

Manobrabilidade: -5

Integridade Estrutural: 40

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 30, Lateral 18, Traseira 16

Traços de Veículo: Topo Aberto, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Arma de Chassi), 1 Carregador (arma principal)

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão Tremor Fixo (3.500m; U $-/-$; 4d10+10 X; Pen 8; Cap 1; Recarga Completa; Explosiva [20], Concussiva [3], Indireta [5])

Arma de Chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; $-/-6$; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U $-/-$; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

O Basilisco pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; $-/-8$; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Regras Especiais

Um número de variantes do Basilisco existe, incluindo várias que fecham por completo a arma principal e os operadores da arma. À critério do Mestre, o Basilisco pode receber o Traço de Veículo Fechado, perdendo o Traço de Veículo Topo Aberto. Adicionalmente, ao contrário de muitas plataformas de artilharia, o Basilisco é capaz de ser usado como uma arma de cerco de disparo direto. Gastando uma Ação Completa, a tripulação do Basilisco pode remover (ou adicionar) a Qualidade Indireta ao Canhão Tremor montado em seu veículo. Todos os requisitos usuais para Ações de Ataque Padrão se aplicam, como Linha de Visão, ao disparar o canhão tremor sem esta Qualidade.

Tanque de Fogo Cão Infernal

Uma das variantes mais especializadas do chassi Quimera, o Tanque de fogo Cão Infernal é um tanque anti-infantaria dedicado a aniquilar massas de tropas com seu temível canhão inferno. Ver um Cão Infernal em ação é um prospecto assustador, enquanto grandes doses de promethium flamejante são lançadas em um grande arco. O efeito é de curta duração, mas o rugido de sua carga flamejante é logo substituído pelos gritos torturados dos azarados o bastante por serem pegos na onda de fogo.

Cães Infernais são adequados para as tripulações de veículo mais ousadas e indiferentes, pois enquanto eles têm blindagem aumentada ao longo de seus flancos, eles ainda carregam grandes quantidades de combustível promethium altamente explosivo. Cada acerto pode pressagiar desastre para o Cão Infernal e sua tripulação, e infantaria explosiva tende a dar ao tanque uma grande oportunidade em caso um disparo bem mirado pode transformar o tanque em uma bola de fogo de proporções titânicas.

Apesar destas desvantagens óbvias, o Cão Infernal em si tem uma boa reputação como um veículo de ataque rápido, se movendo à frente da linha principal para incendiar posições fortificadas inimigos e queimar obstruções para os veículos mais lentos e pesados que o seguem. Os inimigos da Humanidade fazem bem ao Cão Infernal e suas tripulações exploram este temor bem merecido a cada oportunidade.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 18 m

Velocidade de Cruzeiro: 70 kph

Manobrabilidade: +10

Integridade Estrutural: 30

Tamanho: Gigante

Blindagem: Frontal 30, Lateral 28, Traseira 18

Traços de Veículo: Fechado, Sistemas de Mobilidade Melhorados, Extremamente Volátil, Blinadgem Reforçada, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 1 Artilheiro (Arma de Chassi)

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão Inferno de Torre (50m; U $-/-$; 2d10+15 E; Pen 8; Cap 100; Recarga – ; Fogo, Rajada)

Arma de Chassi (escolha uma das seguintes):

- Bolter pesado (Frontal; 150m; $-/-6$; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante)
- Flamador Pesado (Frontal; 30m; U $-/-$; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)

Opções

O Cão Infernal pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; $-/-8$; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Regras Especiais

A grande quantidade de combustível promethium carregado por um Cão Infernal lhe dá uma quantidade considerável de estamina em engajamentos prolongados. O canhão inferno carregado pelo Cão Infernal dobra sua Capacidade para 100 ao invés de 50 (isto foi incluído no perfil acima). Adicionalmente, uma vez que o Cão Infernal tiver usado toda a munição para seu canhão inferno, ele perde o Traço de Veículo Extremamente Volátil até o combustível ser reabastecido.

Caminhante de Reconhecimento Sentinela

Pequeno e de construção leve, o Sentinel é na maior parte do tempo empregado como um caminhante de reconhecimento, indo bem à frente do avanço para encontrar áreas onde o inimigo está mais concentrado ou para lançar emboscadas sobre os próprios elementos frontais do veículo.

Eles também fazem excelentes plataformas de arma de apoio próximo, especialmente em locais apertados onde sua mobilidade excepcional e capacidade de mover e disparar armas pesadas brilha.

Sentinelas têm pouca blindagem, e a maioria das variantes deixa seu único piloto exposto aos elementos. Isto os torna inadequados para conflitos prolongados ou ação nas linhas de frente. Pilotos de Sentinela tendem a ser muito cuidadosos sobre os alvos que eles escolhem, e aprendem a valorizar a velocidade de solo rápida de seu pequeno caminhante. Variantes com cabines fechadas e até blindagem pesada existem, mas estas são raramente usadas para papéis de reconhecimento.

Sentinelas podem ser equipados com uma grande variedade de sistemas de armas que dá aos comandantes da Guarda uma quantidade decente de opções sobre quais tipos de alvos eles querem que seus esquadrões de Sentinela ataquem. O multi-laser é mais frequentemente usado, mas autocanhões de longo alcance e poderosos canhões laser também são bem comuns. Há alguns projetos mais especializados, como o Sentinela de Salto Elysiano, que faz uso de armas muito poderosas como o multi-melta, uma arma que não é geralmente vista fora das Companhias Blindadas mais pesadas da Guarda Imperial. Este nível de habilidade tática, juntamente com sua capacidade de atravessar mais tipos de terreno que veículos pesados, tornam o Sentinela um recurso útil para a Guarda Imperial e dá a comandantes da Guarda um maior nível de flexibilidade estratégica.

Tipo: Caminhante

Velocidade Tática: 10 m

Velocidade de Cruzeiro: 45 kph

Manobrabilidade: +10

Integridade Estrutural: 20

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 25, Lateral 15, Traseira 15

Traços de Veículo: Sistemas de Mobilidade Melhorados, Topo Aberto, Caminhante

Tripulação: 1 Piloto

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Uma arma escolha das seguintes:

- Multi-laser (150m; $-/-5$; 2d10+10 E; Pen 2; Cap 100; Recarga 2 Completas; Confiável)

- Flamador Pesado (30m; U $-/-$; 1d10+5 E; Pen 4; Cap 20; Recarga 2 Completas; Fogo, Rajada)
- Autocanhão (300m; U $3/-$; 3d10+8 I; Pen 6; Cap 40; Recarga 2 Completas; Confiável)
- Canhão Laser (300m; U $-/-$; 5d10+10 E; Pen 10; Cap 30; Recarga 2 Completas; Provada [3])

Regras Especiais

Alguns Sentinelas são usados para limpar grandes áreas de floresta e selva usando uma lâmina serra especialmente adaptada. Ostensivamente, estas lâminas serra não são projetadas para combate corporal, mas isto não impede pilotos de Sentinela de usá-las contra o inimigo caso ele chegue perto de mais. À critério do Mestre, um Sentinela pode ter uma grande lâmina serra (Corporal; 2d10+4; Pen 4; Dilacerante, Pesada) que pode ser usada como qualquer outra arma Corporal. A lâmina serra não ganha nenhum Bônus de Força do piloto e ela não substitui a arma de disparo padrão. Alternativamente, o Mestre pode desejar substituir o Traço de Veículo Sistemas de Mobilidade Melhorados do Sentinela com os Traços de Veículo Blindagem Reforçada e/ou Fechado. Se for dado o Traço de Veículo Fechado, o Sentinela perde seu Traço de Veículo Topo Aberto. Finalmente, em circunstâncias muito raras, o Mestre pode concordar em dar a um Sentinela o Traço de Veículo Descida orbital como uma forma de representar o Sentinela sendo mandado ao campo via para-grav. Contudo, este método de entrada deve ser consideravelmente incomum fora de unidades Elysianas.

Lâmina da Perdição

O Lâmina da Perdição é facilmente um dos veículos mais perigosos nos campos de batalha do 41º Milênio. Veículos colossais, Lâminas da Perdição fazem tanques de batalha Leman Russ parecerem minúsculos e patéticos em comparação, e o aumento de moral de ver um destes leviatãs de metal nunca pode ser subestimado. Lâminas da Perdição estão cobertos com armas e podem engajar mais alvos sozinhos do que a maioria de esquadrões de veículos. Sua blindagem é quase impenetrável para fogo de armas pessoais e eles podem ignorar acertos que iriam atravessar até mesmo um Leman Russ Demolidor.

A arma principal de um Lâmina da Perdição é seu enorme canhão lâmina da perdição. Disparando um projétil especialmente projetado propelido por foguete, ele pode remover pedaços inteiros do campo de batalha em plumas flamejantes de morte e destruição. Um autocanhão serve ao canhão principal em uma montagem coaxial, usado primariamente para guiar os tiros da arma maior. Contudo, ao contrário de alguns veículos superpesados, o arsenal do Lâmina da Perdição não termina com sua arma primária. Um canhão demolidor montado no chassi dá ao Lâmina da Perdição poder adicional em distâncias curtas e um trio de

bolts pesados duplos dá a ele o poder de fogo defensivo de um esquadrão inteiro de Leman Russ. Finalmente, duas torres de canhão laser estrategicamente posicionadas dão ao Lâmina da Perdição proteção contra veículos flanqueando, especialmente caminhantes, que podem frequentemente colocar a velocidade terrivelmente lenta do Lâmina da Perdição contra ele.

Ser o comandante de um Lâmina da Perdição é ser um deus entre as outras tripulações de tanque. Lâminas da Perdição estão sempre em alta demanda e a maioria dos exércitos da Guarda Imperial serão sortudos de ter um em seu serviço, quem dirá um esquadrão inteiro. Contudo, mesmo um Lâmina da Perdição pode virar uma batalha fadada, ou fazer a abertura em um cerco vital – há quase nada que possa ficar no caminho de uma Lâmina da Perdição.

Tipo: Veículo de Esteira

Velocidade Tática: 8 m

Velocidade de Cruzeiro: 25 kph

Manobrabilidade: -30

Integridade Estrutural: 120

Tamanho: Monumental

Blindagem: Frontal 45, Lateral 38, Traseira 30

Traços de Veículo: Comando e Controle, Controle de Dano, Fechado, Lento, Blindagem Reforçada, Super Pesado, Veículo de Esteira

Tripulação: 1 Comandante (Torre), 1 Piloto, 5 Artilheiros (Torre/canhão Demolidor/Chassi bolter pesado torre/ambas Salientes), 2 Carregadores (Torre/canhão Demolidor). Lâminas da Perdição geralmente tem um operador de comunicações dedicado e às vezes tem um Engenheiro como parte de sua tripulação.

Capacidade de Transporte: Nenhuma

Armas

Canhão Lâmina da Perdição de Torre (750m; U/-/-; 3d10+15 X; Pen 8; Cap 12; Recarga 3 Completas; Explosiva [12], Concussiva [3], Confiável) com um Autocanhão M34 Coaxial (300m; U/3/-; 3d10+8 I; Pen 6; Cap 40; Recarga 2 Completas; Confiável)

Canhão Demolidor de Chassi (Frontal; 50m; U/-/-; 4d10+20 X; Pen 10; Cap 2; Recarga Completa; Explosiva [10], Concussiva [3])

Bolter pesado Duplo de Torre (150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante, Dupla)

2 Bolts Pesados Duplos Salientes (150m; -/-/6; 1d10+8 X; Pen 5; Cap 60; Recarga Completa; Dilacerante, Dupla)

2 Canhões Laser de Torre (300m; U/-/-; 5d10+10 E; Pen 10; Cap 30; Recarga 2 Completas; Provada [3])

Opções

O Lâmina da Perdição pode pegar uma arma Externa montada no topo da torre (escolha uma das seguintes):

- Stub Pesado (100m; -/-/8; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas)
- Bolt de Assalto (90m; U/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 60; Recarga Completa; Assalto, Dilacerante)

Regras Especiais

Lâminas da Perdição têm montagens de arma ao longo do seu chassi inteiro. Para clarificar as armas listadas acima, cada um dos canhões laser de Torre são localizados no topo dos bolts pesados duplos Salientes, e o bolter pesado duplo de Torre é montado na extremidade frontal do chassi do Lâmina da Perdição, à direita do canhão demolidor. Lembre-se que enquanto torres têm um Arco de Disparo de 360 graus, o próprio veículo bloqueia isto e limita as torres à Arcos de Disparo menores (especialmente a torre do bolter pesado duplo). Adicionalmente, espíritos mecânicos sofisticados escravizados aos canhões laser do Lâmina da Perdição significam que eles podem ser atirados ao mesmo tempo e em alvos diferentes, assim como os bolts pesados duplos Salientes pelo mesmo artilheiro como uma Ação Completa.

Lâminas da Perdição são mais frequentemente usados como mais do que apenas tanques de comando, mas fortalezas de comando e controle que podem coordenar ataques de múltiplos esquadrões de veículos ao mesmo tempo. À critério do Mestre, um Lâmina da Perdição pode receber o Traço de Veículo Comando e Controle Melhorado no lugar de seu Traço de Veículo Comando e Controle padrão. Adicionalmente, o Lâmina da Perdição pode receber o Traço de Veículo Selado. Se um Engenheiro é parte da tripulação do Lâmina da Perdição, seus próprios sistemas de Controle de Dano são melhorados. Nestes casos, o Traço de Veículo Blindagem Reforçada do veículo conta contra rolagens de Fúria Justa e todos os Testes para apagar fogos ganham um bônus +20.

Capítulo VII:

Poderes

Psíquicos

"Nos disseram para não falar com eles. A verdade é, esta é a ordem mais fácil que poderíamos esperar seguir. Eu nem acho que eles podem falar. O único que eu já vi, eles mantinham atrás com o Capitão e sua unidade; todo dopado e guardado. Eles chamavam aquilo de nossa "Arma Secreta". Nunca vi aquilo fazer algo, contudo. Eles disseram que foi usado em Kryos, mas, se aquilo foi, eu não vi. Pode ter feito algo durante aquela tempestade de fogo bizarra que arrasou o inimigo. O que? Causou a tempestade? Cala a boca! Nada pode fazer isso."

- Scuttlebutt a bordo do Ferimentos da Redenção

Poder ruinoso. Capacidades altamente destrutivas. Um coringa, capaz de virar o rumo da guerra. Estes são os pensamentos de muitos no Departamento Munitorum quando a ideia de psykers vem às suas mentes. Para as tropas que devem servir ao lado destes seres, eles são monstros enigmáticos manipulando forças sobrenaturais, mantidos sob controle apenas pelo disparo certeiro da pistola bolt de um Comissário. Psykers são temidos pelo Imperium por um bom motivo. Em mundos Selvagens, bruxas conjuram poder demoníaco e quebram todas as leis da natureza. Em mundos mais civilizados, estes que se mostram serem psiquicamente ativos raramente têm tempo para sequer perceber o poder que eles detêm antes de serem capturados e levados aos temidos Navios Negros. De lá, eles se provam úteis o bastante para servir onde necessários, ou se provam selvagens e perigosos demais para serem permitidos viver; estes que desapontam são levados para a Sagrada Terra. Ali, eles irão se juntar à dezenas de milhares de mais psykers em dar suas almas para sustentar o Imperador por outro dia.

Enquanto psykers são temidos e desconfiados pelo Imperium, o Império do Homem não poderia funcionar sem eles. Psykers são os elos que unem a Humanidade – comunicações psíquicas são os únicos meios que o Imperium tem de se comunicar pelas grandes distâncias do espaço. Astropatas transmitem ordens, permitindo a força devastadora dos exércitos imperiais se espalhar ao longo da galáxia. Sem psykers, o Imperium iria se despedaçar, com muitos dos muitos mundos que o Homem conquistou sendo incapazes de se comunicar mesmo com os lordes de seu setor. Contudo, cada psyker é também um perigo grave para

os que estão à volta dele. Cada psyker é um portal pelo qual os daemônios da Distorção podem entrar no mundo material e trazer destruição à Humanidade. Portanto, uma coleção de treinamento daqueles mostram sinais é uma tarefa séria – e frequentemente brutal. Aqueles que portam o poder da Distorção com esperanças de construir um poder de culto frequentemente encontram fins rápidos nas mãos dos temidos Inquisidores.

Contudo, os que se provam úteis podem ser postos para trabalhar pelo benefício do Homem. Psykers sagazes e competentes podem ser postos em uso pela Guarda Imperial, ou encontrar um lugar na Marinha Imperial, dando conselhos vindos do Éter a Comandantes. Psykers particularmente astutos e talentosos podem ser convocados para servir em um braço da Inquisição. Muitos psykers são marcados, garantindo que eles possam ser facilmente identificados e punidos por qualquer atividade incomum, onde quer que estejam.

Psykers na Guarda Imperial

Psykers têm um papel importante entre as fileiras da Guarda Imperial. Reunidos em grandes coros psíquicos, um grupo de psykers pode entrelaçar seu poder para realizar feitos extraordinários. Conforme ganham experiência, psykers podem até ascender à patente de Primaris Psyker, acompanhando comandantes imperiais na batalha e invocando poderes incrivelmente destrutivos para virar o rumo da batalha. Estes indivíduos potentes são vistos com uma mistura de medo e espanto pelas fileiras gerais dos Guardas, e ter um psyker acoplado à uma esquadra da Guarda Imperial pode aumentar tensões consideravelmente.

Scholastica Psykana

O Imperium precisa de psykers, mas apenas os que podem usar os poderes instáveis da Distorção são bons para a Humanidade. Quando a semente de poder é encontrada em qualquer mundo imperial, eles são reunidos, sedados e transportados a bordo dos temidos Navios Negros. Eles são testados, e os que forem considerados dignos são selecionados para atender à reverenciada Scholastica Psykana, onde eles podem aprender a controlar seus poderes. Dentre estes incontáveis psykers, apenas uma porcentagem muito pequena sairá viva. A maioria encontra seu fim no treinamento mortal, ou são executados pelos supervisores quando seu poder excede seu controle. Se eles irão controlar as energias da Distorção, eles devem primeiro aprender sua verdadeira natureza. Muitos são levados à loucura quando eles olham pela primeira vez as energias móveis da Distorção, e ela os encara de volta. Estes que sobrevivem seus desafios podem se tornar Psykers Sancionados. Uma vez sancionado, um psyker pode ser procurado por certos indivíduos poderosos, se eles tiverem

mostrado poder e controle excepcionais. Para a maioria dos Psykers Sancionados, eles terão sua chance de servir o Imperium e provar sua lealdade ao Imperador entre as fileiras da Guarda Imperial.

O Inimigo

Infelizmente para os Guardas lutando nas guerras do Imperium, os psykers do Imperium não são os únicos seres na galáxia que podem dobrar os poderes malignos da Distorção. Dos misteriosos Videntes Eldar e cruéis Feiticeiros do Caos, à imprevisíveis Rapazis Izquisitos Ork e os bizarros Zoanthropes das Frotas Enxames dos Tyranídeos, indivíduos psíquicos poderosos ficam entre as fileiras de quase todos os inimigos do homem. Simplesmente ver a destruição que pode ser trazida por estes indivíduos pode levar um Guarda à loucura.

Poderes Psíquicos em Only War

Poderes psíquicos são a manifestação física das habilidades de um psyker, e marca ele como um distinto de qualquer outro tipo de personagem. Em **Only War**, poderes psíquicos são apenas disponíveis aos Personagens Jogadores que são Psykers Sancionados. Ao longo de suas aventuras, tropas podem encontrar outros seres que manifestam poderes usando energias da Distorção. Em todos estes casos, o Mestre e jogadores devem usar as regras apresentadas aqui para representar os dons mortais de um psyker.

Classificação Psy

Classificação Psy (CP) é uma medida bruta do poder de um psyker e sua habilidade de drenar energia da distorção. Quanto maior a CP de um psyker, o mais poderoso ele será. CP geralmente varia de 1 (um psyker imperial noviço ou uma bruxa da Distorção menor) à 10 (um Daemônio Maior monstruoso ou um mestre Vidente Eldar), apesar de que em alguns casos extremamente especiais ele pode ser ainda mais alto. CP é usado para determinar a potência de todos os poderes psíquicos, como alcance, área de efeito, ou Dano. Para ter acesso à poderes psíquicos, um personagem precisa ter uma CP de ao menos 1.

Um Psyker Sancionado inicial tem uma Classificação Psy de 2. Ao contrário de outras características, contudo, Classificação Psy é aumentada gastando Pontos de Experiência em uma maneira similar a ganhar Talentos. Isto representa o potencial natural do personagem, seu treinamento, e sua conexão crescente à Distorção (veja Capítulo III: Criação de Personagem).

Usando Poderes Psíquicos

Quando um psyker, como um Psyker Sancionado, deseja usar um poder psíquico, ele primeiro deve escolher quanto poder eles está colocando na habilidade, e quaisquer outros métodos que ele está usando para drenar e focar poder da Distorção. Então ele deve fazer um Teste de Focar Poder (tipicamente, mas não sempre, um Teste de Vontade, modificado pela dificuldade do poder e a Classificação Psy efetiva do personagem), para ver se ele se manifesta. Finalmente, se o Teste é sucedido, o poder irá tomar efeito.

Dependendo de quanta energia o psyker usou e quais métodos ele usou para ampliar seus esforços, pode haver consequências adicionais. O processo passo à passo para usar um poder psíquico é descrito abaixo:

- Escolha o nível de poder (Restrito, Irrestrito, Forçar): O nível de poder no qual o psyker usa seu poder (refletindo quão profundamente ele está drenando da Distorção) influencia a chance do psyker manifestar com sucesso o poder, e também determina se há quaisquer efeitos colaterais indesejados como Fenômenos Psíquicos.
- Faça um Teste de Focar Poder: Na maioria dos casos, isto é um Teste de Vontade (apesar de que há algumas exceções), a dificuldade do qual depende do poder, e que é modificada ainda mais baseada no nível de poder escolhido. Em alguns casos, determinado pelo poder específico, o alvo pode Opor este Teste (veja página 30 para Testes Opostos).
- Aplicar os Efeitos: Dependendo da Classificação Psy final do psyker (como determinada pelo nível de poder que ele escolheu), o poder irá ter efeitos variáveis, como aumento de alcance, área de efeito, ou Dano. Dependendo dos fatores descritos acima, o poder também pode gerar Fenômenos Psíquicos ou mesmo Perigos da Distorção.

Força Psíquica

Sempre que um psyker usa um puder, ele está drenando energia da Distorção e a canalizando em efeitos físicos. Contudo, abrir tal conduite à Distorção é sempre perigoso, e o psyker incorre uma chance de causar distúrbios na Distorção que têm efeitos colaterais indesejados. Em casos extremos, estas perturbações podem levar à abertura de uma fenda incontrolada entre a realidade e a Distorção, com consequências potencialmente fatais. Minimizando a quantidade de energia que ele drena, um psyker pode reduzir ou eliminar as chances de efeitos colaterais como Fenômenos Psíquicos ou Perigos da Distorção (veja página 244).

Alternativamente, ele pode drenar ainda mais fundo do poço da Distorção para ampliar seus poderes além de suas habilidades normais. É claro, tal poder sempre vem com um risco maior de lançar efeitos não intencionais ou mesmo invocar visitantes indesejados do além. Os efeitos precisos dos Fenômenos Psíquicos dependem baseados na natureza do psyker: Os Psykers Sancionados do Imperium, os Bibliotecários dos Fuzileiros Especiais, e os traiçoeiros Feiticeiros dos Fuzileiros Espaciais do Caos drenam menos poder, mas o usam mais seguramente, enquanto bruxas não sancionadas e wyrds mortais são sujeitos à efeitos mais crueis, mas podem drenar mais profundamente em retorno, e que aqueles que não são mortais (isto é, os com o Traço Daemoníaco) permanecem na maior parte ilegos por tais flutuações triviais na Distorção, e sofrem efeitos muito menos severos. Estes efeitos variantes são descritos na **Tabela 7-1: Força Psíquica**.

Quando um psyker usa um poder, ele tem uma escolha de usá-lo em um de três níveis diferentes:

- **Restrito:** O psyker segura seu poder total e cuidadosamente canaliza energia da Distorção, esperando usar apenas o bastante para manifestar o poder, mas não o bastante para ativar efeitos sobrenaturais ou perigosos. Quando um psyker usa um poder no nível Restrito, ele deve fazer um Teste de Focar Poder (veja abaixo) para manifestar o poder. O poder limitado envolvido significa que o psyker deve diminuir pela metade sua CP (arredondada para cima) ao determinar o bônus aplicado ao seu Teste de Focar Poder e quaisquer efeitos que o poder tem. Contudo, independente dos resultados do Teste de Focar Poder, não há risco de causar Fenômenos Psíquicos.
- **Irrestrito:** O psyker coloca o peso total de sua habilidade no poder e abraça os poderes enfurecidos da Distorção. Quando um psyker usa um poder no nível Irrestrito, ele deve fazer um Teste de Focar Poder (veja abaixo) para manifestar o poder. Como ele está usando sua habilidade natural total, ele utiliza sua CP total ao determinar o bônus aplicado ao seu Teste de Focar Poder e quaisquer efeitos que o poder tem. Contudo, se ele rolar um duplo (isto é, ambos os dados de dezena e unidade vêm com o mesmo exato número), ele irá sofrer de uma descarga inesperada na Distorção e deve rolar na **Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos**. Note que é possível para um psyker passar com sucesso em seu Teste de Focar Poder (portanto ativando com sucesso o poder) e ainda sofrer Fenômenos Psíquicos.
- **Forçar:** O psyker drena profundamente e gananciosamente da Distorção, e lança o máximo de poder que ele pode na tentativa de manifestar

efeitos verdadeiramente fantásticos e aterrorizantes. Ao usar um poder no nível Forçar, ele deve fazer um Teste de Focar Poder (veja abaixo) para manifestar o poder. Como o psyker está drenando profunda e descuidadamente da Distorção, ele pode adicionar +1 até +3 (ou mais, dependendo do tipo de psyker; isto é detalhado na **Tabela 7-1: Força Psíquica**) para sua Classificação Psy ao determinar o bônus aplicado ao seu Teste de Focar Poder e quaisquer efeitos que o poder tiver. Contudo, independente do resultado do Teste, o psyker irá automaticamente gerar uma perturbação significante na Distorção e deve rolar na **Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos** e modificar seu resultado dependendo da natureza do psyker como descrita na **Tabela 7-1: Força Psíquica**. Adicionalmente, Forçar um poder é exaustivo – se o psyker usando este nível de poder rolar um duplo em seus Testes de Focar Poder, ele sofre um nível de Fatiga do esforço.

Teste de Focar Poder

Qualquer uso de um poder psíquico começa com uma Ação Focar Poder (veja página 266), que exige um Teste de Focar Poder para determinar se o poder se manifesta ou não, e quanto potente seus efeitos são. A quantidade de tempo que esta ação leva é determinada pelo poder sendo usado, e pode ser uma Ação Livre, Meia Ação, Ação Completa, ou Reação. Na maioria dos casos, um Teste de Focar Poder é um Teste de Vontade, modificado pela dificuldade do poder sendo usado, e a Classificação Psy do psyker, que garante um bônus +5 para o Teste para cada ponto de Classificação PSy que o psyker usa para aquele poder. Se este Teste é passado, o poder se manifestou, enquanto falhar o Teste significa que o poder não se manifesta e nada acontece, apesar de que a Ação ainda será usada independentemente se o poder tiver efeito. Um resultado de 91 ou mais sempre indica falha, independente de quaisquer outros fatores. Em muitos casos, o número de Graus de Sucesso conseguidos ao passar o Teste de Focar Poder determina alguns dos efeitos do poder – quando este o caso, será notado na descrição do poder.

Muitos poderes também indicam um Teste Oposto, especialmente quando é usado contra um oponente não voluntário. Se o Teste de Focar Poder é um Teste Oposto, o psyker deve passar com sucesso o Teste e ganhar mais Graus de Sucesso que ao menos um de seus oponentes para ativar o poder. Note que mesmo se o psyker perder o Teste Oposto e não ativar o poder, ele ainda pode gerar uma perturbação na Distorção se usar o poder no nível Irrestrito ou Forçar.

Tabela 7-1: Força Psíquica

Classe de Psyker	Restrito (Classificação Psy /2)	Irrestrito (Classificação Psy)	Forçar (Classificação Psy +1 à +3/+4/+5)	Sustentando Poderes
Limitada: Psyker Sancionados e Astropatas, feiticeiros, Bibliotecários, e Fuzileiros Especiais do Caos	Faz um Teste de Focar Poder, contando a Classificação Psy como metade do normal. Nenhuma chance de manifestar Fenômenos Psíquicos.	Se o psyker rolar duplo durante o Teste de Focar Poder, role na Tabela de Fenômenos Psíquicos (veja página 244).	Pode adicionar até +3 à Classificação Psy ao Forçar. Role na Tabela de Fenômenos Psíquicos, adicionando +10 ao Total.	+10 em todas as rolagens na Tabela de Fenômenos Psíquicos, reduz a Classificação Psy por 1 por poder.
Ilimitada: Wyrds, psykers renegados e feiticeiros mortais	Faz um Teste de Focar Poder, contando a Classificação Psy como metade do normal. Nenhuma chance de manifestar Fenômenos Psíquicos.	Se o psyker rolar duplo durante o Teste de Focar Poder, role na Tabela de Fenômenos Psíquicos (veja página 244), adicionando +10 ao total.	Pode adicionar até +5 à Classificação Psy ao Forçar. Role na Tabela de Fenômenos Psíquicos com +5 para cada +1 CP adicionada, até um máximo de +25.	+10 em todas as rolagens na Tabela de Fenômenos Psíquicos, reduz a Classificação Psy por 1 por poder.
Daemoníaca: daemônios psíquicos, Hospedeiros Daemoníacos, e príncipes daemônio	Não pode usar poderes no nível Restrito.	Se o psyker rolar duplo durante o Teste de Focar Poder, role na Tabela de Fenômenos Psíquicos (veja página 244), adicionando +10 ao total. O psyker não é afetado pelo resultado a menos que o resultado cause Perigos da Distorção, apesar de que os que estão à sua volta podem ser.	Pode adicionar até +4 à Classificação Psy. Role na Tabela de Fenômenos Psíquicos com +10 por +1 CP adicionada, até um máximo de +40. O psyker não é afetado pelo resultado a menos que o resultado cause Perigos da Distorção, apesar de que os que estão à sua volta podem ser.	+10 em todas as rolagens na Tabela de Fenômenos Psíquicos, reduz a Classificação Psy por 1 por poder. O psyker não é afetado pelo resultado a menos que o resultado cause Perigos da Distorção, apesar de que os que estão à sua volta podem ser.

Exemplo

Chalse Bishopstead é um Psyker Sancionado neófito com uma Vontade de 32 e uma Classificação Psy de 2. Ao usar seus poderes psíquicos no nível de poder Forçar, os Testes de Focar Poder de Chalse (antes de serem modificados pelo poder) que usam Vontade irão suceder em 47, 52, 57 ou menos (Vontade 32, + Classificação Psy 3, 4, ou 5 x 5),

Classificação Psy em Poderes Psíquicos

A menos que seja especificamente dito o contrário, todos os modificadores em um poder igual à Classificação Psy são baseados na Classificação Psy ao manifestar o poder. Isto significa que se o psyker manifestar um poder no Nível Restrito, um poder que tiver efeitos baseados em Classificação Psy irá fazer menos do que faria se ele Forçar.

Resistindo Poderes Psíquicos Inimigos

Se eles são atacados por poderes psíquicos inimigos, psykers têm defesas mentais muito melhores que as de pessoas “normais”, usando o poder da Distorção para resistir. Ao fazer um Teste Oposto de Focar Poder para resistir a um ataque psíquico, um psyker pode escolher um nível de poder (Restrito, Irrestrito ou Forçar), e adicionar a Classificação Psy resultante ao seu Teste de Vontade para resistir ao poder inimigo. Contudo, se resistir a um nível Irrestrito ou Forçar e sua rolagem for um duplo, isto gera Fenômenos Psíquicos, da mesma forma como para o atacante.

Sustentando Poderes Psíquicos

Alguns poderes psíquicos podem ser sustentados por períodos prolongados de tempo, como notado em suas descrições. Um psyker pode sustentar tais poderes sem a necessidade de fazer rolagens adicionais, fazendo apenas uma pequena quantidade de esforço para sustentar um único poder. Contudo, tentar manter múltiplos poderes ao mesmo tempo se torna progressivamente mais exaustivo, dividindo a atenção do psyker entre vários efeitos simultâneos e exigindo quantidades ainda maiores de concentração.

Qualquer poder que possa ser sustentado tem uma Ação listada que define quanto esforço o poder exige para sustentar – por exemplo, um poder com um Requisito de Sustentação de Meia Ação exige uma Meia Ação cada Turno para sustentar seus efeitos. Se o psyker está apenas tentando sustentar um único poder, isto é o bastante para manter os efeitos. Qualquer poder que não tem uma Ação gasta exigida para sustentá-lo termina no final do Turno do psyker.

Sustentar múltiplos poderes é mais difícil e mais cansativo. Qualquer personagem tentando sustentar dois ou mais poderes ao mesmo tempo deve gastar a Ação mais longa dos Requisitos de Sustentação de todos os poderes sendo sustentadas, e reduz a Classificação Psy efetiva para cada poder pelo número de poderes sendo sustentadas. Ainda mais perigosa, a quantidade de energia que o psyker está tentando manipular se torna instável, rapidamente escapando do seu controle ao menor lapso de concentração. Caso o Psyker cause Fenômenos Psíquicos enquanto sustenta mais de um poder, ele deve adicionar +10 ao resultado rolado na **Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos** para cada poder depois do primeiro sendo sustentado.

Efeitos Cumulativos

Modificadores, aumentos de Característica, e outros benefícios gerados por poderes psíquicos não se acumulam um com o outro – apenas o maior se aplica. Eles se acumulam com bônus não psíquicos, como os concedidos por equipamento e ambiente.

Alcance e Linha de Visão

Ao menos que seja notado em sua descrição, um poder psíquico que diretamente seleciona como alvo um indivíduo ou coisa exige que o psyker tenha linha de visão em direção ao alvo (ou ao menos esteja “ciente” dele). O alvo deve também estar dentro do alcance descrito do poder.

Detectando Poderes Psíquicos

Psykers estão sintonizados à Distorção à sua volta, capazes de sentir as correntes e turbilhões causados por outros psykers mergulhando no fluxo do Immaterium. Quando poderes psíquicos estão em efeito na presença de um psyker, ele pode fazer um Teste de Psynisciência para determinar sua fonte (veja página 136 para detalhes sobre a Perícia Psynisciência e seus usos).

Rajadas Psíquicas

Um número de poderes produz explosões ou rajadas de energia que infligem estrago direto em uma maneira não diferente de uma arma. Poderes deste tipo seguem as

mesmas regras básicas. O psyker deve nomear um alvo dentro de alcance e linha de visão; se o Teste de Focar Poder é sucedido, então o alvo foi atingido com sucesso. Há três variações adicionais para isto: Barragens Psíquicas, Tempestades Psíquicas, e Explosões Psíquicas.

Rajadas Psíquicas de todos os tipos podem ser esquivadas como se fosse qualquer outra forma de ataque de alcance. Um Teste de Esquiva sucedido é o bastante para evitar uma Rajada Psíquica normal. Esquivar uma Tempestade Psíquica ou Explosão Psíquica é resolvido da mesma forma como esquivar de Ataques de Fogo Automático ou Área de Efeito (veja página 265).

Barragem Psíquica

Uma Barragem Psíquica é um grupo de rajadas de energia, similar a uma arma semiautomática. Se o Teste de Focar Poder sucede, então o psyker produz uma rajada psíquica para o Grau de Sucesso inicial, mais uma para cada dois Graus de Sucesso adicionais. O número de acertos conseguido desta forma não pode exceder a Classificação Psy efetiva do psyker ao usar este poder. O primeiro acerto deve atingir o alvo escolhido, enquanto outros acertos subsequentes devem atingir o alvo inicial ou quaisquer outros alvos dentro de dois metros, provendo que todos os alvos estejam dentro do alcance e linha de visão.

Tempestade Psíquica

Uma Tempestade Psíquica é muitas rajadas de energia, similar a uma arma automática. Se o Teste de Focar Poder sucede, então o psyker produz um número de rajadas psíquicas igual ao número de Graus de Sucesso. O número de acertos conseguido desta forma não pode exceder a Classificação Psy efetiva do psyker ao usar este poder. O primeiro acerto deve atingir o alvo escolhido, enquanto outros acertos subsequentes devem atingir o alvo inicial ou quaisquer outros alvos dentro de dois metros, provendo que todos os alvos estejam dentro do alcance e linha de visão.

Explosão Psíquica

Uma Explosão Psíquica detona para cobrir uma grande área, afetando múltiplos alvos simultaneamente. O psyker deve nomear um único ponto no espaço em qualquer local dentro do alcance e linha de visão. Se o Teste de Focar Poder é sucedido, cada alvo dentro do raio da Explosão Psíquica é acertado pelo poder.

Fenômenos Psíquicos

Quando um psyker alcança mais fundo na Distorção para alimentar suas habilidades, há sempre a chance do Empíreo sangrar na realidade, um fator que é no mínimo perturbador e desconcertante, e que pode ser destrutivo ou disruptivo ao próprio tecido da realidade. Às vezes esta manifestação da Distorção é única ao Psyker, mas em geral é tão imprevisível quanto a própria Distorção. Alguns efeitos podem incluir quedas dramáticas em temperatura, vozes

fantasmagóricas, sentimentos de desconforto, ou vegetação próxima secando e morrendo. Em raros casos, brechas de Distorção completas podem ocorrer com as piores das consequências.

Quando um psyker usa seu poder no nível Irrestrito ou nível Forçar, ele risca gerar tal perturbação na Distorção.

Qualquer Teste de Focar Poder Irrestrito que resulta em um duplo no dado, ou qualquer poder usado no nível Forçar, significa que o psyker deve rolar na **Tabela 7-2:**

Fenômenos Psíquicos. Jogadas particularmente altas nesta tabela podem resultar no psyker tendo que rolar na **Tabela 7-3: Perigos da Distorção.**

Alguns poderes, como notado em suas descrições, causam outros efeitos sobre o mundo material quando eles manifestam.

Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos

Rolagem	Efeito
01-03	Presságio Sombrio: Uma leve brisa sopra pelo psyker e os que estão próximos dele, e todos tem a sensação de que em algum lugar na galáxia algo ruim acabou de acontecer.
04-05	Eco da Distorção: Por alguns momentos, todos os sons causam ecos, independente dos arredores.
06-08	Fedor Profano: O ar em torno do psyker se torna permeado com um cheiro bizarro e pútrido.
09-11	Distorção Mental: O psyker sofre uma penalidade -5 para Testes de Vontade até o começo de seu próximo turno enquanto suas próprias fobias, suspeitas, e ódios inerentes escapam para a superfície de sua mente em uma onda de emoção descontrolada.
12-14	Geada: A temperatura cai por um instante, e uma fina camada de gelo se forma para cobrir tudo em 3d10 metros.
15-17	Aura de Márula: Todos os animais em 1d100 metros ficam assustados e agitados, personagens com Psynisciência podem apontar o psyker como a causa.
18-20	Verme de Memória: Todas as pessoas dentro da linha de visão do psyker se esquecem de algo trivial.
21-23	Podridão: Comida e bebidas estragam em um raio de 5d10 metros.
24-26	Brisa Assombrada: Ventos correm em torno do psyker por alguns momentos, lançando objetos leves em volta e apagando fogos dentro de 3d10 metros.
27-29	Véu da Escuridão: Por um breve momento (efetivamente o resto da Rodada), a área dentro de 3d10 metros é lançada em escuridão imediata.
30-32	Reflexão Distorcida: Espelhos e outras superfícies em um raio de 5d10 metros distorcem ou estilhaçam.
33-35	Perda de Fôlego: Todos (incluindo o psyker) em um raio de 3d10 metros ficam sem fôlego por uma rodada e não podem fazer quaisquer Ações de Corrida ou Investida.
36-38	Máscara Daemoníaca: Por um breve momento, o psyker assume uma aparência daemoníaca e ganha um valor de Medo de 1 até o começo do próximo turno. Contudo, ele também ganha um Ponto de Corrupção.
39-41	Apodrecimento Sobrenatural: Toda a vida vegetal em 3d10 metros do psyker seca e morre.
42-44	Ventaria Espectral: Ventos uivantes voam em torno do psyker, exigindo a ele e todos em 4d10 metros fazer um Teste Fácil (+30) de Agilidade ou Força para evitar serem derrubados no chão.
45-47	Lágrimas Sangrentas: Sangue escorre de pedras e madeira dentro de 4d10 metros do psyker. Se houver quaisquer retratos ou estátuas de pessoas nesta área, eles parecem estar chorando sangue.
48-50	A Terra Protesta: O chão subitamente treme, e todos (incluindo o psyker) em um raio de 5d10 metros deve fazer um Teste Rotina (+10) de Agilidade para não serem derrubados.
51-53	Descarga Actínica: Eletricidade estática preenche o ar em 5d10 metros fazendo cabelos saltarem e eletrônicos desprotegidos entrarem em curto, enquanto o psyker é coberto em relâmpagos sobrenaturais.
54-56	Fantemas da Distorção: Aparições fantasmagóricas enchem o ar em 3d10 metros em torno do psyker, voando e uivando em dor por alguns breves momentos. Todos no raio (exceto o próprio psyker) devem testar contra um valor de Medo de 1.
57-59	Caindo Para Cima: Tudo em 3d20 metros do psyker (incluindo o próprio psyker) sobe 1d10 metros no ar enquanto a gravidade brevemente cessa. Quase imediatamente, tudo cai de volta na terra, sofrendo Dano de queda como apropriado para as distâncias caídas.
60-62	Uivo Banshee: Um grito ressoa pela área imediata, destruído vidro e forçando cada criatura mortal capaz de ouvi-lo (incluindo o psyker) a passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar surdos por 1d10 rodadas.
63-65	As Fúrias: O Psyker é atacado por horrores invisíveis. Ele é lançado no chão e sofre 1d5 Dano (ignorando Armadura, mas não o Bônus de Dureza) e deve testar contra Medo (2).

Tabela 7-2: Fenômenos Psíquicos (cont.)

Rolagem	Efeito
66-68	Sombra da Distorção: Por um breve segundo, o mundo muda em aparência e todos em 1d100 metros tem um relance breve, mas horrível da sombra da Distorção. Todos nesta área (incluindo o psyker) devem fazer um Teste Difícil (-10) de Vontade para não ganhar 1d5 Pontos de Corrupção.
69-71	Desprezo Tecnológico: Os espíritos mecânicos rejeitam seus trejeitos sobrenaturais. Toda tecnologia não protegida contra o sobrenatural dentro de 5d10 metros para de funcionar momentaneamente, todas as armas de alcance Emperram (veja página 274), enquanto personagens com implantes cibernéticos devem passar um Teste Rotina (+10) de Dureza ou sofrer 1d5 Dano, ignorando Bônus de Dureza e Armadura.
72-74	Loucura da Distorção: Uma onda violenta de discordia maculada causa todas as criaturas em 2d10 metros (com a exceção do psyker) se tornarem Enfurecidas por uma Rodada e sofrer 1d5 Pontos de Corrupção a menos que passem um Teste Difícil (-10) de Vontade .
75+	Perigos da Distorção: A Distorção abre em um redemoinho de energia. Role na Tabela 7-3: Perigos da Distorção (veja página 245).

Tabela 7-3: Perigos da Distorção

Rolagem	Efeito
01-05	Os Resmungos: O psyker grita em dor enquanto energias de Distorção descontroladas atravessam sua mente despreparada. Ele deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Vontade ou ser atordoado por 1d5 Rodadas.
06-09	Queimadura de Distorção: Uma rajada violenta de energia da Distorção esmaga a mente do psyker, o lançando ao chão. Ele sofre 2d5 Dano, ignorando Bônus de Dureza e Armadura, e é atordoado por 1d5 Rodadas.
10-13	Concussão Psíquica: Com uma explosão de energia, o psyker fica inconsciente por 1d5 Rodadas, e todos em 3d10 metros devem fazer um Teste Rotina (+10) de Vontade ou ficar Atordoados por uma Rodada.
14-18	Explosão Psy: Há uma explosão de energia e o psyker é lançado 3d10 metros para o alto, caindo no chão momentos depois (veja página 287 para Dano de Queda).
19-24	Cauterização de Alma: Energia da Distorção atravessa o corpo do psyker, cauterizando sua alma. O psyker não pode usar poder algum pela próxima hora e ganha 2d5 Pontos de Corrupção.
25-30	Trancafiado: O poder tranca a mente do psyker em uma prisão etérea, atormentado por visões da Distorção. O psyker cai no chão em um estado catatônico. Para cada Rodada em seguida, ele deve gastar uma Ação Completa e fazer um Teste Difícil (-10) de Vontade . Em um sucesso, ele é libertado e restaurado ao seu corpo, assombrado por suas experiências, mas de outra forma ileso.
31-38	Incontinência Cronológica: O tempo se distorce em torno do psyker. Ele desaparece da existência e reaparece 1d10 Rodadas (ou um minuto em tempo narrativo) exatamente no mesmo local. Ele sofre um ponto permanente de dano de Dureza e Inteligência enquanto seu corpo e mente se rebelam contra a experiência, e ganha 1d5 Pontos de Corrupção.
39-46	Espelho Psíquico: O poder do psyker se torna contra ele. Resolva os efeitos do poder, mas o alvo do poder agora é o psyker. Se o poder é benéfico, ele causa 1d10 + 5 Dano de Energia (ignorando Armadura) ao psyker ao invés de seu efeito normal.
47-55	Sussurros da Distorção: As vozes de demônios enchem o ar em 4d10 metros do psyker, sussurrando segredos terríveis e verdades chocantes. Todos na área (incluindo o psyker) devem fazer um Teste Difícil (-20) de Vontade ou sofrer 1d5 Pontos de Corrupção e uma quantidade igual de dano de Vontade. Além disso, se o psyker passar ou não o Teste de Vontade, ele sofre um adicional 1d5+5 dano de Vontade.
56-68	Vice Versa: A mente do psyker é lançada para fora de seu corpo em outra criatura ou pessoa próxima. O psyker e um ser aleatório (note, isto não pode ser um demônio, xenos sem mente, ou outra criatura “sem alma”) em 50 metros trocam de consciência por 1d10 Rodadas. Isto pode ser um aliado ou um inimigo. Cada criatura retém sua Habilidade com Arma, Habilidade Balística, Inteligência, Percepção, Vontade, e Camaradagem durante a troca, mas todas as outras Características são do novo corpo hospedeiro. Se qualquer um dos corpos é morto, o efeito termina imediatamente e ambos os lados retornam aos seus corpos originais. Ambos forem 1d5 dano de Inteligência da experiência. Se não houver criaturas no alcance, o psyker se torna catatônico por 1d5 rodadas enquanto sua mente vaga pela Distorção. Esta jornada causa 1d10 Dano de Vontade, 1d10 Dano de Inteligência e 1d10 Pontos de Corrupção.
59-67	Invocação Negra: O Empíreo se deforma e rasga com a arrogância do psyker, e um Sanguinário rasga seu caminho para a existência. (veja Capítulo XI: Adversários). O diabo aparece em 3d10 metros do psyker, por um número de Rodadas igual a 1d5 mais o Bônus de Dureza do jogador. O turno do psyker termina imediatamente, e o Demônio pode pegar seu turno imediatamente. Ele detesta o psyker e foca todos os seus ataques ao tolo que estupidamente o invocou. Ele não irá atacar mais ninguém, mesmo que outros o ataquem.
68-72	Rasgado o Véu: O ar vibra com imagens de demônios risonhos e a mácula caleidoscópica da Distorção se torna visível. Todas as criaturas sencientes (qualquer criatura com uma característica Inteligência) dentro de 1d100 metros devem testar contra Medo (2). O psyker deve Testar contra Medo (4) ao invés disso. O efeito dura por 1d5 rodadas.

Tabela 7-3: Perigos da Distorção (cont.)

Rolagem	Efeito
73-78	Chuva de Sangue: Uma tempestade psíquica surge, cobrindo uma área de 5d10 metros na qual todos devem passar um Teste Desafiador (+0) de Força ou ser lançados no chão. Em adição aos ventos uivantes e céus derramando sangue, quaisquer poderes psíquicos usados na área por 1d5 Rodadas automaticamente invoca Perigos da Distorção em adição a quaisquer outros Fenômenos Psíquicos que estes poderes causam. O psyker ganha 1d5+1 Pontos de Corrupção.
79-82	Explosão Cataclísmica: O poder do psyker sobrecarrega, lançando grandes rajadas de energia da Distorção. Qualquer um em 1d10 metros (incluindo o psyker) toma 1d10 Dano de Energia com uma Pen de 5. O psyker não pode Esquivar isto, ou parar o ataque com um Salvamento de Campo (veja página 210). Em adição, todas as roupas e equipamento do psyker são destruídos, o deixando nu e fumegante no chão. O psyker não pode usar mais poderes por 1d5 horas depois do evento.
83-86	Possessão em Massa: Daemônios assaltam a mente de cada coisa viva em 1d100 metros. Cada personagem na área deve resistir a um ataque de possessão (veja o Traço Possessão no Capítulo V: Talentos e Traços ; o atacante é um Daemônio Menor aleatório). Esta possessão não irá durar mais do que 2d10 rodadas, depois disso os daemônios são lançados de volta na Distorção.
87-90	Tremor de Realidade: A realidade se distorce em torno do psyker, e uma área radiando 3d10 metros dele é destruída: objetos sólidos alternativamente apodrecem, queimam, e congelam, e tudo e todos na área recebe 2d10 Dano de Lacerção, ignorando Armadura (e incapaz de ser esquivado). Objetos protegidos, daemônios, e intocáveis diminuem pela metade o Dano rolado.
91-99	Grande Possessão: Uma grande e terrível entidade da Distorção se interessa na alma do psyker, descendo da Distorção para tomar o corpo do mortal para seus próprios propósitos. Um Daemônio poderoso tenta possuir o psyker (veja o Traço Possessão no Capítulo IV: Traços e Talentos). Use o Sanguinário da página 373, mas aumente todas as suas Características por +20 e lhe dê Medo 4. Mesmo se o daemônio falhar, o psyker ainda sofre 2d10 Dano de Dureza, e irá para sempre adicionar +10 à todas as rolagens nas tabelas de Fenômenos Psíquicos e Perigos da Distorção agora que seu corpo serve como um conduite para o poder da Distorção. Se o personagem morrer enquanto estiver possuído, o daemônio se manifesta no mundo real por um número de dias igual ao seu Bônus de Dureza ou até ser destruído.
00	Aniquilação: O psyker é imediatamente e irrevogavelmente destruído, queimado até não restar nada pelos fogos gritantes do Immaterium ou arrastado até turbilhão mais profundo da Distorção. O psyker não pode gastar Destino para se recuperar desta morte, ele está irrevogavelmente destruído. Há uma chance de que uma entidade daemoníaca de algum tipo apareça no lugar do psyker – o tipo de daemônio que aparece é determinado pelo Mestre, baseado no quanto poderoso o psyker era – psykers mais poderosos atraem daemônios mais poderosos. A chance percentual de que o daemônio apareça é igual à característica Vontade do psyker (role um d100, se o resultado for igual ou abaixo da característica, o daemônio aparece).

Poderes Psíquicos

“Logo depois de assegurarmos a estrutura, foi aí que ele entrou em pânico e nos disse que era uma armadilha. Os xenos que não queria ser sitiados, eles queriam sitiá-los!”

- Do diário de Capitão Karsgard, Vostroyano XXI

Poderes psíquicos funcionam da mesma forma que Perícias e permitem um personagem psyker manifestar efeitos e habilidades. Psykers podem acessar seu poder profundo (e alguns diriam blasfemo) da Distorção, usando sua conexão inata à esta fonte de energia para criar efeitos capazes de grandeza incrível e destruição ruínosa.

Psykers Sancionados recebem seu treinamento da Scholastica Psykana à bordo dos temidos Navios Negros. Ali, os que são julgados não serem insanos de mais são examinados e testados para ver que uso eles podem ter ao Imperador. Estes com grande habilidade telepática são pegos pelo Adeptus Astra Telepathica para serem treinados como

Astropatas. Apesar de que eles são importantes além da imaginação para o esforço de guerra, como também para a civilização imperial, estes psykers nunca veem combate.

Psykers Sancionados, por outro lado, recebem treinamento de combate especializado, feito para enfatizar trabalho em equipe e adaptação, apesar de que sacrifício e devastação também são pontos chave de sua educação. Eles aprendem a se integrar em qualquer unidade de qualquer exército em qualquer mundo em qualquer setor em qualquer área da galáxia que o Navio Negro pode soltá-los. Eles são ensinados alguns poderes sancionados, apesar de que podem desenvolver mais, conforme ganham mais experiência.

A seção seguinte contém várias disciplinas de poderes psíquicos. O treinamento rígido de Psykers Sancionados ao longo de vários milênios categorizou estes poderes e, apesar de que psykers geralmente se especializam em uma disciplina, eles são livres para escolher quaisquer poderes, presumindo que eles tenham o nível necessário de poder e treinamento. Psykers podem apenas ganhar poderes entre missões, já que eles devem ser treinados por um psyker mais poderoso, por enquanto. Um psyker pode, a critério do

Mestre, comprar poderes enquanto estiver em uma missão estendida (recebendo a tutela da Distorção), mas este psyker vai ter uma grande quantidade de explicação rápida a dar assim que a esquadra retornar ao QG. A importância da missão irá dedicar o nível de punição por clamar aos Poderes Ruinosos por mais habilidades, mas negociar com os poderes do Caos é raramente uma ofensa facilmente esquecível.

Formato de Poder

Cada poder psíquico é apresentado usando o seguinte formato:

Nome: O nome do poder.

Valor: Este número representa a quantidade de Experiência necessária para aprender o poder. Poderes psíquicos podem ser comprados com Pontos de Experiência.

Pré-requisitos: Alguns poderes requerem que o psyker primeiro aprenda outras formas para usar sua habilidade. O psyker deve possuir o poder (ou outros pré-requisitos) listado para poder aprender o poder.

Ação: A Ação Focar Poder (veja página 266) necessária para ativar o poder. Isto é geralmente uma Ação Livre, Meia Ação, Ação Completa, Reação ou uma Ação Estendida.

Foco de Poder: Isto descreve a Característica usada no Teste de Focar Poder para ativar este poder (normalmente Vontade, mas ocasionalmente outras características são usadas), e se o Teste de Focar Poder é Oposto. A dificuldade do poder é também descrita aqui.

Alcance: O alcance no qual o poder pode ser usado é geralmente expresso em metros ou quilômetros multiplicados pela CP no qual o poder foi usado. O alcance é um raio, e é sempre medido com o psyker no seu centro. O raio também se aplica à uma esfera em torno do psyker e portanto irá se estender para cima, baixo e em qualquer outra direção.

Sustentado: Isto diz se o poder pode ser sustentado (veja página 242), e qual Ação é necessária para sustentar o poder. Esta entrada sempre terá um dos seguintes: Não, Ação Livre, Meia Ação, ou Ação Completa.

Subtipo: Isto detona os Subtipos de Ação específicos para o Teste de Focar Poder para cada poder individual. Para mais informações sobre Subtipos de Ações veja página 260.

Descrição: Isto detalha os efeitos do poder, incluindo efeitos variáveis que a Classificação Psy do psyker, ou Graus de Sucesso do Teste de Focar Poder, têm na força final do poder. Sempre que a descrição de um poder se refere à Classificação Psy de um psyker, ele quer dizer a CP

na qual ele manifesta o poder, modificada pelo nível de poder (Restrito, Irrestrito, ou Forçar) escolhido.

Fenômenos Psíquicos: Alguns poderes causam Fenômenos Psíquicos alternativos ou adicionais. Se o poder pode usar apenas as regras normais de Fenômenos Psíquicos, esta seção estará ausente.

Manifestações Menores

Os poderes psíquicos apresentados neste capítulo representam algumas das habilidades mais poderosas que psykers na Guarda Imperial podem invocar no campo de batalha. Contudo, enquanto psykers são treinados nas barrigas dos Navios Negros, eles aprendem a usar o poder da Distorção em maneiras muito mais sutis. Em **Only War**, estes usos pequenos de poder psíquicos são representados como Manifestações Menores, e são divididas em quatro disciplinas diferentes.

Personagens com a Aptidão Psyker pode comprar Manifestações Menores de qualquer disciplina na qual eles já conheçam um poder psíquico, e cada Manifestação Menor individual custa 50 Pontos de Experiência. O que uma Manifestação Menor individual faz cabe ao mestre e o jogador fazendo a compra, contudo estes poderes devem ser manifestações simples e pequenas de poder, e não podem ter quaisquer efeitos concretos em jogo (como causar Dano significante ou remover um efeito de status). Exemplos de Manifestações Menores apropriados são listadas no começo de cada disciplina.

Para usar uma Manifestação Menor, o psyker deve gastar uma Meia Ação e fazer um **Teste Fácil (+30)**. Este Teste não tem chance de causar uma rolagem na Tabela de Fenômenos Psíquicos.

Adivinhação

Adivinhos procuram discernir o passado escondido e saber o curso de eventos futuros. Suas habilidades permitem a eles olhar no Immaterium e encontrar as respostas que procuram. Contudo, olhar para a Distorção é cansativo e até perigoso, frequentemente levando à insanidade para os que não estão totalmente preparados para abraçar a glória do aethyr.

Exemplo de Manifestações Menores: Ganhar um pressentimento vago de eventos futuros. Causar um pequeno evento de sorte ou azar acontecer a um personagem próximo (encontrar um cigarro no chão, tropeçar em uma raiz).

Presságio

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 1

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Psynisciência

Alcance: 3 metros x Classificação Psy raio

Sustentado: Meia Ação

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker toca o immaterium, usando suas energias para espalhar seus sentidos sobre a batalha, vendo o que é, o que foi, e o que será. Focando esta visão da Distorção ao fio de uma navalha ele pode guiar a mira de seus aliados, direcionando seus ataques para que atinjam o alvo.

Pela duração do seu poder, um número de aliados em um alcance igual à Classificação Psy do psyker, mais o próprio psyker, ganham um bônus para sua Habilidade com Arma e Habilidade Balística igual ao dobro da Classificação Psy do psyker. Aliados afetados por este poder perdem o benefício assim que se movem para fora do alcance.

Presságio

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Psynisciência Nível 1

Ação: Reação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Percepção

Alcance: Conjurador

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: A percepção do psyker da Distorção lhe dá os meios de evitar os ataques do oponente sem depender de reflexos mortais. Ele caminha pelo campo de batalha intocado, evitando disparos com uma facilidade simples.

Em qualquer situação onde o psyker poderia ser convocado para fazer um Teste de Evasão, ele pode ao invés disso tentar usar este poder. Se o poder é sucedido, o psyker evita o ataque exatamente como ele faria se tivesse passado em um Teste de Evasão.

Aviso Prévio

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Presságio

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Psynisciência

Alcance: 3 metros x Classificação Psy raio

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: A mente do psyker paira sobre a Distorção por vislumbres do futuro imediato, buscando preparar a si e seus aliados para ameaças vindouras. Seu conhecimento o mantém à frente da batalha, o tornando ciente de ataques vindouros antes mesmo que inimigos disparem um tiro.

Pela duração do seu poder, um número de aliados em um alcance igual à Classificação Psy do psyker, mais o próprio psyker, ganham um bônus para todos os Testes de Evasão igual ao dobro da Classificação Psy do psyker. Aliados afetados por este poder perdem o benefício assim que se movem para fora do alcance.

Infortúnio

Valor: 300pe

Pré-requisitos:

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Encarando sua vítima desafortunada, o psyker simplesmente estala seus dedos, torcendo os fios do destino de seu alvo. Subitamente, tudo em torno do alvo do psyker começa a falhar. Sua visão borra, sua arma emperra, e cada bala voando na sua direção facilmente encontra o caminho para os pontos mais fracos de sua armadura.

O psyker nomeia um único alvo no alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Vontade. Se o alvo falhar em resistir o poder, infortúnio o segue para onde quer que vá. Pela duração deste poder, os Pontos de Armadura do alvo são reduzidos em todas as localizações pela metade da Classificação Psy do psyker arredondada para cima.

Adicionalmente, as armas do alvo emperram em qualquer Ataque em que elas falham em acertar o alvo.

Bem Na Hora

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Presságio

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Psynisciência

Alcance: 3 metros x Classificação Psy Raio

Sustentado: Meia Ação

Subtipo: Concentração

Descrição: Rasgando a barreira para a Distorção com sua consciência, o psyker começa a ver imagens vívidas das ações futuras de seus inimigos com uma precisão sobrenatural. Com o poder desta informação, o psyker e seus aliados podem predizer exatamente onde seus ataques irão olhar por cima da cobertura, permitindo a eles colocar seus tiros perfeitamente.

Pela duração do seu poder, um número de aliados em um alcance igual à Classificação Psy do psyker, mais o próprio psyker, ignoram os efeitos de cobertura ao disparar em um alvo. Se seu ataque iria atingir uma localização no inimigo que iria se beneficiar de cobertura, este benefício é ignorado. Aliados afetados por este poder perdem o benefício assim que se movem para fora do alcance.

Precognição

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Bem Na Hora

Ação: Ação Completa

Foco de Poder: Teste Difícil (-20) de Psynisciência

Alcance: 5 metros x Classificação Psy Raio

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: Tal é o poder do psyker que ele presenciou cada ação, cada decisão, que irá trazer sua Esquadra à vitória. Com tremendo foco ele usa seu poder para partilhar este incrível conhecimento com seus aliados, os guiando pelo verdadeiro caminho para a vitória.

O psyker ganha um número de re-rolagens igual à sua classificação Psy que dura até o começo de seu próximo turno. Pela duração desta Rodada, sempre que um aliado em alcance, ou o próprio psyker, rola um Teste ou Rolagem de Dano, o psyker pode gastar uma destas re-rolagens para permitir ao aliado rolar novamente todos os dados envolvidos naquele Teste ou Rolagem de Dano. Se o psyker é morto ou fica inconsciente antes de começar seu próximo Turno, todas as re-rolagens remanescentes são perdidas.

Alcance: Conjurador

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: O olhar do psyker é lançado nas ondas infinitas da Distorção, vendo o campo de batalha inteiro com seu olho da mente. Este fluxo de informação é de mais para psykers mais fracos suportarem, frequentemente os lançando na loucura. Mas aqueles que podem focar são capazes de adivinhar informação a respeito da batalha com precisão incrível, capturando cada movimento de tropas e máquinas de guerra sob seu olhar omnisciente.

Para começar o ritual, o psyker deve gastar ao menos trinta minutos usando focos psíquicos variados para concentrar sua visão – sacando cartas de Tarô, lançando runas, observando o fogo, os métodos para isto são tão variados quanto as estrelas do Imperium. Ao final de trinta minutos, o psyker faz seu Teste de Focar Poder para projetar sua visão sobre o campo de batalha. Cada Grau de Sucesso revela mais informações, como explicado na **Tabela 7-4: Resultados do Olhar do Vidente**.

Tabela 7-4: Resultados do Olhar do Vidente

GdS	Resultado
1	Única Ameaça: O psyker consegue focar sua visão em uma única manobra chave que o inimigo está planejando, ou executando no momento. Isto pode ser uma emboscada, um assalto total, ou uma manobra de flanco, mas independente de sua natureza, ela é uma manobra chave para os planos inimigos.
2	Movimentos de Tropas: As visões do psyker se estendem ao campo de batalha inteiro, capaz de ver os movimentos de todas as tropas aliadas e inimigas. Contudo, ele é incapaz de focar sua visão o bastante para ver o número exato e composição de cada unidade.
3	Números de Tropas: O psyker controla o foco de sua visão, e ele está ciente de todos os efeitos anteriores e também é capaz de discernir o número e composição de cada unidade individual.
4+	Planos do Comandante: O psyker atravessa o véu do tempo, vendo a batalha e seus incontáveis resultados diferentes. Ele está ciente de todos os efeitos anteriores, e também sabe detalhes dos planos de batalha do comandante inimigo.

Olhar do Vidente

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Psynisciência Nível 2

Ação: Especial

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Psynisciência

Biomancia

Estes psykers que se especializam em influenciar energias biológicas de criaturas viventes. Eles aprenderam a manipular não somente a sua própria carne, mas também a de seus aliados e inimigos.

Exemplo de Manifestações Menores: Levemente alterar a aparência física do psyker por um curto período de tempo. Sentir a frequência cardíaca de outro personagem próximo.

Castigo

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Nenhum

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Chamado por muitos nomes, Castigar é um poder destrutivo comum usando ao longo da galáxia por muitos psykers diferentes. O psyker conjura bio-energia de dentro de si mesmo, invocando rajadas letais de relâmpagos que saltam das pontas de seus dedos para queimar seus inimigos até se tornarem cinzas.

Castigo é uma Barragem Psíquica que causa 1d10 + Classificação Psy Dano de Energia com uma Pen de 4.

Braço de Ferro

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Vigor, Força 35+, Dureza 35+

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-20) de Vontade

Alcance: Conjurador

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: A carne do psyker se transforma, endurecendo em um metal vivente liso, aumentando seu peso, mas também o tornando incrivelmente resistente. Sua nova forma lhe permite ignorar disparos de armas pessoais e esmagar inimigos com suas próprias mãos.

Enquanto este poder estiver em efeito, o psyker ganha os Traços Dureza Sobrenatural e Força Sobrenatural com valores iguais à metade da sua Classificação Psy, arredondado para cima. Contudo, a forma mais resistente da sua carne pesa sobre o psyker, lhe fazendo sofrer uma penalidade -10 para sua característica Agilidade enquanto o poder estiver em efeito.

Enfraquecer

Valor: 100pe

Pré-requisitos: Dureza 35+

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Oposto Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: O psyker chicoteia seu alvo com tentáculos de energia da Distorção. O poder vil rapidamente arranca a vitalidade da vítima, drenando seu espírito com cada carícia.

O psyker nomeia um único alvo em alcance e linha de visão que opõe seu poder com um Teste de Dureza. Se o alvo falhar em resistir o poder, é Atordoado por uma Rodada. Adicionalmente, enquanto este poder permanecer em efeito, se o alvo rolar duplos em qualquer Teste que fizer, ele ganha um número de níveis de Fatiga igual à Classificação Psy do psyker arredondada para baixo. Um único alvo só pode ser afetado por uma instância do poder Enfraquecer de cada vez.

Vigor

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Dureza 30+

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 3 metros x Classificação Psy raio

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: Estendendo sua vontade sobre seus aliados, o psyker alcança as profundezas de seus corpos e une sua carne para revigorar sua vontade de lutar e livrar seus corpos de fadiga. É sabido de psykers treinados neste poder ter virado o rumo de batalhas inteiras.

Um número de aliados no alcance igual à Classificação Psy do psyker, mais o próprio psyker, recuperam Ferimentos igual à metade da Classificação Psy do Psyker, arredondada para cima. Eles também podem imediatamente superar os efeitos de Supressão.

Este poder é extremamente exaustivo e exige ao menos 12 horas de recuperação antes de poder ser usado novamente.

Drenagem de Vida

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Enfraquecer, Dureza 40+

Ação: Ação Completa

Foco de Poder: Teste Oposto Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: O psyker se agarra na força vital de seu alvo e a arranca do corpo de sua pobre vítima. O psyker absorve esta essência roubada, usando-a para revigorar e fortalecer sua própria carne.

O psyker nomeia um único alvo no alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Dureza. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele sofre $1d10 + \text{Classificação Psy de Dano de Dureza}$, e o psyker ganha Dureza Sobrenatural (1), +1 para cada 5 pontos completos da Dureza que o poder causa. Esta Dureza Sobrenatural permanece enquanto o efeito do poder persistir.

Velocidade da Distorção

Valor: 500pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 5

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: Conjurador

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: O immaterium flui através do psyker, dando a ele os meios de desafiar o tempo, acelerando seus movimentos e reflexos muito além do alcance de qualquer humano. Ele se torna um vulto para seus inimigos, atacando com a velocidade de um raio.

O psyker ganha os Traços Habilidade com Arma Sobrenatural, Habilidade Balística Sobrenatural, e Agilidade Sobrenatural, todos os valores iguais à sua Classificação Psy.

Hemorragia

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 4, Castigo

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Oposto Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Ignorando defesas exteriores, o psyker leva sua mente ao corpo do seu adversário, usando o poder contorcido da Distorção para causar um incêndio dentro da carne da sua vítima. Sangue fervente começa a vazar de cada poro enquanto o corpo do alvo se rasga de dentro para fora.

O psyker nomeia um único alvo no alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Dureza. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele sofre Dano de Energia igual à Classificação Psy do psyker mais um Dano adicional para cada Grau de Falha no seu Teste de Dureza; este Dano ignora Bônus de Dureza e Armadura. Se este Dano mata com sucesso o alvo, o psyker pode imediatamente conjurar novamente este Poder Psíquico como uma Ação Livre em qualquer alvo legal dentro de 5 metros do alvo original.

Piromancia

As chamas justas irão queimar a vilania, tanto de fora quanto de dentro. Piromantes são temidos por todos os que servem com eles. Eles são exatamente o que os Generais querem de seus psykers: destruição completa da maneira mais visualmente potente.

Exemplo de Manifestações Menores: Criar uma pequena chama na palma da mão do psyker. Causar todas as velas em uma sala se apagarem simultaneamente.

Sopro de Fogo

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 3, Combustão Espontânea

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque

Descrição: Uma visão verdadeiramente aterrorizante, o psyker encara seus inimigos, e abre seus olhos e boca enquanto torrentes de fogo psíquico saltam deles para seu alvo.

Este poder é uma Barragem Psíquica que causa 1d10 + 2 Dano de Energia, +2 por ponto de Classificação Psy, com uma Pen de 0 e a Qualidade Fogo.

Tempestade Flamejante

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Escudo de Fogo, Classificação Psy 4

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: Conjurador

Sustentado: Meia Ação

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker engolfa seu próprio corpo no fogo da Distorção. Ele se espalha por cada centímetro de sua pele, transformando sua própria carne em Fogo Distorcido. Renascido em um ser de chama viva, o psyker queima tudo que ele toca, transformando seus arredores em uma paisagem infernal com cada passo que dá.

Enquanto este poder está em efeito, todos os taques corporais do psyker causam Dano de Energia adicional igual à sua Classificação Psy e ganham a Qualidade Fogo. Em adição, ao final de cada um dos Turnos do psyker em que ele sustenta este poder ele emite uma Explosão Psíquica centrada nele mesmo com um raio igual à sua Classificação Psy. Todas as criaturas dentro da área de efeito, com a exceção do psyker, sofrem 1d10 + Classificação Psy Dano de Energia com uma Pen de 0 e a Qualidade Fogo.

Escudo de Fogo

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Nenhum

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: Com um movimento de sua mão, o psyker se rodeia com uma parede de fogo contorcido. O fogo vivo chicoteia seus atacantes, lançando tentáculos de fogo golpeando qualquer um tolo o bastante para enfrenta-lo.

Enquanto este poder está em efeito, quaisquer criaturas em alcance e linha de visão que acertam com sucesso o Psyker com um Ataque imediatamente sofrem Dano de Energia igual à Classificação Psy do psyker, este Dano não é reduzido por Armadura ou Dureza.

Inferno

Valor: 500pe

Pré-requisitos: Raio Derretido, Classificação Psy 5, Explosão Solar

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Canalizando sua fúria nas chamas da Distorção, o psyker convoca um pilar de fogo sobre seus inimigos. O tornado incendeia o próprio ar em chamas enquanto colide em seus inimigos.

Este poder é uma Explosão Psíquica com um raio igual à Classificação Psy do psyker. Todas as criaturas pegas no raio sofrem 2d10 Dano de Energia, +3 por Classificação Psy, com uma Pen de 0 e a Qualidade Fogo.

Combustão Espontânea

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Nenhum

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Ordinário (+10) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque

Descrição: O psyker se concentra no corpo de seu inimigo, acumulando sua fúria na sua vítima e ascendendo sua raiva com os poderes da Distorção. O sangue do alvo ferve e a carne queima, e enquanto a fúria do psyker chega a seu

pináculo, o corpo do alvo começa a explodir em rajadas de cinzas e fogo.

Este poder é uma Rajada Psíquica que causa 1d10 + 2 Dano de Energia, +2 por Ponto de Classificação Psy, com uma Pen de 0 e a Qualidade Fogo.

Explosão Solar

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Sopro de Fogo, Classificação Psy 4

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque

Descrição: O psyker acumula seu ódio dentro de si, o canalizando em poder da Distorção. Enquanto ele coleta sua raiva ele começa a brilhar com a energia até ele estar rodeado por um globo cegante de luz que ofusca até a própria luz do sol. Enquanto ele abre seus olhos ele libera esta energia acumulada em seu alvo desafortunado, o assaltando com uma barragem interminável de fogo.

Este poder é uma Tempestade Psíquica que causa 1d10 + 2 Dano de Energia, +2 por Ponto de Classificação Psy, com uma Pen de 0 e a Qualidade Fogo.

Raio Derretedor

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Sopro de Fogo, Classificação Psy 4

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 5 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque

Descrição: O psyker estende sua palma em direção ao inimigo e libera um raio branco de energia concentrada. Tal é o calor deste raio focado de Fogo Distorcido que armadura derrete e carne simplesmente vaporiza enquanto ele atravessa sem esforço.

Este poder é uma Rajada Psíquica que causa 1d10 + 5 Dano de Energia, +3 por Ponto de Classificação Psy, com uma

Pen igual ao dobro da Classificação Psy do psyker, e a qualidade Melta.

Telepatia

Telepatia é uma das disciplinas psíquicas mais importantes no Imperium. Ela permite milhões de milhões de mundos permanecerem conectados. Em adição à seus poderes sem iguais de comunicação, telepatas possuem a capacidade de manipular as mentes de outros. Eles podem rasgar a sanidade de seus alvos, moldar seus pensamentos como lama e dobrar sua vontade.

Exemplo de Efeitos Menores: Ganhar vislumbres rápidos dos pensamentos de um personagem próximo. Fazer um personagem próximo ouvir vozes sussurrando.

Grito Psíquico

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 3

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque

Descrição: O psyker respira fundo, puxando a energia da Distorção para dentro do seu corpo. Ele libera a energia com um uivo sobrenatural focado com precisão absoluta em um inimigo. O grito do psyker de energia psíquica esfrangalha a mente e o corpo de sua vítima, o rasgando com barragens de ressonância perversa.

Este poder é uma Rajada Psíquica que causa 1d10 + 2 Dano de Explosão +2 por ponto de Classificação Psy, com uma Pen de 0 e a Qualidade Concussiva (1).

Dominar

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Vontade 40+

Ação: Ação Completa

Foco de Poder: Teste Oposto Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 5 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker estende sua vontade ao corpo de seus inimigos, torcendo seus pensamentos e esmagando suas defesas mentais. Com sua proteção abaixada, o psyker pode plantar ideias em suas cabeças, os fazendo realizar sua vontade como se fosse sua própria ideia.

Psyker nomeia um número de alvos no alcance e linha de visão até metade de sua Classificação Psy (arredondada para cima) que opõe este poder com um Teste de Vontade. Os alvos que falharem em resistir o poder devem obedecer a um comando simples dado pelo psyker. Alguns exemplos de ordens incluem “Fuja”, “Caia”, ou “Ataque seu amigo”. Se o comando é um ato potencialmente suicida, os alvos recebem um +20 para seu Teste de Vontade. Em todos os casos os comandos devem ser realizáveis em uma única Rodada.

Fortaleza Mental

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Destemido

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 3 metros x Classificação Psy raio

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker usa sua maestria da mente humana para fortalecer seus aliados em batalha. Ele estende seu poder sobre eles, projetando pensamentos inspiradores em suas mentes e expulsando medo, movendo mesmo os maiores covardes a atos de heroísmo.

Pela duração deste poder, um número de aliados em um alcance igual à Classificação Psy do psyker, mais o próprio psyker, contam como tendo o Talento Destemido. Aliados afetados por este poder perdem o benefício assim que se movem para fora do alcance.

Mestre de Marionetes

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Dominar

Ação: Ação Completa

Foco de Poder: Teste Oposto Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Especial

Subtipo: Concentração

Descrição: Focando sua habilidade telepática, o psyker é capaz de estender sua mente inteiramente na vontade de outro. Ele enrola sua influência em torno de sua mente, controlando não apenas seus pensamentos, mas suas ações físicas também. Ele ganha comando completo sobre o corpo de sua vítima, controlando-a como uma marionete sob seus dedos.

O psyker nomeia um único alvo em alcance e linha de visão com um total de Ferimentos não maior que 3 vezes a Classificação Psy do psyker, que opõe este poder com um Teste de Vontade. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele é controlado pelo psyker como uma marionete. Pela duração do poder, o psyker pode dividir suas ações entre ele o alvo. O alvo dominado usa suas próprias características, mas à -10 devido à crueza do controle. Se em qualquer ponto o psyker iria fazer o alvo realizar uma ação potencialmente suicida, o alvo pode tentar um **Teste Oposto Desafiador (+0) de Vontade** para tentar se libertar do poder. Adicionalmente, o poder se rompe assim que o alvo se move para fora do alcance.

Aterrorizar

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Alucinação

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Oposto Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: Se esgueirando profundamente na mente de sua vítima, o psyker descobre suas maiores falhas, maiores fraquezas, e maiores medos. Usando estas ferramentas contra seu oponente, o psyker pode transformar mesmo os mais corajosos guerreiros em covardes patéticos chorões diante dele.

O psyker nomeia um único alvo em alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Vontade. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele deve rolar na **Tabela 9-5: Choque** na página 327, adicionando +10 vezes a Classificação Psy do psyker na rolagem em vez da adição normal para Graus de Falha, e aplicar imediatamente os efeitos.

Invisibilidade

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Agilidade 30, Classificação Psy 4

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Oposto Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker se arrasta para os sentidos dos seus oponentes, fazendo até mesmo sua visão os trair. Usando este controle ele pode torcer sua visão em torno de um alvo, tornando ele praticamente invisível aos seus olhos.

O psyker nomeia um único alvo em alcance e linha de visão, que pode ser o próprio psyker. Pela duração do poder, o alvo conta como sendo Treinado na Perícia Furtividade, e ganha um bônus para Testes de Furtividade igual à +5 vezes a Classificação Psy do psyker. Adicionalmente, todos os ataques de alcance feitos contra o alvo sofrem uma penalidade igual a -5 vezes a Classificação Psy do psyker. O alvo perde os benefícios deste poder assim que se move para fora do alcance.

Alucinação

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Nenhum

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Oposto Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: Assim como com muitas coisas, a mente é muito mais fácil de quebrar do que controlar. O psyker se estende à mente de sua vítima, quebrando os frágeis controles sobre sua própria paranoia, confusão, e pânico que fervem abaixo da superfície. Assim que libertas, estas energias mentais violentas fazem o trabalho do psyker para ele, rasgando a mente de seu oponente, torcendo a própria percepção da realidade de sua pobre vítima.

O psyker nomeia um único alvo em alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Vontade. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele deve rolar na **Tabela 6-7: Efeitos Alucinógenos** na página 180, e aplicar imediatamente os efeitos. O efeito rolado na tabela dura por um número de Rodadas igual à metade da Classificação Psy do psyker arredondada para cima.

Telequinesia

Estes psykers que se focam em telequinesia usam energia mental para influenciar diretamente o mundo material à sua volta. Estes Telequines são capazes de usar a força bruta de sua mente para se proteger de ataques, golpear seus inimigos com energia invisível, e até despedaçar a blindagem grossa de veículos inimigos.

Exemplo de Manifestações Menores: Fazer pequenos objetos flutuar ou se mover por uma sala. Bater no ombro de um colega de esquadra do outro lado da sala.

Assaltar

Valor: 200pe

Pré-requisitos: Nenhum

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Ordinário (+10) de Vontade

Alcance: 20 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Com nada além do poder de sua mente, o psyker pega um objeto próximo; levantando um barril de plástico, tirando um cano de metal da parede, ou mesmo arrancando uma rocha da terra. Ele então empurra o objeto pelo ar, o lançando em seu oponente com uma velocidade assustadora.

Este poder é uma Rajada Psíquica que causa 1d10 + Classificação Psy em Dano de Impacto com uma Pen de 2. Se o psyker conseguir ao menos três Graus de Sucesso em seu Teste de Focar Poder, o alvo também é lançado 1d5 metros de distância e cai deitado (certos alvos especialmente grandes como tanques de batalhas, Daemônios Maiores, e Titans são imunes a isto à critério do Mestre).

Esmagar

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Assaltar

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: O psyker estende suas mãos em direção ao seu inimigo e fecha seus punhos. Enquanto ele aperta seus dedos cada vez mais forte, forças invisíveis empurram seu alvo de todos os lados, esmagando carne, armadura, e osso.

O psyker nomeia um único alvo no alcance e linha de visão que opõe este poder com um Teste de Dureza. Se o alvo falhar em resistir o poder, ele sofre $1d10 + \text{Classificação Psy}$ em Dano de Impacto com uma Pen 2 ao Local Corpo e conta como estando afetado pela Qualidade Prender com um valor igual à metade da Classificação Psy do psyker arredondada para baixo.

Portão da Infinidade

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 5

Ação: Ação Estendida (3)

Foco de Poder: Teste Difícil (-20) de Vontade

Alcance: 1 quilômetro x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: Controlando a natureza fluente do tempo e espaço na Distorção, o psyker pode abrir um buraco através do immaterium, moldando o tecido da realidade à sua vontade. Usando este portal, o psyker e seus aliados podem cruzar grandes distâncias no piscar de um olho, atravessando milhas em nada mais do que alguns passos.

O psyker escolhe um ponto em qualquer lugar dentro de 5 metros vezes sua Classificação Psy, e abre um portão ao immaterium naquele ponto. Ele então escolhe um ponto no alcance do poder, e abre um portão de saída naquele local. O psyker deve estar ciente da localização na qual ele está abrindo a saída para o portão, tendo visitado ele antes, o visto de longe, ou simplesmente o estudado em um mapa.

O portão dura por um número de Rodadas igual à Classificação Psy do psyker, e tem um raio de metros igual à Classificação Psy do Psyker também. Pela duração do poder, os dois lados do portão são conectados, e qualquer pessoa ou objetos podem passar contanto que caibam no portão.

Este poder é incrivelmente exaustivo e exige ao menos 12 horas de recuperação antes de poder ser usado novamente.

Objuração Mechanicum

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Assaltar

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 10 metros x Classificação Psy

Sustentado: Não

Subtipo: Concentração

Descrição: O psyker lança a confusão da Distorção nos mecanismos internos ordenados de máquinas próximas. A energia desalinhada distorce e deforma os espíritos mecânicos, levando armas a emperram e motores a morrerem.

O psyker escolhe um ponto em qualquer local dentro do alcance e linha de visão. Este poder cria um Campo de Curto (veja página 181) centrado neste ponto com um raio em metros igual a Classificação Psy do psyker.

Onda de Choque

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Assaltar

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: Conjurador

Sustentado: Não

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: O psyker bate suas palmas e usa seu considerável poder para amplificar o ruído exponencialmente, criando uma onda de choque torrencial. A energia esmaga qualquer um infeliz o bastante por estar perto, os lançando para longe do psyker em uma barragem de força.

Este poder é uma Explosão Psíquica centrada no psyker com um raio igual à Classificação Psy do psyker. Qualquer criatura na área de efeito, com a exceção do psyker, sofre $1d10 + \text{Classificação Psy}$ em Dano Explosivo com Pen 0 e é empurrada diretamente para longe do psyker um número de metros igual à Classificação Psy do psyker.

Domo Telequino

Valor: 300pe

Pré-requisitos: Classificação Psy 4

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 5 metros x Classificação Psy

Sustentado: Ação Livre

Subtipo: Concentração

Descrição: Estendendo seu poder sobre seus aliados, o psyker cria um domo cintilante de energia em torno deles que deflete fogo inimigo tão efetivamente quanto qualquer bunker. Apesar de sua proteção sólida, o domo não tem uma sensação diferente de puro ar, e aliados e inimigos podem passar por ele sem problemas.

O psyker escolhe um ponto em alcance e linha de visão, e cria um domo de energia invisível centrado naquele ponto com um raio igual à metade da Classificação Psy do psyker, arredondada para cima. Todos os aliados dentro do domo ganham um número de Pontos de Armadura igual à Classificação Psy do psyker em todas as Locais contra qualquer ataque originado de fora do raio do domo. Contudo, inimigos podem ainda atravessar fisicamente o domo sem penalidade.

Vórtice da Condenação

Valor: 400pe

Pré-requisitos: Esmagar, Objuração Mechanicum, Classificação Psy 5, Onda de Choque

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Difícil (-10) de Vontade

Alcance: 5 metros x Classificação Psy

Sustentado: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Concentração

Descrição: Manipulando as energias impossíveis do immaterium, o psyker usa seu poder para rasgar um buraco na realidade, abrindo uma fenda para a Distorção. Energias rolantes vasam na realidade, rasgando tudo que é desafortunado o bastante para estar perto da fenda instável. O psyker luta para manter a torrente volátil de energia controlada, focando toda sua energia em conter o vórtice, ou ele escapará de seu controle e causará destruição inimaginável.

O psyker escolhe um ponto no alcance e linha de visão, e cria um vórtice de energia centrado naquele ponto que começa com um raio de 2 metros. Qualquer um tocando o vórtice ao final do Turno do psyker deve tomar 2d10 Dano de Energia, +2 por ponto de Classificação Psy, com uma Pen igual ao raio atual do vórtice em metros. O psyker não pode parar involuntariamente de sustentar este poder. Ao invés disso, no começo de cada Turno o psyker sustentando o vórtice deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Vontade**

com uma penalidade -5 para cada metro do raio atual do vórtice. Se ele passar o Teste ele pode realizar uma das seguintes ações.

- Aumenta o raio do vórtice por um metro.
- Diminui o raio do vórtice por um metro.
- Move o vórtice em qualquer direção um número de metros igual à Classificação Psy do psyker.

Se o psyker falhar no Teste de Vontade para sustentar o vórtice, ou ele é incapaz de fazer o teste por outras circunstâncias, seu raio aumenta por um metro e se move um número de metros igual à Classificação Psy do psyker em uma direção aleatória (veja o **Diagrama de Dispersão** na página 275).

Se o raio do vórtice em algum momento diminuir para zero metros, o poder termina e o vórtice desaparece. Se o raio do vórtice em algum momento ficar maior que a Classificação Psy do psyker, ele explode, terminando o poder, destruindo o vórtice, e causando 2d10 Dano de Energia, +4 por ponto de Classificação Psy, com uma Pen igual ao raio atual do vórtice em metros, a qualquer um à um número de metros do centro do vórtice igual ao dobro da Classificação Psy do psyker. O psyker é atingido pelo Dano independente de sua proximidade do vórtice explodindo já que as energias da Distorção que ele estava canalizando voltam para ele.

Capítulo VIII: Combate

“Colocar baionetas, rapazes – isso está prestes a ficar interessante...”

- Major Lucios Sharpe do 444º Mecanizado Cadiano

Guerra é vida para os homens e mulheres da Guarda Imperial. Trilhões de Guardas ao longo de incontáveis campos de batalha lutam contra os inimigos do Deus-Imperador em uma base diária, e todos eles devem saber como lutar a menos que sejam levados à ruína pelos oponentes blasfemos e heréticos que lutam contra eles. Sem surpresa alguma, combate é um componente essencial de um jogo de **Only War**, e todos os personagens devem estar prontos para repelir qualquer mal que a galáxia jogue em seus caminhos.

Tempo Narrativo VS Tempo Estruturado

A passagem de tempo é flexível em um jogo de **Only War** e sujeita ao critério do Mestre, baseado nas necessidades da estória e escolhas que os personagens fazem. Às vezes o Mestre apenas precisa passar um sentido muito vago de tempo, que é conhecido como Tempo Narrativo. Em outras situações, especialmente combates, controle preciso do tempo é necessário, e o Mestre deve adotar o que é conhecido como Tempo Estruturado.

Tempo Narrativo

Muitas situações em um jogo de **Only War** não exigem controle exato do tempo. É geralmente o bastante saber que uma certa ação toma alguns minutos, quase uma hora, várias semanas, ou qualquer coisa entre. Tempo Narrativo é mais frequentemente usado fora de combate e outras situações onde a ordem precisa das ações não é importante.

Tempo Estruturado

Em contraste à abordagem abstrata do Tempo Narrativo, Tempo Estruturado é importante para resolver encontros complexos, como combate, quando cada segundo conta e a ordem em que as coisas acontecem é crucial. Tempo estruturado é dividido em Rodadas, Turnos, e Ações.

Rodadas

Uma Rodada consiste de cada personagem participando no encontro tomando um Turno cada. É assumindo que personagens agem mais ou menos simultaneamente em um encontro, então uma Rodada é aproximadamente cinco segundos, independente de quantos personagens estão envolvidos.

Turnos

Cada personagem em um encontro tem um Turno cada Rodada. Durante o Turno de um personagem, ele pode realizar uma ou mais Ações. Enquanto Turnos de personagens sobrepõem um ao outro levemente, Turnos são resolvidos em uma ordem específica conhecida como Ordem de Iniciativa (veja página 259).

Ações

Um personagem pode realizar uma ou mais Ações durante seu Turno. Se um personagem está realizando múltiplas ações durante seu Turno, a ordem em que elas são resolvidas pode ou não importar. Por exemplo, um personagem pode sacar sua pistola e então se mover alguns metros, ou ele pode se mover primeiro e então sacar sua pistola, mas em qualquer caso o resultado final é o mesmo. Contudo, se o mesmo personagem quer disparar sua pistola, ele obviamente precisa sacá-la primeiro! Ações são descritas em detalhe na página 260.

Visão Geral do Combate

Combate é geralmente resolvido usando Tempo Estruturado dividido em Rodadas, Turnos, e Ações. Cada personagem, incluindo os PNJs, recebe um Turno cada Rodada. A ordem em que os Turnos são resolvidos depende da Ordem de Iniciativa. Quando um novo combate começa, siga estes passos para determinar o que acontece.

Passo 1: Surpresa

No começo de um combate, o Mestre determina se quaisquer personagens estão Surpresos. Isto só pode acontecer uma vez no começo do combate, e haverá combates em que ninguém está Surpreso. Durante a primeira Rodada de combate, um personagem Surpreso perde seu Turno e não pode usar Reações por que ele foi pego desatento por seus inimigos. Se ninguém está Surpreso, vá imediatamente para o Passo Dois.

Surpresa

Surpresa afeta somente o começo de um novo combate. Cabe ao Mestre decidir se quaisquer dos combatentes estão Surpresos. No final, isto cabe a um julgamento da parte do Mestre, baseado nas circunstâncias e Ações dos variados combatentes levando ao encontro. O Mestre deve tomar o seguinte em consideração ao determinar Surpresa:

- Alguém está se escondendo? Uso sucedido da Perícia Esconder antes do combate pode significar que alguns dos combatentes estão escondidos. Personagens extremamente atenciosos podem opor isto com um Teste de Atenção.
- Alguém está sendo furtivo? Uso sucedido da Perícia Movimento Silencioso pode ter posicionado alguns personagens para emboscada. Novamente, oponentes atenciosos podem opor isto com um Teste de Atenção.
- Há várias circunstâncias incomuns que iriam mascarar a chegada de atacantes? Isto pode incluir quase qualquer coisa, de chuva a motores rangendo a explosões.
- Há quaisquer distrações? É possível que algo bem distrativo esteja acontecendo. Um grupo de Orks pode estar tão fixado em lutar entre si que eles podem falhar em ouvir um grupo de Guardas se aproximando.

Tendo tudo isto em mente, o Mestre deve decidir quais combatentes estão Surpresos. Enquanto é geralmente o caso que um lado inteiro ou o outro está Surpreso, pode haver exceções individuais. Se ninguém está surpreso, proceda com o combate como normalmente.

Se há um ou mais combatentes Surpresos, a primeira Rodada do combate é referida como uma Rodada Surpresa. Durante uma Rodada Surpreendida, todos os combatentes rolam por iniciativa como detalhado pelas regras padrões [acima], mas qualquer combatente Surpreso perde seu Turno durante a Rodada Surpresa. Todos os combatentes não-Surpresos tomam Ações usando a Ordem de Iniciativa padrão. O combatente Surpreso (ou grupo de combatentes) não pode fazer nada exceto permanecer em qualquer estado em que eles estavam quando o combate começou (que na maior parte dos casos significa que eles simplesmente irão ficar parados) seja por causa do choque ou por que eles simplesmente não sabem que estão sob ataque. Combatentes surpresos não podem usar Reações durante uma Rodada Surpresa. Além disso, um atacante não-Surpreso recebe um bônus +30 para Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística feitos para atacar um alvo Surpreso. Depois que a Rodada Surpresa é completamente resolvida, todos os personagens Surpresos se recompõem e podem agir normalmente, se juntando à Ordem de Iniciativa em seja lá qual for o lugar que eles rolaram no começo da Rodada Surpresa.

Passo 2: Role Iniciativa

No começo da primeira Rodada, cada personagem rola para Iniciativa. Cada personagem rola 1d10 e adiciona seu Bônus de Agilidade (o dígito dezena de sua característica Agilidade). A rolagem resultante aplica a todas as Rodadas sucessivas em combate.

Passo 3: Determine a Ordem de Iniciativa

O Mestre ordena todas as rolagens de Iniciativa, incluindo as de PNJs, da maior à menor. Esta é a ordem em que personagens irão tomar seus Turnos durante cada Rodada de combate.

Passo 4: Combatentes Tomam Turnos

Começando com o personagem ao topo da Ordem de Iniciativa, cada personagem toma um Turno. O personagem atualmente tomando seu Turno é conhecido como o personagem ativo. Durante seu Turno, o personagem ativo pode realizar uma ou mais Ações. Assim que suas Ações tiverem sido resolvidas, o próximo personagem da Ordem de Iniciativa se torna o personagem ativo e toma seu Turno, e assim em diante.

Passo 5: Rodada Termina

Assim que cada personagem tomou um Turno, a Rodada termina. Quaisquer efeitos que especifiquem uma duração de “até o fim da Rodada” terminam agora.

Passo 6: Repita Passos 4-5 Como Necessário

Continue a jogar Rodadas sucessivas até o combate estar completo ou até o evento que causou a mudança de Tempo Narrativo para Tempo Estruturado estar resolvido.

Iniciativa

Iniciativa determina a ordem em que participantes agem durante cada Rodada. Para determinar iniciativa, role 1d10 e adicione o resultado ao Bônus de Agilidade do personagem ou PNJ. O Mestre rola a iniciativa para quaisquer PNJs e criaturas presentes. Para manter as coisas mais simples, é recomendado que o Mestre faça uma rolagem de Iniciativa para um grupo inteiro de inimigos similares. Depois cada combatente (ou grupo de combatentes) tiver determinado sua Iniciativa, o Mestre pode fazer uma lista e coloca-las em ordem, da maior para a menor. Isto é conhecido como a Ordem de Iniciativa, que é a ordem que os combatentes agem em cada Rodada, até o combate estar terminado.

Se mais de um personagem tem a mesma Iniciativa, eles agem na ordem da maior Agilidade para a menor. Se eles também tiverem a mesma Agilidade, então cada um deve rolar um dado, com o maior indo primeiro. A maioria dos combates dura por múltiplas Rodadas, mas a Iniciativa de cada combatente é apenas determinada uma vez no começo

do combate. Assim que a Ordem de Iniciativa tiver sido estabelecida, ela geralmente permanece a mesma de Rodada para Rodada. Se novos combatentes se juntarem no meio da luta, simplesmente determine suas Iniciativas normalmente e as insira na Ordem de Iniciativa. O Mestre pode escolher refazer a Ordem de Iniciativa durante um Encontro se os eventos da estória o exigir, apesar de que isto pode envolver Rodadas Surpresas adicionais. Geralmente falando, contudo, eventos como estes devem ser raros, e devem ser usados para aumentar a tensão ou introduzir novos elementos únicos ou interessantes ao combate ao invés de simplesmente quando novas forças inimigas aparecerem.

Ações

Durante cada Rodada normal, cada personagem ganha um Turno para agir. Em seu Turno, um personagem pode realizar uma ou mais Ações. Há cinco tipos de ações em **Only War**, e cada ação também tem um ou mais subtipos.

Ações Completas

Uma Ação Completa exige a atenção completa do personagem para ser realizada. Personagens podem realizar apenas uma Ação Completa em seu Turno e não podem realizar quaisquer Meias Ações. Agarrar um oponente é um exemplo de uma Ação Completa.

Meias Ações

Uma Meia Ação é relativamente simples; ela exige algum esforço ou concentração, mas não tanto que consuma o Turno inteiro de um personagem. Um personagem pode realizar duas Meias Ações diferentes em seu Turno ao invés de realizar uma Ação Completa. Preparar um arma ou fazer um Ataque Padrão são ambos exemplos de Meias Ações.

Reações

Uma Reação é uma Ação especial feita em resposta a algum evento, como um ataque. O personagem recebe uma Reação cada Rodada, que pode ser apenas usada quando não é seu Turno. Exemplos incluem fazer um Teste de Evasão para evitar um ataque.

Ações Livres

Uma Ação Livre requer apenas um momento e nenhum esforço real pelo personagem. Ações livres pode ser realizadas em adição à quaisquer outras Ações no Turno de um personagem, e não há limite formal para o número de Ações Livres que um personagem pode realizar. O Mestre deve usar o senso comum para colocar limites razoáveis ao que pode ser feito em poucos segundos. Exemplos de Ações Livres incluem largar um item ou falar algumas palavras.

Ações Estendidas

Ações Estendidas levam mais de uma única Rodada para completar. Assim que o personagem começa a realizar uma Ação Estendida, é considerado que ele está trabalhando para completa-la pelo tempo que for necessário. Se o personagem abandonar a Ação Estendida, ou é interrompido, todo o progresso para completar a Ação Estendida é perdido.

Subtipos de Ações

Em adição ao seu tipo, cada Ação também é categorizada em um ou mais subtipos. Subtipos de ações não fazem nada por si só, mas são usadas para clarificar o que um personagem pode não fazer em uma variedade de circunstâncias especiais. Por exemplo, um personagem que está Imobilizado não pode realizar quaisquer ações do subtipo Movimento.

Usando Ações

Durante seu Turno, um personagem pode realizar uma Ação Completa ou duas Meias Ações diferentes. Um personagem pode, por exemplo, fazer uma Ação Investida (Ação Completa) ou fazer uma Ação Mirar e uma Ação Ataque Padrão, como disparar (duas Meias Ações). É importante lembrar que uma Rodada dura apenas alguns segundos, então o Turno do personagem dentro da Rodada é apenas alguns momentos.

Qualquer ação pode ser combinada com falar, zombaria, gritos de guerra, e expressões verbais curtas – estas são consideradas Ações Livres – mas cabe ao Mestre decidir o que um jogador pode ser capaz de dizer nesta quantidade de tempo. Uma frase irônica para um companheiro ou um insulto terso para um inimigo é sempre razoável, mas recontar os detalhes íntimos dos sete duelos até a morte entre golpes de uma espada energética deve provavelmente contar como algo mais do que apenas uma Ação Livre.

A maioria das Ações é iniciada e terminada dentro do mesmo Turno do personagem ativo. Por exemplo, um personagem não começa uma Investida em um Turno e a termina em um Turno ou Rodada posterior; ele realiza a Investida inteira (que é uma Ação Completa) de uma vez em seu Turno. Contudo, há duas grandes exceções: Reações são sempre realizadas quando não é o Turno do personagem reagindo, e Ações Estendidas sempre levam mais de uma Rodada para completar.

Em adição, personagens em **Only War** podem apenas realizar uma Ação com o subtipo Ataque e uma ação com o subtipo Concentração durante seu Turno. Eles podem ainda realizar Reações com o subtipo Concentração ou Ataque durante a mesma Rodada, mas isto não acontece durante seu Turno. Note que sustentar poderes psíquicos (a maioria dos

Tabela 8-1: Ações de Combate

Ação	Tipo	Subtipo(s)	Descrição
Ação Guardada	Meia	Concentração, Corporal/Alcance	-10 para HA ou HB, +10 para todos os Testes de Evasão até o começo do próximo Turno.
Adiar	Meia	Diverso	Pode realizar qualquer Meia Ação antes do próximo turno do personagem.
Agarrar	Meia/Completa	Ataque, Corporal	Afeta um oponente Agarrado ou escapa de um Agarramento.
Apoiar Arma Pesada	Meia	Diverso	Prepara uma arma Pesada para disparar.
Ataque Nomeado	Completo	Ataque, Concentração, Corporal ou Alcance	Ataca uma localização específica em um alvo com um -20 para HA ou HB.
Ataque Padrão	Meia	Ataque, Corporal ou Alcance	+10 para HA ou HB, faz um ataque corporal ou de alcance.
Ataque Rápido	Meia	Ataque, Corporal	+0 HA, acerto adicional para cada dois Graus de Sucesso adicionais.
Ataque Relâmpago	Meia	Ataque, Corporal	-10 HA, um acerto para cada Grau de Sucesso
Ataque Total	Completa	Ataque, Corporal	Abre mão da Reação de Evasão de uma Rodada para ganhar +30 HA.
Atordoar	Completa	Ataque, Corporal	Tenta Atordoar um oponente.
Avanço Tático	Completa	Concentração, Movimento	Move de cobertura para cobertura.
Correr	Completa	Movimento	Move seis vezes Bônus Ag, inimigos recebem -20 HB e +20 HA para acertar um personagem correndo.
Derrubar	Meia	Ataque, Corporal	Tenta derrubar um oponente no chão.
Desengajar	Completa	Movimento	Se afasta de combate corporal sem sofrer um ataque livre.
Evasão	Reação	Movimento/Corporal	Usada com a Perícia Esquiva (Movimento) ou Aparar (Corporal) para evitar ataques vindouros.
Finta	Meia	Corporal	Teste Oposto de HA, se o personagem ganha seu próximo ataque não pode ser Esquivado ou Aparado.
Focar Poder	Varia	Varia	Use um Poder Psíquico.
Fogo Supressor	Completa	Ataque, Alcance	Força o oponente a entrar em cobertura, -20 HB.
Investida	Completa	Ataque, Corporal, Movimento	Deve se mover ao menos 4 metros, +20 para HA.
Levantar	Meia	Movimento	Para se levantar depois de ser derrubado/se deitar.
Manobrar	Meia	Corporal, Movimento	Teste Oposto, se o personagem vencer move o inimigo 1 metro.
Mirar	Meia/Completa	Concentração	+10 (Meia) ou +20 (Completa) para o próximo ataque do personagem.
Mover	Meia/Completa	Movimento	Move até metade do Bônus Ag como Meia Ação ou dobro do Bônus Ag como uma Ação Completa.
Posição Defensiva	Completa	Concentração, Corporal	Ganha uma Reação Adicional. Oponente sofre -20 HA.
Preparar	Meia	Diverso	Prepara uma arma ou item.
Pular ou Saltar	Completa	Movimento	Pula verticalmente ou salta horizontalmente.
Rajada Auto	Meia	Ataque, Alcance	-10 HB, um disparo para cada Grau de Sucesso.
Rajada Semiauto	Meia	Ataque, Alcance	+0 HB, acerto adicional para cada dois Graus de Sucesso adicionais.
Recarregar	Varia	Diverso	Recarrega uma arma de alcance.
Sentinela	Completa	Ataque, Concentração, Alcance	Dispara em um alvo entrando na zona designada.
Usar uma Perícia	Varia	Diverso	Personagem pode usar uma perícia.

quais tem o subtipo Concentração) não conta como realizar Ações.

Descrições de Ações

Estas Ações dão opções aos jogadores em combate.

Ação Guardada

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Concentração, Corporal (Aparar), Alcance (Esquivar)

As próximas ações do personagem são cuidadosas e guardadas, certificando de que ele permaneça bem posicionado para se defender. O personagem sofre uma penalidade -10 para quaisquer Testes de Habilidade com Arma ou Testes de Habilidade Balística realizados neste Turno, mas ele ganha um bônus +10 para todos os Testes de Evasão até o começo do seu próximo Turno.

Adiar

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Diverso

Ao invés de agir imediatamente, o personagem espera por uma oportunidade. Quando um personagem escolhe Adiar, seu Turno termina imediatamente. A qualquer momento antes do começo do seu próximo Turno, o personagem pode realizar uma Meia Ação sua escolha – mesmo que não seja atualmente seu Turno. Se esta Meia Ação não é usada antes do próximo Turno do personagem, ela é perdida. Se dois ou mais personagens ambos tentarem realizar uma Meia Ação ganhada por Atrasar ao mesmo tempo, eles devem fazer um **Teste Oposto de Agilidade** para ver quem age primeiro.

Agarrar

Tipo: Meia Ação ou Ação Completa

Subtipo: Ataque, Corporal

Esta Ação é apenas usada quando um personagem já estiver engajado em um Agarramento. Veja Agarramento, página 271, para todas as regras sobre começar um Agarramento. Se o personagem ativo estiver controlando o Agarramento, a primeira coisa que ele deve fazer em seu Turno é declarar Agarramento como uma Ação Completa para manter o Agarramento; se ele não declarar Agarramento como sua Ação Completa, o agarramento termina imediatamente. Depois disso, ele pode escolher as seguintes Opções de Controlador de Agarramento:

Opções de Controlador de Agarramento

- **Danificar Oponente:** O controlador do Agarramento pode tentar Danificar seu oponente com força bruta fazendo um **Teste Oposto de Força** com o oponente Agarrado. Se o personagem ativo ganhar, ele causa Dano desarmado (1d5-3+FB) à localização Corpo de seu oponente e um nível de Fatiga. Se o personagem agarrado ganhar o **Teste Oposto de Força**, nenhum Dano é causado, mas ele continua Agarrado. Esta Ação pode se beneficiar de Assistência. Há certos Talentos e Traços que podem modificar estes números.
- **Derrubar Oponente:** O controlador do Agarramento pode tentar forçar seu oponente Agarrado ao chão fazendo um **Teste Oposto de Força**. Este Teste pode se beneficiar de Assistência. Se o personagem ativo ganhar, o oponente Agarrado fica Deitado. O personagem controlando o Agarramento pode escolher encerrar o Agarramento neste ponto como uma Ação Livre, ou continuar a Agarrar o oponente Deitado, ganhando um +10 para todos os Testes Opostos posteriores feitos durante este Agarramento até o oponente Deitado conseguir se levantar (supondo que seja capaz de fazê-lo). Este bônus é em adição ao +10 padrão ganho ao atacar oponentes Deitados.
- **Empurrar Oponente:** O controlador do Agarramento pode forçar seu oponente Agarrado a se mover. Isto é resolvido com um **Teste Oposto de Força**, que pode se beneficiar de Assistência. Se o personagem ativo suceder, ele empurra seu oponente um metro em uma direção de sua escolha, mais um metro adicional para cada Grau de Sucesso. A distância empurrada não pode exceder a velocidade de Meio Movimento do personagem ativo. O personagem ativo deve se mover com o oponente Agarrado para manter o Agarramento, ou ele pode escolher soltar seu oponente como uma Ação Livre, que termina o Agarramento, mas permite ao personagem ativo ficar parado.
- **Preparar:** O controlador do Agarramento pode preparar um de seus próprios itens ou, se o Mestre permitir, ele pode usar a Ação Preparar para pegar um item pertencente ao seu oponente Agarrado.
- **Levantar:** Se ambos os participantes do Agarramento estão no chão, o controlador do Agarramento pode se levantar com esta Ação. Ele também pode tentar forçar seu oponente Agarrado a se levantar com ele fazendo um **Teste Oposto de Força**. Este Teste pode se beneficiar de Assistência. Se o controlador do Agarramento ganha, ambos os participantes se levantam.
- **Usar Item:** O controlador do Agarramento pode usar um item preparado.

Opções de Alvo de Agarramento

Se o personagem ativo é alvo de um Agarramento, a primeira coisa que ele deve fazer em seu turno é declarar Agarramento como uma Meia Ação – isto é parte da penalidade por estar Agarrado. Depois disso, ele pode escolher uma das seguintes Opções de Alvo de Agarramento:

- **Forçar:** O alvo Agarrado pode tentar forçar sua escapada do Agarramento fazendo um **Teste Oposto de Força** contra o controlador do Agarramento. Este Teste pode se beneficiar de Assistência. Se o personagem ativo ganhar, ele escapa do agarramento e pode realizar qualquer Meia Ação.
- **Escorregar:** O alvo Agarrado pode tentar se contorcer para fora do Agarramento fazendo um **Teste Desafiador (+0) de Acrobacia**. Se ele for sucedido, ele escapa e pode realizar qualquer Meia Ação.
- **Assumir Controle:** O alvo Agarrado pode tentar assumir controle do Agarramento fazendo um **Teste Oposto de Força** contra seu oponente de Agarramento. Este Teste pode se beneficiar de Assistência. Se o personagem ativo vencer, ele se torna o controlador do Agarramento e seu oponente se torna o alvo do Agarramento. O personagem ativo pode imediatamente realizar uma das Opções de Controlador de Agarramento, mas ele não pode realizar outras Meias Ações.

Diferenças de Tamanho em Agarramento

Se um dos Agarradores participantes é maior do que o outro (veja **Tamanho**, página 168), o Agarrador maior conta um Grau de Sucesso extra por diferença de categoria de tamanho em todos os Testes Opostos sucedidos realizados no Agarramento.

Apoiar Arma Pesada

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Diverso

Armas pesadas devem ser apoiadas antes que possam ser disparadas com precisão. Apoiar uma arma pesada envolve usar um bipé ou tripé, posicionar a arma em uma janela ou sacos de areia, ou simplesmente assumir uma posição larga ou se ajoelhar. Quando uma arma pesada é disparada sem estar apoiada, o atacante sofre um -30 para seu Teste de Habilidade Balística (em adição a outras penalidades). Assim que esta ação é feita, a arma está apoiada, e permanece apoiada até ser movida. Uma vez que uma arma pesada foi apoiada, o atirador não pode se mover sem perder os benefícios de apoiar. Contudo, o usuário ainda pode guiar

sua arma 45 graus (ou às vezes mais) dependendo do tipo de apoio. Por exemplo, uma arma apoiada em uma fenda de uma parede quebrada vai ter um arco transversal limitado, enquanto uma arma em um tripé completo pode potencialmente ser guiada até 180 graus. Note que o personagem pode deixar uma arma apoiada para trás, presumindo que o personagem estava apoiando a arma contra alguma coisa que não fosse ele mesmo – a irmã irá apenas deixar de estar apoiada assim que a arma for movida de sua localização atual.

Ataque Nomeado

Tipo: Ação Completa

Subtipos: Ataque, Concentração, Corporal ou Alcance

O personagem ativo tenta atacar uma área específica ou vulnerável em seu alvo. O atacante declara a localização em seu alvo (e.g. Cabeça, Corpo, Braço Esquerdo, Braço Direito, Perna Esquerda, ou Perna Direita) e faz um ataque seguindo todas as regras para Ataques Padrão, exceto que o teste é um **Teste Difícil (-20) de Habilidade com Arma** ou de **Habilidade Balística** (dependendo se o ataque for corporal ou de alcance). Se ele suceder, ele pula a etapa de Determinar Local do Acerto e, ao invés disso, acerta o local declarado. À critério do Mestre, este ataque pode ser usado para mirar em locais específicos em monstros ou ambiente, como atirar na tranca de uma porta do outro lado da sala ou desativar um grava-vid montado na parede. Este ataque não recebe o bônus +10 usual para Ataques Padrão.

Ataque Padrão

Tipo: Meia ação

Subtipo: Ataque, Corporal ou Alcance

O personagem ativo faz um ataque corporal fazendo um **Teste Ordinário (+10) de Habilidade com Arma** ou um ataque de alcance fazendo um **Teste Ordinário (+10) de Habilidade Balística**. Sucesso inflige um acerto ao alvo. Para mais informação sobre fazer um Ataque Padrão, veja página 269. Se o personagem atacante está desarmado e engajado em combate corporal, ele pode tentar Agarrar seu oponente ao invés de infligir Dano. Veja **Agarrar**, Página 262.

Se o personagem está armado com duas armas, e ele tiver os Talentos apropriados, ele pode fazer um ataque secundário com sua outra arma como parte desta Ação. Veja **Lutando com Duas Armas** na página 272.

Tabela 8-2: Acertos Múltiplos

Primeiro Acerto	Segundo Acerto	Terceiro Acerto	Quarto Acerto	Quinto Acerto	Cada Acerto Adicional
Cabeça	Cabeça	Braço	Corpo	Braço	Corpo
Braço	Braço	Corpo	Cabeça	Corpo	Braço
Corpo	Corpo	Braço	Cabeça	Braço	Corpo
Perna	Perna	Perna	Braço	Cabeça	Corpo

Ataque Rápido

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Corporal

Esta Ação só pode ser realizada se o atacante tem o Talento Ataque Rápido. Com fúria e precisão o atacante golpeia seu alvo múltiplas vezes em combate corporal. O atacante deve estar armado com uma arma corporal ou ser capaz de fazer ataques desarmados para realizar esta Ação. Se ele estiver armado com duas armas corporais, ele pode usar ambas de acordo com as regras de Luta com Duas Armas. Armas corporais Desbalanceadas ou Pesadas não podem ser usadas para fazer ataques rápidos.

O atacante faz um **Teste Desafiador (+0) de Habilidade com Arma**. Se ele suceder, ele consegue um acerto pelo Grau de Sucesso inicial mais um acerto adicional para cada dois Graus de Sucesso adicionais. O número de acertos conseguidos não pode exceder o Bônus de Habilidade com Arma do atacante. Cada acerto extra pode ser alocado ao alvo original ou quaisquer outros alvos com que o personagem esteja engajado, contanto que nenhum dos novos alvos sejam mais difíceis de acertar que o alvo original. Se acertos múltiplos são alocados ao mesmo alvo, use a **Tabela 8-2: Acertos Múltiplos** para definir os Locais de Acerto extras. Lembre-se, o primeiro acerto é sempre determinado invertendo os números do resultado dado feito para realizar o Teste (veja **O Ataque**, página 269).

Se o personagem está armado com duas armas, e ele tiver os Talentos apropriados, ele pode fazer um ataque secundário com sua outra arma como parte desta Ação. Veja **Lutando com Duas Armas** na página 272.

Ataque Relâmpago

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Corporal

Esta Ação só pode ser realizada se o atacante tiver o Talento Ataque Relâmpago. Com fúria e precisão, o atacante golpeia seu alvo múltiplas vezes em combate corporal. O atacante deve estar armado com uma arma corporal ou ser capaz de fazer ataques desarmados para realizar esta Ação. Se ele estiver armado com duas armas corporais, ele pode usar ambas de acordo com as regras de Luta com Duas Armas. Armas corporais Desbalanceadas ou Pesadas não

podem ser usadas para fazer ataques relâmpago. O atacante faz um **Teste Difíciloso (-10) de Habilidade com Arma**. Sucesso indica que ele atingiu seu alvo com sua arma corporal uma vez para cada Grau de Sucesso. O número de acertos conseguidos não pode exceder o Bônus de Habilidade com Arma do atacante. Cada acerto extra pode ser alocado ao alvo original ou quaisquer outros alvos com que o personagem esteja engajado, contanto que nenhum dos novos alvos sejam mais difíceis de acertar que o alvo original. Se acertos múltiplos são alocados ao mesmo alvo, use a **Tabela 8-2: Acertos Múltiplos** para definir os Locais de Acerto extras. Lembre-se, o primeiro acerto é sempre determinado invertendo os números do resultado dado feito para realizar o Teste (veja **O Ataque**, página 269).

Se o personagem está armado com duas armas, e ele tiver os Talentos apropriados, ele pode fazer um ataque secundário com sua outra arma como parte desta Ação. Veja **Lutando com Duas Armas** na página 272.

Ataque Total

Tipo: Ação Completa

Subtipos: Ataque, Corporal.

O personagem faz um ataque corporal furioso à custo de sua segurança pessoal. Ele faz um ataque corporal com um +30 para sua Habilidade com Arma, mas não pode tentar Esquivar ou Aparar até o começo do seu próximo Turno. Um personagem não pode combinar a Ação Mirar com um Ataque Total.

Atordoar

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Ataque, Corporal

Se o personagem ativo está desarmado ou armado com uma arma corporal, ele pode golpear para Atordoar ao invés de tentar dar um golpe mortal. O atacante faz um **Teste Difícil (-20) de Habilidade com Arma**. Se o ataque suceder, role 1d10 e adicione o Bônus de Força do personagem. O resultado é comparado ao total do Bônus de Dureza do alvo +1 por Pontos de Armadura protegendo sua cabeça. Se a rolagem do atacante é igual ou maior que este valor, o alvo é Atordoado por um número de Rodadas igual à diferença entre as Rolagens, e ganha um nível de Fatiga.

Avanço Tático

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Concentração, Movimento

O personagem ativo se move de uma posição de cobertura para outra posição de cobertura. Ao fazê-lo, ele pode se mover uma distância de até seu Movimento Completo. Pela duração do movimento, ele é considerado estar se beneficiando da cobertura de onde saiu, mesmo que ele esteja se movendo em espaço aberto por um breve período de tempo.

Correr

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Movimento

O personagem ativo corre, cobrindo uma distância igual ao seu Movimento de Corrida (veja **Tabela 1-4: Movimento em Tempo Estruturado**). Isto torna o personagem mais difícil de atingir com armas de alcance, mas uma presa mais fácil para ataques corporais. Até o começo do próximo Turno do personagem, ataques de alcance feitos contra ele sofrem uma penalidade -20 para Testes de Habilidade Balística, mas ataques corporais ganham um bônus +20 para Testes de Habilidade com Arma.

Derrubar

Tipo: Meia ação

Subtipo: Ataque, Corporal

O atacante esmaga seu oponente na esperança de derrubá-lo. Faça um **Teste Oposto de Força**. Se o atacante ganhar, seu alvo fica Deitado e deve fazer uma Ação Levantar em seu Turno para voltar a ficar de pé. Se o atacante suceder por dois ou mais Graus de Sucesso, ele pode escolher infligir 1d5-3 + FB Dano e um Nível de Fatiga ao alvo. Se o alvo ganhar o Teste, ele se mantém de pé. Se o alvo ganhar por dois ou mais Graus de Sucesso, o atacante fica Deitado no lugar dele. Se o atacante gastou uma Meia Ação para se mover antes de realizar o Ataque de Derrubar ou combinou a Ação Derrubar com uma Ação Investida, ele ganha um bônus +10 para o Teste.

Desengajar

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Movimento

O personagem se desvincula do combate corporal e pode realizar um meio movimento. Oponentes que estavam engajados com o personagem não podem realizar nenhum ataque livre. Veja o quadro Fugindo para mais detalhes.

Fugindo e Abandonando Combate Corporal

Às vezes o melhor curso de ação em combate é se afastar do perigo por quaisquer meios necessários. Um personagem pode voluntariamente fugir de um oponente ou ser forçado a fugir por Medo, um poder psíquico, ou algum outro efeito. Quando um personagem foge sob seu controle, ele pode realizar qualquer uma das seguintes ações: Desengajar, Mover, ou Correr. Quando um personagem foge contra sua vontade, ele deve Correr.

Abandonando Combate Corporal

Se um personagem está engajado em combate corporal com um ou mais oponentes e abandona o combate com eles (como fugindo ou se movendo para outro alvo) sem usar a Ação Desengajar, cada um de seus oponentes ganham um Ataque Padrão livre contra o personagem fugindo. Tal ataque livre é feito em adição à quaisquer outros ataques que o combatente receber durante seu Turno.

Evasão

Tipo: Reação

Subtipo: Movimento (Esquiva) ou Corporal (Aparar)

Depois que um personagem é atingido, mas antes do Dano ser rolado, o personagem pode tentar evitar o ataque fazendo um Teste de Esquiva ou Aparar. Um personagem deve estar ciente do ataque para poder fazer o Teste (e não pode estar Surpreso). Se o Teste suceder, o personagem sai do caminho no último momento e considera-se que o ataque errou (e, portanto, nenhum Dano é rolado). Se o teste de evasão falhar, o ataque conecta e causa Dano normalmente. Se o ataque é um Ataque de Alcance, o personagem deve Testar sua Perícia Esquiva. Se o ataque é um Ataque Corporal, ele pode testar sua Perícia Esquiva ou Aparar. A dificuldade padrão para este Teste é **Desafiador (+0)** antes de quaisquer modificadores aplicáveis. Tenha em mente que Reações não podem ser usadas durante o próprio turno do personagem, portanto um personagem não pode Esquivar/Aparar ataques feitos por Sentinelas, quando eles fogem de combate durante seu próprio Turno, e assim em diante.

Evadindo Fogo Automático, Ataques Múltiplos, e Ataques de Área de Efeito

Alguns ataques – como os feitos com granadas, flamadores, ou armas disparando em semiautomáticas ou automáticas – são especialmente difíceis de evitar. Ao Esquivar de uma arma com área de efeito (como uma arma com as Qualidades Explosiva ou Rajada), um Teste de Esquiva sucedido move o personagem para o limite da área de efeito, contanto que não seja mais distante que o Bônus de Agilidade do personagem em metros. Se o personagem iria precisar se mover mais que isso para evitar o ataque, ou é incapaz de sair do caminho por uma obstrução de algum tipo

(como por exemplo quando estão nos confins de um corredor apertado), então o Teste de Esquiva automaticamente falha. Ao esquivar Ataques Rápidos, Ataques Relâmpago, Rajadas Auto, Rajadas Semiauto, ou qualquer arma com a Qualidade Dupla, cada Grau de Sucesso no Teste de Esquiva nega um acerto adicional. Ao Evadir armas com a Qualidade Assalto, cada Grau de Sucesso no Teste de Esquiva nega dois acertos.

Finta

Tipo: Meia ação

Subtipo: Corporal

O personagem tenta usar astúcia e treinamento de combate para forçar seu oponente a cometer um erro. O personagem e seu alvo fazem um **Teste Oposto de Habilidade com Arma**. Se o personagem ativo ganhar, sua próxima Ação Ataque Padrão contra o mesmo alvo durante este Turno não pode ser Evadida. Se a próxima ação do personagem ativo é qualquer coisa que não seja uma Ação Ataque Corporal Padrão, a vantagem de Finta é perdida.

Focar Poder

Tipo: Varia por Poder

Subtipo: Varia por Poder

Esta Ação é usada para manifestar poderes psíquicos em combate. Cada poder psíquico especifica um tipo e um ou mais subtipos de Ação. Para mais informações, veja **Capítulo VII: Poderes Psíquicos**.

Fogo Supressor

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Ataque, Alcance

O personagem ativo libera uma rajada devastadora de poder de fogo para forçar seus oponentes à procurarem cobertura. Esta Ação exige uma arma capaz de fogo semiautomático ou automático (veja **Cadência de Disparo**, página 179). Quando Fogo Supressor é declarado, o personagem ativo estabelece uma zona de controle, que é qualquer área geral, como um corredor ou linha de árvores, que engloba um arco de 45 graus na direção em que o personagem ativo está apontado. Então, como parte da Ação o personagem dispara uma Rajada Auto ou Semiauto (de acordo com as Ações de Rajada Auto e Semiauto) e gasta a quantidade apropriada de munição. Todos os alvos dentro da zona de controle fazem um **Teste Difícil (-10) de Supressão** ou ficam Suprimidos (veja página 275). Se o atacante disparou uma Rajada Auto, o Teste de Supressão é **Difícil (-20)** ao invés disso.

O personagem não rola para acertar seguindo as regras usuais ou bônus para Ações de Rajada Auto ou Semiauto. Ao invés disso, o personagem faz um **Teste Difícil (-20) de Habilidade Balística** para ver se os seus disparos acertaram alguma coisa. Uma rolagem de 94-100 no teste indica que a arma Travou (veja **Emperramentos de Arma**, página 274). Se o Teste de Balística Sucedê, o Mestre designa o acerto a um alvo aleatório dentro da zona de controle.

Adicionalmente, cada dois Graus de Sucesso conseguem um acerto extra contra outra vítima aleatória. Uso da Ação Fogo Supressor não afeta os benefícios defensivos de Armadura ou Cobertura. O número de acertos extra conseguidos desta maneira não podem exceder a cadência de disparo semiautomático ou automático da arma. Use a **Tabela 8-2: Acertos Múltiplos** para definir os Locais de Acerto extras contra o mesmo alvo. O personagem ativo não pode escolher falhar este Teste de Habilidade Balística.

Investida

Tipo: Ação Completa

Subtipos: Ataque, Corporal, Movimento

O personagem avança para seu alvo e realiza um único ataque corporal. O alvo deve estar ao menos quatro metros de distância, mas ainda dentro do Movimento de Investida do atacante (veja **Tabela 1-4: Movimento em Tempo Estruturado**). Os últimos quatro metros da Investida devem ser em linha reta para que o atacante possa acumular velocidade e se alinhar com seu alvo. Assim que o atacante alcance seu alvo, ele faz um único ataque corporal usando um **Teste Rotina (+20) de Habilidade com Arma**. Sucesso infinge um acerto no alvo. Para mais informações sobre fazer um Ataque, veja página 269. Se o personagem fazendo a Investida não tiver armas ou outros itens preparados, ele pode tentar Agarrar seu oponente ao invés de causar Dano. Veja **Agarrar**, na página 262.

Levantar/Montar/Desmontar

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Movimento

Se o personagem ativo está deitado ou sentado no chão, ele pode se levantar. Se ele já está em pé, ele pode montar em uma besta cavalgante ou entrar em um veículo. Se ele já está emima de uma besta cavalgante ou já dentro de um veículo, ele pode desmontar da besta cavalgante e abandonar o veículo ao final Ação Desmontar.

Manobrar

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Corporal, Movimento

Usando fluidez e agressão, o atacante pode forçar seu

oponente a se mover fazendo um **Teste Oposto de**

Habilidade com Arma com seu oponente. Se ele suceder, o oponente deve se mover um metro na direção da escolha do atacante. Se desejado, o atacante pode avançar um metro também. O oponente não pode ser forçado em outro personagem ou algum obstáculo (como uma parede), mas pode ser empurrado de precipícios.

Mirar

Tipo: Meia Ação ou Ação Completa

Subtipo: Concentração

O personagem ativo emprega mais tempo em realizar um ataque mais preciso. Mirar como uma Meia Ação garante um bônus +10 para o próximo ataque do personagem, enquanto mirar como uma Ação Completa garante um bônus de +20 para o próximo ataque do personagem. A próxima Ação que o personagem Mirando realiza deve ser um ataque (Padrão, Semiauto, Ataque Relâmpago, e assim em diante) ou os benefícios de Mirar são perdidos. Benefícios de Mirar também são perdidos se o personagem realizar uma Reação antes de fazer seu ataque. Mirar pode ser usado tanto com ataques corporais e de alcance.

Mover

Tipo: Meia Ação ou Ação Completa

Subtipo: Movimento

O personagem ativo pode gastar uma Meia Ação para se mover um número de metros igual ao seu Bônus de Agilidade. Como uma Ação Completa, ele pode se mover o dobro desta distância, veja **Tabela 1-4: Movimento em Tempo Estruturado** na página 32. Se o personagem ativo terminar seu movimento adjacente a um oponente, ele pode engajar este oponente em combate corporal. Se o personagem ativo se mover de um oponente com quem está engajado, o oponente pode fazer um Ataque Padrão livre contra o personagem ativo.

Posição Defensiva

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Concentração, Corporal

O personagem não realiza ataques e ao invés disso se concentra inteiramente em autodefesa. Até o começo do seu próximo turno, o personagem pode apenas usar suas

Reações para fazer a Reação de Evasão, mas ganha uma Reação adicional, e todos os oponentes sofrem uma penalidade -20 para Testes de Habilidade com Arma feitos para ataca-lo.

Preparar

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Diverso

O personagem ativo saca uma arma ou pega um objeto guardado em um saco ou bolso. Uma arma ou item também pode ser adequadamente guardado com esta Ação (mas note que simplesmente largar um item é considerado uma Ação Livre). Esta Ação também pode ser usada para fazer coisas como aplicar um medi-curativo, injetar estimm ou outro tipo de droga, cobrir uma lâmina com veneno, e assim em diante. Preparar pode ser declarado duas vezes no mesmo Turno se usado em duas armas diferentes ou itens.

Pular ou Saltar

Tipo: Movimento Completo

Subtipo: Movimento

O personagem pode Pular verticalmente, ou Saltar horizontalmente. Se o personagem está engajado em combate corporal, cada oponente com quem ele está engajado pode fazer um Ataque Padrão livre contra o personagem. Veja **Movimento**, página XX, para detalhes sobre Pular e Saltar.

Rajada Auto

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Alcance

O personagem segura firmemente sua arma e lança uma rajada de fogo automático em seus inimigos. O atacante deve estar portando uma arma de alcance capaz de fogo automático para realizar esta Ação. Se o personagem tem uma pistola em cada mão, ambas capazes de fogo automático, ele pode disparar ambas com esta Ação (veja **Lutando com Duas Armas**, página 272).

O atacante faz um Teste de Habilidade Balística com uma penalidade -10 para seu ataque. Um resultado de dado de 94 ou 00 indica que a arma Travou (veja **Emperramento de Arma**, página 274). Se ele suceder, ele consegue um acerto com sua arma por Grau de Sucesso. O número de acertos extra conseguidos desta maneira não podem exceder a cadência de disparo automático da arma. Acertos extras podem ser alocados ao alvo original ou quaisquer outros alvos em dois metros, contanto que nenhum dos novos alvos seriam mais difíceis de atingir que o alvo original. Se

acertos múltiplos são alocados ao mesmo alvo, use a **Tabela 8-2: Acertos Múltiplos** para definir os Locais de Acerto extras. Lembre-se, o primeiro acerto é sempre determinado invertendo os números do resultado dado feito para realizar o Teste (veja **O Ataque**, página 269).

Se o personagem está armado com duas armas, e ele tiver os Talentos apropriados, ele pode fazer um ataque secundário com sua outra arma como parte desta Ação. Veja **Lutando com Duas Armas** na página 272.

Rajada Semiauto

Tipo: Meia Ação

Subtipo: Ataque, Alcance

Com precisão e disciplina, o personagem ativo dispara uma rajada curta controlada de fogo semiautomático em seus inimigos. O atacante deve estar portando uma arma de alcance capaz de fogo semiautomático para realizar esta Ação. Se o personagem tem uma pistola em cada mão, ambas capazes de fogo semiautomático, ele pode disparar ambas com esta Ação (veja **Lutando com Duas Armas**, página 272).

O atacante faz um **Teste Desafiador (+0) de Habilidade Balística**. Um resultado de dado de 94 ou 00 indica que a arma Travou (veja **Emperramento de Arma**, página 274). Se ele suceder, ele consegue um acerto pelo Grau de Sucesso inicial mais um acerto adicional para cada dois Graus de Sucesso adicionais. O número de acertos extra conseguidos desta maneira não podem exceder a cadência de disparo semiautomático da arma. Acertos extras podem ser alocados ao alvo original ou quaisquer outros alvos em dois metros, contanto que nenhum dos novos alvos seriam mais difíceis de atingir que o alvo original. Se acertos múltiplos são alocados ao mesmo alvo, use a **Tabela 8-2: Acertos Múltiplos** para definir os Locais de Acerto extras. Lembre-se, o primeiro acerto é sempre determinado invertendo os números do resultado dado feito para realizar o Teste (veja **O Ataque**, página 269).

Se o personagem está armado com duas armas, e ele tiver os Talentos apropriados, ele pode fazer um ataque secundário com sua outra arma como parte desta Ação. Veja **Lutando com Duas Armas** na página 272.

Recarregar

Tipo: Meia, completa, ou Ação Estendida (Varia por Arma)

O personagem ativo pode recarregar uma arma de alcance. A quantidade de tempo que a Ação de Recarregar toma depende da arma. Veja **Capítulo VI: Arsenal** para detalhes. Note que qualquer Ação de Recarregar que se espalha por mais de uma Rodada é uma Ação Estendida.

Sentinela

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Ataque, Concentração, Alcance

O personagem guarda uma área específica ou alvo, posicionado para disparar em um momento oportuno. Quando Sentinela é declarada, o personagem ativo estabelece uma zona de controle de qualquer área geral, como um corredor ou linha de árvores, que engloba um arco de 45 graus na direção para onde o personagem ativo está apontado. O personagem ativo então especifica Ataque Padrão, Rajada Auto, ou Rajada Semiauto, juntamente com as condições nas quais ele irá realizar o ataque escolhido. Em qualquer momento que as condições são preenchidas antes do começo do próximo Turno do personagem, ele pode realizar o ataque. Este ataque ocorre ao mesmo tempo em que a Ação do outro personagem, e o personagem com a maior Agilidade age primeiro. Se ambos os personagens têm a mesma Agilidade, eles fazem um **Teste Oposto de Agilidade** para vir quem age primeiro. Adicionalmente, alvos pegos na zona de controle devem fazer um **Teste Desafiador (+0) de Supressão** ou ficarem Suprimidos (veja **Supressão** na página 275). Se um personagem em Sentinela realiza quaisquer outras Ações ou Reações, como Evasão, sua Sentinela termina imediatamente. Note que isto não inclui Ações Livres, como falar.

Usar uma Perícia

Tipo: Meia, Completa, ou Ação Estendida (Varia por circunstância)

Subtipos: Concentração, Diversa

O personagem ativo pode usar uma Perícia. Isto geralmente envolve fazer um Teste de Perícia. Isto pode ser uma Ação Estendida, dependendo da Perícia e circunstâncias.

Outras Ações

Se um jogador quer fazer algo que não está detalhado nas regras descritas aqui, o Mestre deve fazer o julgamento de quanto tempo algo pode levar para ser feito e que tipo de Ação seria. Geralmente, a maioria das Ações deve ser resolvida com algum tipo de Teste: um Teste de Caraterística, Teste de Perícia, ou Teste Oposto. Tenha em mente que uma Rodada é de apenas aproximadamente cinco segundos.

O Ataque

A Ação mais comum é combate – os personagens estão lutando, afinal. Sejam armados com armas corporais ou de alcance, o processo é o mesmo. Antes de um ataque ser feito, o Mestre deve verificar se o ataque é possível checando os requisitos básicos para o ataque. Ataques corporais exigem que o personagem esteja engajado em combate corporal com seu alvo. Ataques de alcance não podem ser feitos se o atacante está engajado em combate corporal, a menos que ele esteja disparando uma arma de classe pistola. Em qualquer caso, o atacante deve estar ciente do seu alvo. Veja os quadro Atirar e Rezar para informação adicional. Presumindo que o ataque é possível, siga estas etapas:

- Etapa Um: Aplique Modificadores à Característica do Atacante
- Etapa Dois: Atacante Faz um Teste
- Etapa Três: Atacante Determina Local de Acerto
- Etapa Quatro: Atacante Determina Dano
- Etapa Cinco: Alvo Aplica Dano

Etapa Um: Aplique Modificadores à Característica do Atacante

Um ataque corporal exige que o personagem faça um Teste de Habilidade com Arma. Um ataque de alcance exige que o atacante faça um teste de Habilidade Balística. Há muitos casos onde um ou mais fatores tornam realizar um ataque mais fácil ou difícil que o normal. Por exemplo, usar uma Ação de Ataque Rajada Auto impõe uma penalidade -10 ao Teste de Habilidade Balística do atacante, enquanto um Ataque Padrão garante um bônus +10 seja o ataque corporal ou de alcance. O Mestre também pode impor penalidades ou bônus adicionais ao Teste se a situação exigir. Se a situação pede por dois ou mais bônus ou penalidades, simplesmente combine todos os modificadores juntos e aplique o total à Característica apropriada. O bônus total máximo que pode ser aplicado a um Teste é +60. Igualmente, a penalidade total máxima que pode ser aplicada a um teste é -60. Ao julgar a dificuldade, senso comum deve prevalecer. Independente dos limites usuais em penalidades de Testes, algumas ações são simplesmente impossíveis.

Exemplo

Sargento Johansson quer usar uma Ação de Ataque Padrão para disparar seu rifle laser contra vis Cultistas do Caos. A Habilidade Balística de Johansson é 45 e ele está em Alcance Curto, que garante a ele um bônus +10. Johansson gasta uma Meia Ação para Mirar, garantindo a ele outro bônus +10. Em adição a isso, o Ataque Padrão dá um bônus +10 para a rolagem de ataque também. Contudo, há muita névoa pesada na área então Johansson sofre uma penalidade -20 enquanto tenta encontrar seu alvo entre a neblina. Depois de todos os bônus e penalidades serem combinados, Sargento Johansson precisa rolar 55 ou menos no Teste de Habilidade Balística para atingir os Cultistas ($45 + 10 + 10 + 10 - 20 = 55$).

Etapa 2: Atacante Faz um Teste

Depois que as Características modificadas foram determinadas, o atacante faz um Teste de Habilidade com Arma se estiver realizando um ataque corporal ou Teste de Habilidade Balística se estiver realizando um ataque de alcance. Se a rolagem é igual ou menos que a Característica modificada, o ataque acerta. Se a rolagem de ataque é um duplo (tanto o dado de dezena e o de unidade têm o mesmo número), e o alvo do ataque tem um Camarada em Coesão, o ataque atinge o Camarada ao invés dele (veja página 291).

Exemplo

Sargento Johansson faz um Teste de Habilidade Balística rolando o dado percentual e consegue 14, que é menos que sua Habilidade Balística modificada de 55. Seu ataque atinge os Cultistas desprezíveis!

Reações Evasão

Quando um alvo é atingido por um ataque, ele pode ter a chance de negar o acerto com uma Reação Evasão. Veja Descrições de Ações, página 262, para detalhes sobre como resolver cada uma destas Reações. Se uma Reação Evasão é bem sucedida, o ataque é negado e nenhum Dano é causado.

Exemplo

Depois que o tiro de laser do Sargento Johansson atinge o Cultista, o Mestre decide que o traidor irá tentar Esquivar do ataque. A Agilidade do Cultista é 30, e ele tem a Perícia Esquiva no nível Treinada, então ele deve rolar abaixo de 30 para evitar o tiro de laser. O Mestre rola para o Cultista e consegue um 56. Os Deuses do Caos não estão com ele, e o Cultista falha em evadir o ataque!

Etapa Três: Atacante Determina Local de Acerto

Em um certo sucedido, o atacante precisa determinar onde o acerto atingiu. Usando o resultado percentual do Teste de Habilidade com Arma ou Teste de Habilidade Balística, reverta a ordem dos dígitos (e.g. uma rolagem de 32 se torna 23, uma rolagem de 20 se torna 02, e assim em diante) e compare o número à **Tabela 8-3: Locais de Acerto**.

Exemplo

O Teste de Habilidade Balística do Sargento Johansson para atingir o Cultista resultou em uma rolagem de dado percentual de 14. Ele reverte este dígitos e consegue 41. Consultando a **Tabela 8-3: Locais de Acerto**, ele vê que atingiu o corpo do Cultista.

Atirar e Rezar

Um dos requerimentos básicos para fazer um ataque é que o atacante precisa estar ciente do seu alvo. Mas por que alguém não pode simplesmente atirar na escuridão na esperança de acertar algo que possa estar se escondendo lá? Isto é uma possibilidade é claro, mas não deve ser tratada como um ataque normal. AO invés disso, o Mestre deve simplesmente decidir o resultado provável de tal ação, levando em conta todos os fatores apropriados. Por exemplo, se o Mestre sabe que há uma monstruosidade xenos enorme se esgueirando nas trevas, faz sentido que ela deve ser atingida por uma rajada aleatória de disparos em sua direção geral.

Fúria Justa

Ao rolar dano depois de um ataque sucedido, se qualquer dado rolado resulta em um 10 natural (rolar o resultado 10 e um dado de 10 lados), um acerto particularmente sangrento e espetacular pode ser infligido (isto também inclui resultados de 10 ao rolar 1d5 para dano). Depois de resolver os efeitos do acerto, uma de duas coisas pode acontecer.

Se o ataque causou Dano depois de ser reduzido por Armadura e Bônus de Dureza (veja Etapa Cinco, abaixo), então o ataque se torna mais severo. O atacante então rola 1d5 e consulta a Tabela de Acerto Crítico para o tipo apropriado de dano e local do ataque original. O ataque sofre todos os efeitos listados. Contudo, o alvo não conta como sofrendo um Acerto Crítico. Em outras palavras, se tomar Dano durante turnos posteriores isto irá afetar seus Ferimentos, mas não diretamente acumula em efeitos críticos piores. Talentos que modificam Dano Crítico (como Tiro Fatal e Fibra) não modificam os efeitos críticos gerados por Fúria Justa, e estes efeitos não se acumulam se o alvo sofrer Fúria Justa múltiplas vezes. Cada rolagem é aplicada como um efeito separado.

Alternativamente, se o ataque não causar nenhum Dano assim que for reduzido por Armadura e Bônus de Dureza, então o ataque causa 1 ponto de Dano, não reduzi por Armadura ou Dureza. Isto é todo o efeito de Fúria Justa para este ataque; a vítima não sofre uma rolagem na Tabela de Acerto Crítico. Isto representa algumas armas simplesmente não sendo potentes o bastante para causar Dano significante, mas ainda podendo causar algum estrago por um “golpe de sorte”.

Fúria Justa para Personagens Jogadores e PNJs

Em **Only War**, Fúria Justa é algo que tanto Personagens Jogadores e PNJs podem infligir e sofrer. Isto significa que se um Cultista do Caos atira em um Personagem Jogador e rola um 10 para Dano, o Personagem Jogador sofre um resultado Crítico 1d5. Isto torna combate sério, perigoso, e mais dinâmico, já que os personagens podem sofrer de efeitos Críticos interessantes (e frequentemente terríveis), e

Tabela 8-3: Locais de Acerto

Rolagem	Local
01-10	Cabeça
11-20	Braço Direito
21-30	Braço Esquerdo
31-70	Corpo
71-85	Perna direita
86-00	Perna Esquerda

Etapa Quatro: Atacante Determina Dano

Depois que o local de acerto foi determinado, o atacante determina o Dano causado por seu ataque. Cada arma tem uma listagem de Dano, que é geralmente uma rolagem de dado, mais ou menos um número. Role o dado apropriado e aplique quaisquer modificadores indicados. Finalmente, se o ataque envolveu uma arma corporal, adicione o Bônus de Força do atacante. O resultado é o Dano total.

Para todas as rolagens de ataque, conte os Graus de Sucesso. O atacante pode escolher substituir o resultado de um único dado de Dano com o número de Graus de Sucesso de sua rolagem de ataque. Se o ataque causar mais de um dado de Dano, o atacante pode substituir o resultado de um dado de sua escolha com os Graus de Sucesso da rolagem de ataque. Se um 10 natural é rolado em qualquer dado de Dano, há a chance de Fúria Justa.

podem sair do combate com cicatrizes interessantes novas. Contudo, para se certificar de que o combate não se arraste muito, quando um PNJ de baixo nível (um soldado sem rosto ou lacaios, geralmente um PNJ desarmado e que não é central ao enredo) sofre Fúria Justa, ele é simplesmente morto. Isto permite combate mais rápido, e também “tiros de sorte” da parte dos PNJs.

Finalmente, se o Mestre desejar, ele pode reservar Fúria Justa para apenas Personagens Jogadores e PNJs de alto nível (só PNJs nomeados importantes podem infligir nos personagens). Isto torna um jogo de ritmo veloz e “épico” onde os PJs podem facilmente ignorar a maioria dos ataques. Também garante que o combate se mova mais rapidamente. Contudo, o Mestre deve evitar fazer isto a menos que ele ache que o combate está se rastejando excessivamente. Afinal, não é Warhammer 40.000 Roleplay se os personagens jogadores não sofrerem algumas cicatrizes ao longo do caminho.

Exemplo

Sargento Johansson atingiu o Cultista com seu rifle laser e procede em fazer sua rolagem de Dano. O rifle laser causa 1d10+3 Pontos de Dano. Johansson rola 1d10 e consegue um 8, um bom acerto! Ele então soma isto a 3 para um total de Dano 11 ao cultista azarado. Se Johansson tivesse sido sortudo o bastante para rolar um 1 ao invés de 8, ele também poderia rolar 1d5 na **Tabela 8-8: Efeitos Críticos de Energia: Corpo**, e aplicado estes efeitos ao pobre Cultista também.

Mapas de Combate Tático (Opcional)

Durante combates grandes, alguns jogadores podem desejar referências visuais para as posições inimigas, como também as deles próprios. O Mestre pode conseguir isto rascunhando simples mapas de visão superior em papel. Muitas lojas de jogos também vendem tapetes de jogo em que você pode desenhar com marcadores. Estes tapetes geralmente são impresso com grades quadradas ou hexagonais para tornar a medida de distâncias rápida e simples. Mapas de combate táticos podem ser desenhados em qualquer escala, e alguns jogadores gostam de combinar mapas de grande escala com miniaturas onde um quadrado de uma polegada representa um metro quadrado. Enquanto mapas de combate tático podem ser muito úteis, eles não são necessários para jogar **Only War**. Muitos jogadores preferem usar descrições narrativas ricas para permitir ao outros jogadores simplesmente imaginar toda a ação. Isto exige que jogadores tenham uma ideia concreta da posição de todos os combatentes em sua cabeça, mas também permite maior liberdade para detalhar os eventos de um combate.

Etapa Cinco: Alvo Aplica Dano

Do Dano total, o alvo subtrai seu Bônus de Dureza e quaisquer Pontos de Armadura que protegem o local de

acerto pelo ataque. Se isto reduz o Dano a zero ou menos, o alvo simplesmente ignora o ataque. O alvo registra qualquer Dano remanescente, adicionando a qualquer previamente sofrido, e então compara este total à sua quantidade total de Ferimentos. Se o Dano do alvo iguala ou excede seus Ferimentos, ele anota o Dano excessivo como Dano Crítico e o Mestre consulta a tabela apropriada ao tipo de Dano, local do acerto, e quantidade de Dano Crítico acumulada.

Veja **Dano Crítico** na página 277 para mais informação.

Exemplo

O tiro de rifle laser de Sargento Johansson atinge o corpo do Cultista para um total de 11 Dano. O Mestre percebe que o Bônus de Dureza do alvo é 3 e ele está vestindo uma Capa de Malha de Combate, que provê 4 Pontos de Armadura. O rifle laser não tem Pen, então o Cultista pode aplicar redução de Dano total 7 ao ataque. Isto significa que ele sofre apenas 4 Dano, e já que ele tem 10 Ferimentos, ele pode sofrer mais 6 Dano antes de estar em apuros. O Cultista recita uma maldição caótica e mira em Johansson, que é melhor estar pronto para esquivar!

Combate Desarmado

Nem toda luta em **Only War** exige rifles laser e espadas serra. Alguns conflitos podem ser resolvidos à velha moda com punhos (sem mencionar pés e, se você for um Homem-Rato malandro, dentes). Para fazer um ataque desarmado, o atacante deve estar engajado em combate corporal com seu oponente. O atacante então faz um **Teste Desafiador (+0) de Habilidade com Arma**, ou se seu oponente está armado com uma arma corporal ou pistola, um **Teste Difícil (-20) de Habilidade com Arma**. Se o ataque desarmado acertar, ele causa 1d5-3 Dano de Impacto, mais o Bônus de Força do personagem. Adicionalmente, um acerto sucedido que infinge Dano igual ou maior que o Bônus de Dureza do alvo também infinge um nível de Fatiga. Durante combate desarmado, se um 10 é rolado em um dado para Dano, as regras para Fúria Justa se aplicam com 10s contando como 5s em termos de Dano causado. Como com a maioria dos ataques corporais, um ataque Desarmado pode ser Aparado.

Agarramento

Ao invés de infligir Dano com um ataque desarmado, um personagem pode tentar Agarrar seu oponente. Tentar um Agarramento é um ataque corporal que usa a Ação Investida ou a Ação Ataque Padrão. O atacante faz um Teste de Habilidade com Arma como normalmente. O alvo de um Agarramento pode usar uma Reação, se capaz, para evitar o ataque. Se o ataque é sucedido, o atacante e o alvo começam a se Agarrar, com o atacante controlando o Agarramento. O controlador do Agarramento pode terminá-lo a qualquer como uma Ação Livre.

Em um Agarramento, o seguinte se aplica:

- Participantes em um Agarramento não podem usar Reações.
- Participantes em um Agarramento são considerados engajados em combate corporal.
- Participantes em um Agarramento podem apenas usar a Ação Agarrar.
- O controlador de um Agarramento pode voluntariamente terminar o Agarramento a qualquer momento durante seu Turno como uma Ação Livre.
- Outros atacantes ganham um bônus +20 para Testes de Habilidade com Arma para acertar qualquer alvo engajado em um Agarramento.
- Apenas dois personagens podem estar engajados no mesmo agarramento, mas até outros dois personagens podem prestar Assistência a cada Agarrador em certas situações. Veja a **Ação Agarrar** na página 262 para detalhes.

Lutando com Duas Armas

Muitos guerreiros lutam com uma arma em cada mão, e há vantagens e desvantagens para este estilo de combate. Enquanto ele oferece oportunidades melhoradas para fazer ataques ele também diminui as chances de golpear com sucesso um alvo. A menos que o lutador de duas armas tenha o Talento Ambidestro, é importante considerar qual é sua mão primária e qual é sua mão secundária; jogadores devem ter estes detalhes anotados em suas fichas de personagem. Lutar com duas armas pode ser bem complexo, portanto as seguintes regras se aplicam ao lutar com duas armas:

- O personagem pode usar quaisquer armas corporais ou armas de alcance que possam ser razoavelmente usadas em uma mão. Estas são geralmente armas de classe pistola (apesar de que algumas armas de classe Básica podem ter modificações que permitem a elas serem usadas com uma mão), e armas corporais que esteja anotado em suas descrições que são armas de uma mão.
- O personagem pode usar qualquer mão para fazer um ataque. Ataques feitos com a mão secundária do personagem sofrem uma penalidade -20 para Testes de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística.
- Se o personagem tem o Talento Combate com Duas Armas, ele pode atacar com ambas as armas, mas cada ataque sofre uma penalidade -20 para o Teste de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística, mais uma penalidade -20 adicional para ataques feitos com a mão secundária (isto significa que a mão primária irá sofrer uma penalidade -20, e a mão secundária irá sofrer uma penalidade -40).

- Se o personagem tiver o Talento Ambidestro, a penalidade ao ataque feito pro sua mão secundária desaparece completamente, e a penalidade por lutar com duas armas diminui para 10 (note que outros Talentos ou modificadores situacionais podem afetar ainda mais estes modificadores).
- Se o personagem está portando ao menos uma arma corporal, ele pode usar a Perícia Aparar para realizar uma Reação Evasão uma vez por Rodada como normalmente com esta arma, apesar de que ele ainda não pode Evadir mais de uma vez por Rodada. Este Teste de Habilidade com Arma não é um ataque, e portanto não sofre a penalidade padrão por ataques feitos usando a mão secundária.
- Se um personagem com o Talento Combate com Duas Armas (Corporal) está armado com duas armas corporais, ele pode realizar uma Ação Ataque (seja um Ataque Padrão, Ataque Rápido, ou Ataque Relâmpago) com uma destas armas. Ele então pode realizar uma Ação Ataque (seja um Ataque Padrão, Ataque Rápido, ou Ataque Relâmpago) com a outra arma, com quaisquer modificadores aplicáveis ao Teste. Estes ataques podem ser contra qualquer alvo em combate corporal.
- Se um personagem com o Talento Combate com Duas Armas (Alcance) está armado com duas pistolas (ou duas outras armas de alcance que possam ser razoavelmente portadas em uma mão), ele pode realizar uma Ação Ataque (seja um Ataque Padrão, Rajada Semiauto, ou Rajada Auto) com uma destas armas. Se ele o fizer, ele pode realizar outra Ação Ataque (seja um Ataque Padrão, Rajada Semiauto, ou Rajada Auto) com sua segunda arma.
- Ao disparar uma arma de alcance em cada mão, o personagem pode disparar cada arma em um modo diferente, por exemplo, uma em modo automático e a outra em semiautomático. Ao disparar uma arma automática em cada mão, o personagem pode cobrir uma área de supressão.
- Se um personagem com os Talentos Combate com Duas Armas (Corporal) e Combate com Duas Armas (Alcance) está armado com uma arma corporal em uma mão e uma pistola na outra, ele pode realizar uma Ação Ataque corporal (seja um Ataque Padrão, Ataque Rápido, ou Ataque Relâmpago) ou Ataque de alcance (seja um Ataque Padrão, Rajada Semiauto, ou Rajada Auto) com uma arma. Ele então pode fazer uma segunda Ação Ataque corporal ou Ação Ataque de alcance com sua arma secundária. Quaisquer acertos de pistola devem ser contra alvos em combate corporal. Resolva cada ataque separadamente Testando Habilidade com Arma para a arma corporal e Habilidade Balística para a pistola.

- O personagem pode disparar duas armas contra dois alvos diferentes, apesar de que os alvos devem estar a até 10 metros um do outro.

Circunstâncias de Combate

Only War oferece um potencial sem fim para ação dramática e cativante. Combate é um elemento essencial para tal ação, e cada combate, de simples tiroteios de corredor à batalhas titânicas esmagadoras de civilização, deve oferecer experiências únicas. As circunstâncias de combate descritas nesta seção oferecem muitas formas para ajudar tornar cada combate excitante, variado, e perigoso. Circunstâncias de combate podem ser usadas para refletir efeitos de terreno, o clima, situações táticas, e uma variedade de outros fatores. Muitas circunstâncias alteram a dificuldade de tarefas provendo bônus ou penalidades para Testes, enquanto outras provêm oportunidades para personagens se aproveitarem da sorte, ou explorar o azar que decaiu sobre seus inimigos. Personagens Jogadores devem fazer o máximo de uso de circunstâncias benéficas que possível. Um bom plano, equipamento adequado e uso habilidoso de táticas podem frequentemente fazer a diferença entre vida e morte para um Guarda Imperial. As seguintes circunstâncias são algumas das mais comuns encontradas em combate. Para situações não descritas aqui, use estas como um guia. Lembre-se, o Mestre tem a palavra final sobre a Dificuldade de qualquer Teste particular, ou o resultado de qualquer situação incomum.

Alcance Curto

Alvos que estão em uma distância de menos de metade do Alcance da arma do personagem estão em Alcance Curto. Testes de Habilidade Balística feitos para atacar alvos em Alcance Curto são **Ordinários (+10)**.

Alcance Extremo

Alvos que estejam à uma distância de mais de três vezes o alcance da arma do personagem estão em Alcance Extremo. Testes de Habilidade Balística feitos para atingir alvos à Alcance Extremo são **Muito Difíceis (-30)**.

Alcance Longo

Alvos que estão a uma distância de mais do dobro do Alcance da arma do personagem estão em Alcance Longo. Testes de Habilidade Balística feitos para atingir alvos em Alcance Longo são **Difíceis (-10)**.

Tabela 8-5: Resumo de Dificuldade de Combate

Modificador de Dificuldade	Exemplo
Fácil +30	Atacar um alvo Surpreso ou Desatento.
	Disparar em um alvo Gigante.
	Disparar em Alcance Queima Roupa.
Rotina +20	Ataques corporais contra um oponente que está em desvantagem de dois para um.
	Atacar um oponente Atordoado.
	Disparar em um alvo Enorme.
Ordinário +10	Um Ataque Padrão.
	Atacar um oponente Deitado com uma arma corporal.
	Atacar de terreno elevado.
Desafiador +0	Disparar em um alvo Grande.
	Disparar em um alvo em Alcance Curto.
	Fazer uma Ação Ataque Rápido em combate corporal.
Difíciloso -10	Fazer uma Ação Semiauto em alcance.
	Qualquer Teste enquanto Fatigado.
	Disparar em um alvo em Longo Alcance.
Difícil -20	Disparar em um alvo Deitado.
	Disparar em um alvo Baixo.
	Fazer uma Ação Ataque Relâmpago em combate corporal.
Muito Difícil -30	Fazer uma Ação Auto em alcance.
	Disparar em combate corporal
	Esquivar enquanto Deitado.
	Fazer um ataque desarmado contra um oponente armado.
	Ataques corporais no escuro.
	Disparar em um alvo em névoa, neblina ou sombra.
	Disparar em um alvo Ínfimo.
	Usar uma arma sem o Talento Treinamento com Arma correto.
	Atacar ou Esquivar em neve funda.
	Disparar uma arma pesada que não foi Apoiada.
	Disparar em um alvo Minúsculo.
	Disparar em Alcance Extremo.
	Disparar em um alvo completamente oculto.
	Disparar em um alvo no escuro.

Alcance Queima Roupa

Quando um personagem faz um ataque de alcance contra um alvo que está à dois metros ou menos, o alvo está em Alcance Queima Roupa. Testes de Habilidade Balísticas feitos para atacar um alvo em Alcance Queima Roupa são **Fáceis (+30)**. Este bônus não se aplica quando o atacante e o alvo são engajados em combate corporal um com o outro. Para armas com alcance curto de menos de três metros,

Alcance Queima Roupa é um metro a menos que o alcance curto da arma.

Alvos Atordoados

Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística para atacar alvos Atordoados são **Rotina (+20)**.

Alvos Desatentos

Quando um personagem não tem ideia de que está prestes a ser atacado, ele é considerado um Alvo Desatento.

Geralmente, isto acontece no começo de um combate quando um ou mais personagens estão Surpresos (veja página 259). Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística feitos para atacar Alvos Desatentos são **Fáceis (+30)**.

Alvos Indefesos

Testes de Habilidade com Arma feitos para atingir um alvo dormindo, inconsciente, ou de outra forma indefeso automaticamente sucedem com um número de Graus de Sucesso igual ao Bônus de Habilidade com Arma do atacante. Ao rolar Dano para tal alvo, role o dobro e adicione os resultados (note que alvos Deitados e Atordoados não são automaticamente considerados Alvos Indefesos).

Cercar

Um personagem tem uma vantagem quando ele e seus colegas engajam o mesmo oponente em combate corporal. Se um grupo de personagens supera seu oponente de dois para um, seus Testes de Habilidade com Arma são **Ordinários (+10)**. Se um grupo de personagens supera seu oponente de três para um ou mais, seus Testes de Habilidade com Arma são **Rotina (+20)**.

Clima e Condições Não-Naturais

Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística feitos para atacar enquanto suportando clima difícil ou condições não-naturais, como chuva pesada, uma tempestade de cinzas, ou ficar até os joelhos em ondas de fungo, são considerados **Difíceis (-20)**, a menos que outra coisa esteja descrita (veja **Capítulo I: Jogando o Jogo**).

Cobertura

Cobertura é uma parte vital de sobreviver a um tiroteio e um bom Guarda sabe que é melhor encontrar cobertura primeiro e então sacar sua arma (não importa o que o Comissário possa dizer!). Não há penalidades para Testes de Habilidade Balística feitos para atacar alvos atrás de cobertura parcial.

Contudo, há uma chance de que o tiro atinja a cobertura ao invés do alvo. Cabe ao Guarda decidir quais partes de seu corpo está expondo quando atrás de cobertura, mas como uma regra geral, um personagem disparando de cobertura irá ter seu corpo e pernas ocultos. Se o disparo iria atingir um local corpo que está protegido por cobertura, calcule o Dano contra os Pontos de Armadura da cobertura, com qualquer excesso sendo aplicado ao alvo como normal (veja **Tabela 8-4: Exemplos de Cobertura** para um guia aos Pontos de Armadura de diferentes tipos de cobertura).

Danificando Cobertura

Cobertura não é invulnerável. Ataques podem Danificar ou destruir proteção dada por cobertura. Qualquer acesso sucedido contra cobertura que cause uma quantidade de Dano em excesso aos Pontos de Armadura que ela provê reduz os Pontos de Armadura da cobertura por 1.

Tabela 8-4: Exemplos de Cobertura

Tipo de Cobertura	Pontos de Armadura
Vidro blindado, canos de genitorium, metal fino, placas de madeira	4
Placas de flak, caixas de armazém, sacos de areia, gelo, árvores	8
Bancos cogitadores, capsulas de estase, barricadas padrão	12
Rocreto, escotilhas, aço grosso, pedra	16
Armaplas, anteparos, plastaço	32

Deitado

Um personagem é considerado Deitado em qualquer momento em que ele está no chão. Testes de Habilidade com Arma feitos para atacar alvos Deitados são **Ordinários (+10)**, mas Testes de Habilidade Balística feitos para atingir alvos Deitados são **Difíceis (-10)** a menos que o atacante esteja em Alcance Queima Roupa. Um personagem que está Deitado sofre uma penalidade -10 para Testes de Habilidade com Arma e uma penalidade -20 para Testes de Evasão.

Emperramento de Arma

Armas podem emperrar por conta de idade extrema, maus-tratos ao seu espírito mecânico, ou simplesmente por projeto ruim. Um resultado não modificado de 96 a 00 em um Ataque de alcance, em adição à ser um erro automático, também indica que a arma emperrou. Uma arma emperrada não pode ser disparada até desemperrada. Desemperrar um emperramento é uma Ação Completa que exige um Teste de Habilidade Balística. Se o Teste é sucedido então o emperramento foi eliminado, apesar de que a arma precisa ser recarregada e qualquer munição nela foi perdida. Se o

Este é falho, a arma ainda está emperrada, apesar de que o personagem pode tentar desemperrar ela novamente na próxima Rodada.

Observação: Algumas armas como rifles de plasma, granadas, e mísseis são particularmente perigosas para usar. Para estas armas, refira-se à suas descrições e Qualidades Especiais de Arma (veja **Capítulo VI: Arsenal**). Fogo semiautomático e automático também aumenta a chance de emperramento. Isto é descrito dentro das Ações Rajada Semiauto, Rajada Auto e Fogo Supressor.

Engajado em Combate Corporal

Se um personagem atacante está adjacente ao seu alvo, tanto ele e o seu alvo são considerados engajados em combate corporal.

Atirando em Combate Corporal

Testes de Habilidade Balística feitos para atingir um alvo engajado em combate corporal são **Difíceis (-20)**. Se um ou mais alvos engajados em combate corporal estão Atordoados, Indefesos, ou Desatentos, esta penalidade é ignorada.

Errando e Dispersão

Às vezes, ao lançar armas de arremesso, é importante saber onde a arma cai caso o atacante falhe seu Teste de Habilidade Balística. Em uma rolagem falha, o Mestre gola 1d10 e consulta o **Diagrama de Dispersão** na página 275. Role 1d5 para determinar o número de metros que a arma viaja na direção indicada. Isto também é usado com armas com a Qualidade Explosiva. Elas afetam uma área grande o bastante para mesmo que se o disparo erro, ele ainda pode Danificar algo, mesmo que não seja o alvo original.

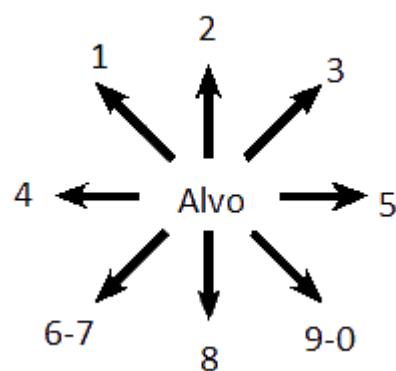
Dispersão em Gravidade Zero

As consequências de arremessar objetos perigosos em um ambiente de gravidade zero podem ser tanto engraçadas e mortais. Uma forma de determinar exatamente para onde a granada krak errante flutua depois de rebater no anteparo é rolar duas vezes no **Diagrama de Dispersão**, uma para o eixo X e outra para o eixo Y.

Escuridão

Teste de Habilidade com Arma feitos na escuridão são tratados como **Difíceis (-20)**, enquanto Testes de Habilidade Balística são tratados como **Muito Difíceis (-30)**. Quando um personagem está escondido pela escuridão, Testes de Perícia Esconder são **Rotina (+20)**.

Diagrama de Dispersão



Tiros Perdidos (Regra Opcional)

Mestres que querem reforçar a natureza impiedosa do 41º Milênio podem decidir que se um personagem airando em combate corporal erra seu alvo por uma pequena margem (um grau de Falha), o ataque ao invés disso atinge outro alvo engajado no mesmo combate corporal. O Mestre pode também decidir que qualquer um atirando em combate corporal com uma Rajada Semiauto ou Rajada Auto deve alocar acertos múltiplos à diferentes alvos engajados no combate corporal.

Fatigado

Quando um personagem está Fatigado, todos os seus Testes, incluindo quaisquer Testes de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística, sofrem uma penalidade -10.

Fumaça, Neblina, Névoa, ou Sombra.

Testes de Habilidade Balística feitos para atacar alvos ocultados por névoa, neblina, sombra, ou fumaça são **Difíceis (-20)**. Enquanto o personagem está ocultado por névoa, neblina, ou sombra, Testes de Esconder são **Ordinários (+10)**.

Supressão

Receber tiros é uma experiência aterrorizante nos melhores momentos, e mesmo os Guardas mais experientes preferem manter as cabeças abaixadas quando balas e bolts começam a voar. Supressão representa os instintos de sobrevivência do personagem o mandando ficar em cobertura. Certas ações de combate ou outras circunstâncias exigem que seus alvos façam um Teste de Supressão (**Teste Desafiador [+0] de Vontade**). Em um sucesso, o personagem pode agir normalmente. Em uma falha, o personagem fica Suprimido.

Ficando Suprimido

Um personagem Suprimido está ocupando tentando evitar tomar um tiro, portanto ele só pode fazer uma Meia Ação cada Turno, apesar de que ele pode fazer Ações Livres e Reações como normalmente. Adicionalmente, ele sofre uma penalidade -20 para todos os Testes de Habilidade Balística. Se um personagem Suprimido está em cobertura relativa ao atacante que o Suprimiu, ele não pode deixá-la exceto para se retirar (contanto que ele possa permanecer em cobertura ao fazê-lo). Se ele não está em cobertura ao ser Suprimido, ele deve usar seu próximo Turno para alcançar cobertura. Se não houver cobertura por perto, ele deve se afastar do atacante que o Suprimiu. Um personagem pode fazer um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** ao final de seu Turno para escapar Supressão, e se passar ele pode agir normalmente no seu próximo Turno. Este Teste é **Fácil (+30)** se o personagem não foi alvo de tiros desde seu último Turno ou está sob cobertura. Um personagem engajado em combate corporal automaticamente escapa Supressão. Personagens não podem iniciar combate corporal em uma tentativa de escapar Supressão.

Tamanho

Tamanho é um fator importante ao disparar armas de alcance por que é geralmente mais fácil atingir um alvo maior. Todos os personagem e criaturas em **Only War** têm uma categoria de tamanho definida, e deve ser relativamente fácil para o Mestre designar categorias de tamanho apropriadas para objetos como necessário. Use a **Tabela 5-6: Tamanho** (veja página 169) para determinar os bônus e penalidades baseados no tamanho de um alvo.

Terreno Difícil

Testes de Habilidade com Arma e Evasão feitos enquanto em terreno difícil, tal como lama, são **Dificultosos (-10)**. Testes feitos enquanto em terreno árduo, como neve funda ou gelo escorregadio, são **Muito Difíceis (-30)**.

Terreno Elevado

Personagens em terreno elevado, como uma mesa, colina, ou topo de um monte de colegas de esquadra mortos, têm uma vantagem em combate corporal. Testes de Habilidade com Arma feitos por estes personagens são **Ordinários (+10)**.

Feridas

“Pare de reclamar soldado; você ainda tem um olho perfeitamente funcional!”

- Médico Yammer, 63º Batalhão de Infantaria Catachano,
“As Cobras das Sombras”

Feridas físicas comuns em personagens de **Only War** são representadas por Dano e Fatiga. Adicionalmente, personagens também pode experimentar vários tipos de Condições e Dano Especial como fogo, sufocação, e perda de membros. É importante saber quanto abuso físico um personagem pode suportar e uma medida chave para isto é quantos Ferimentos ele possui.

Ferimentos

Ferimentos é a medida de quanto castigo um personagem pode suportar antes de sofrer efeitos debilitantes e finalmente, morte. Cada personagem em **Only War** tem um número de Ferimentos. Ferimentos não se esvaziam normalmente. Mesmo quando o personagem está ferido, estas feridas não diminuem seus Ferimentos. Ao invés disso, os Ferimentos de um personagem servem como um limite, e as feridas são registradas em sua ficha de personagem como Dano. Quando o Dano de um personagem excede seus Ferimentos, ele está em apuros.

Dano

Dano é o trauma físico causado a um personagem. Personagem podem sofrer de Dano em uma variedade de formas, incluindo receber tiros de um rifle laser, ser cortado por um cortadô Ork, ser atropelado por um tanque, exposição ao vácuo do espaço, e assim em diante. Quando um Personagem Jogador sofre Dano, registre a quantidade em sua ficha de personagem. O Dano permanece com o personagem até ser removido por cura natural, ou o personagem receber atenção médica (veja página 288). Dano é cumulativo; cada vez que o personagem sofre dano, a quantidade é somada a qualquer Dano anterior que ele tinha. Cada vez que o personagem sofre Dano, há uma oportunidade para ele reduzi-lo antes de ser aplicado ao seu total. Normalmente, um personagem reduz Dano vindouro por uma quantidade igual ao seu Bônus de Dureza. Armadura pode também ajudar a reduzir mais Dano. Se a fonte do Dano atingiu um local no corpo protegido por armadura, o Dano vindouro é reduzido por uma quantidade igual aos Pontos de Armadura providos pela armadura. É importante notar que algumas fontes de Dano ignoram armadura e/ou Dureza; tais casos são detalhados na descrição da fonte de Dano. Contanto que o Dano total de um personagem é igual ou menos que seus Ferimentos, seu corpo ainda funciona normalmente. Se o Dano de um personagem excede seus Ferimentos, ele começa a tomar Dano Crítico.

Tipos de Dano

Todo Dano é dividido em quatro tipos:

- Energia (lasers, fogo, plasma)

- Explosão (granadas, munição bolt)
- Impacto (clavas, balas, queda)
- Laceração (espadas, lâminas, garras)

Se a fonte do Dano não especifica um tipo, trate como se fosse Impacto. O tipo de Dano infligido é geralmente importante apenas para determinar Efeitos Críticos resultantes de Dano Crítico.

Dano Crítico

Sempre que o Dano total de um personagem excede seus Ferimentos, ele começa a tomar Dano Crítico. Cada vez que um personagem sofre Dano Crítico, ele também sofre um ou mais Efeitos Críticos. Estes são determinados consultando a Tabela de Efeitos Críticos baseada no local do corpo (Braço, Corpo, Cabeça, ou Perna) e o tipo de Dano (Energia, Explosão, Impacto, Laceração). Como com Dano Normal, Dano Crítico é cumulativo e permanece até se curar naturalmente ao longo do tempo ou receber atenção médica (veja página 288). Cada Efeito Crítico também tem sua própria duração (incluindo permanente). Se um personagem Criticamente Danificado sofrer mais Dano, a quantidade é somada ao seu Dano Crítico existente e um novo conjunto de efeitos são aplicados sobre seu novo Dano Crítico total (presumindo que ele ainda esteja vivo). Note que este novo Dano Crítico não sobrepõe ou nega os Efeitos de Dano Crítico anteriores a menos que dois Efeitos sejam mutualmente exclusivos. Neste caso, use o Efeito de Dano Crítico mais recente.

Removendo Dano

Personagens automaticamente removem Dano (tanto comum quanto Dano Crítico) ao longo do tempo através de cura natural. Atenção médica e alguns poderes psíquicos também podem remover Dano. A velocidade de remoção de Dano depende de vários fatores como é explicado em Cura, na página 288.

Fatiga

Nem todos os ferimentos em **Only War** são letais. Exaustão, trauma de combate, e trocas de punhos podem deixar um personagem abatido mas mais ou menos intacto. Fatiga significa a quantidade de ferimento não letal que um personagem pode sustentar ao longo do curso do jogo. Personagens ganham Fatiga de certos tipos de ataque, Agarramentos, alguns Efeitos Críticos, ou outras Ações que os forçam além de limites seguros. Fatiga é medida em níveis. Um personagem pode tomar um número de níveis de Fatiga igual ao seu Bônus de Dureza e ainda funcionar, apesar de que com alguns efeitos colaterais. Se um personagem tomar um número de níveis de Fatiga em excesso ao seu Bônus de Dureza, ele desmaia, inconsciente

por 10-DB minutos; depois que o personagem desperta, seus níveis de Fatiga revertem para um número igual ao seu Bônus de Dureza. Personagens sofrendo de qualquer nível de Fatiga sofrem uma penalidade -10 para todos os Testes.

Removendo Fatiga

Fatiga desaparece com tempo. Cada hora de descanso normal (não contando estados de inconsciência) que não incluem combate, Poderes Psíquicos, ou qualquer outra atividade extenuante, remove um nível de Fatiga. Seis horas consecutivas de descanso removem toda Fatiga.

Dano de Característica

Alguns Poderes Psíquicos, venenos, doenças e outros males ignoram os Ferimentos do personagem e causam Dano diretamente a uma Característica. Dano de Característica pode também afetar o Bônus de Característica correspondente. **Tabela 8-6: Efeitos de Característica Zero** resume o que acontece quando uma Característica particular é reduzida a zero.

Removendo Dano de Característica

Ao menos que seja especificado o contrário, Dano de Característica nunca é permanente. Dano nunca é permanente. Um personagem automaticamente recupera um ponto de Dano de Característica cada hora, independente do seu nível de atividade. O Mestre pode permitir a certos tipos de atenção médica remover Dano de Característica à uma velocidade maior.

Tabela 8-6: Efeitos de Característica Zero

Característica	Efeito
Habilidade com Arma Zero	O personagem não pode fazer Testes baseados nesta Característica.
Habilidade Balística Zero	O personagem não pode fazer Testes baseados nesta Característica.
Força Zero	O personagem desmaia.
Dureza Zero	O personagem morre.
Agilidade Zero	O personagem é paralisado, indefeso, e não pode realizar Ações.
Inteligência Zero	O personagem cai em um coma sem sonhos e é tratado como indefesos.
Percepção Zero	O personagem é privado de seus sentidos e sofre uma penalidade -30 para todos os Testes (exceto Dureza).
Vontade Zero	O personagem desmaia em um sono cheio de pesadelos.
Camaradagem Zero	O personagem cai em um estado catatônico. Ele não pode falar ou fazer Testes baseados nesta Característica.

Tabela 8-7: Efeitos Críticos de Energia – Braço

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque pega o braço do alvo de raspão, o fazendo ter espasmos incontroláveis. Todos os Testes envolvendo este braço sofrem uma penalidade -30 por 1d5 Rodadas.
2	O ataque impacta o braço, lançando correntes de Energia fiscando dos dedos até o ombro. O braço fica inútil por 1d5 Rodadas e o alvo recebe 1 nível de Fatiga.
3	O braço sofre queimaduras superficiais causando uma quantidade nada pequena de dor ao alvo. O alvo pode apenas realizar uma Meia Ação em sua próxima Rodada e sofre 1d5 níveis de Fatiga.
4	O choque do ataque faz o personagem perder temporariamente controle de suas funções autônomas. Ele fica atordoado por 1 Rodada e cai Deitado. O braço fica inútil por 1d10 Rodadas.
5	O ataque faz energia atravessar o braço do alvo o deixando Atordoado por 1 Rodada, e o braço é inútil até o alvo receber tratamento médico.
6	O ataque cobre o braço em fogo, queimando roupas e armadura, e temporariamente fundindo os dedos do alvo. O alvo sofre 1d5 Dano de Habilidade com Arma e Habilidade Balística, sofre 1d5 níveis de Fatiga, e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou perder o uso da mão permanentemente.
7	Com um terrível som de estralo, o calor do ataque ferve a medula do braço do alvo, o fazendo rachar ou até estilhaçar. O braço do alvo está quebrado e, até ser reparado, o alvo conta como tendo apenas um braço. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada e sofre 1d5 níveis de Fatiga.
8	Energia corre pelo braço do armo, fazendo pele e músculo derreter nojentamente do membro do alvo, revelando uma meleca vermelha nojenta de tendões e osso. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1d5 rodadas. Em adição, o alvo sofre 1d10 níveis de Fatiga. O alvo agora tem apenas um braço.
9	Fogo consome o braço do alvo, queimando a carne até as cinzas, chegando ao osso. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza imediato ou morrer de choque. Se ele sobreviver, contudo, o alvo sofre 1d10 níveis de Fatiga e fica Atordoado por 1 rodada. O alvo agora tem apenas um braço.
10+	O ataque reduz o braço à uma nuvem de cinzas e faz o alvo cair ao chão onde ele imediatamente morre de choque, agarrando o toco fumegante do que era seu braço.

Tabela 8-8: Efeitos Críticos de Energia – Corpo

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	Um golpe no torso do alvo rouba ar de seus pulmões. O alvo pode realizar apenas uma Meia Ação em seu próximo turno.
2	A explosão arranca o ar do corpo do alvo. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou cair Deitado.
3	O ataque cozinha a carne do peito e abdômen, infligindo 2 níveis de Fatiga e 1d5 Dano de Dureza.
4	A energia corre pelo personagem inteiro, marcando seu corpo com horríveis queimaduras de terceiro grau e infligindo 1d10 níveis de Fatiga. O alvo pode apenas realizar uma Meia Ação em sua próxima Rodada.
5	A fúria do ataque força o alvo ao chão, indefesamente cobrindo sua face e gritando em agonia. O alvo cai Deitado e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou pegar fogo (veja Dano Especial). O alvo também deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada.
6	Atingido pela força total do ataque, o alvo é jogado ao chão; fumaça espiralando para fora do ferimento. O alvo cai Deitado, atordoado por 1d10 Rodadas, e sofre 1d5 Níveis de Fatiga. Em adição, ele deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou pegar fogo (veja Dano Especial na página 287).
7	O poder intenso do ataque de energia cozinha os órgãos do alvo, queimando seus pulmões e coração com o calor intenso. O alvo é atordoado por 2d10 Rodadas e sofre 1d10 Dano de Dureza permanente.
8	O ataque varre o alvo, sua pele fica preta e se descasca enquanto gordura derretida escorre de suas roupas e armadura. O alvo fica Atordoado por 2d10 Rodadas e o ataque reduz pela metade sua Força, Dureza e Agilidade até ele receber tratamento médico. As cicatrizes extensas causam 2d5 Dano de Camaradagem permanente.
9	O alvo é coberto inteiramente em fogo, derretendo sua pele e fazendo seus olhos saltarem como ovos superaquecidos. Ele cai no chão como um cadáver enegrecido.
10+	Como acima, exceto que em adição, se o alvo estiver carregando qualquer munição, há uma chance de 50% dela explodir. A menos que eles possam fazer um Teste de Evasão sucedido, quaisquer criaturas dentro de 1d5 Metros tomam 1d10+5 Dano de Explosão. Se o alvo carregava quaisquer granadas ou mísseis, uma Rodada depois do Dano ter sido causado, eles detonam onde o corpo do alvo está com efeitos normais.

Tabela 8-9: Efeitos Críticos de Energia – Cabeça

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	Um acerto de raspão na cabeça desorienta o alvo, impondo uma penalidade -10 para todos os Testes (exceto de Dureza) por 1 Rodada.
2	A rajada de energia atordoia o alvo, o deixando Cego por 1 Rodada.
3	O ataque cozinha a orelha do alvo, lhe deixando com um pedaço parcialmente queimado de cartilagem e ensurdecido até receber primeiro socorro ou esperar por 1d5 horas.
4	O ataque de energia queima todos os cabelos da cabeça do alvo e também o faz se contorcer pelo ferimento. O ataque causa 2 níveis de Fatiga e o alvo fica cego por 1d5 Rodadas.
5	A rajada de energia cobre a cabeça do alvo, queimando seu rosto e cabelo, assando sua pele, e o fazendo gritar como um Grox atolado. Em adição à perder seu cabelo, ele fica cego por 1d10 Rodadas, Atordoado por 1 Rodada, e toma 1 Dano de Camaradagem permanente.
6	O ataque cozinha o rosto do alvo, derretendo seus contornos e danificando seus olhos. O alvo fica cego pelas próximas 1d10 horas e sofre 1d5 Dano de Camaradagem permanente e 1d5 Dano de Percepção permanente. O alvo também sofre 1d5 níveis de Fatiga.
7	Em um espetáculo aterrorizante, a carne é queimada até cair da cabeça, expondo osso e músculo cauterizado embaixo. O alvo fica cego permanentemente e sofre 1d10 níveis de Fatiga. Além disso, role 1d10. Esta é a nova Camaradagem do alvo, a menos que sua Camaradagem já fosse 10 ou menos. Neste caso, não se incomode em rolar, ninguém vai realmente notar a diferença.
8	A cabeça do alvo é destruída em uma conflagração de morte flamejante. Ele não sobrevive.
9	Superaquecida pelo ataque, a cabeça do alvo explode, espalhando seu crânio e mantendo pedaços flamejantes de carne voando sobre quem estiver perto. O alvo está muito morto!
10+	Como acima, exceto que o corpo inteiro do alvo pega fogo e sai correndo sem cabeça ou rumo 2d10 metros em uma direção aleatória (use o Diagrama de Dispersão na página 275). Qualquer coisa inflamável pela qual ele passa, incluindo personagens, deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou pegar fogo (veja Dano Especial, página 287).

Tabela 8-10: Efeitos Críticos de Energia – Perna

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	A rajada de energia queima a carne e osso da perna do alvo, deixando uma cicatriz feia. O alvo não pode Correr ou fazer Investidas por 2 Rodadas.
2	O ataque frita a perna do alvo, cozinhando pedaços de carne em cinzas. O alvo deve passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1 nível de Fatiga.
3	Um golpe sólido na perna lança correntes de agonia correndo pelo alvo. O alvo sofre 1 nível de Fatiga e reduz seu Movimento pela metade (arredondado para cima) por 1d10 R0dadas. O alvo cai Deitado.
4	A rajada causa uma terrível fratura composta na perna do alvo. O alvo reduz seu Movimento pela metade (arredondado para cima), e o alvo não pode Correr ou fazer Investidas. O efeito ao Movimento do alvo persiste até o alvo receber atenção médica.
5	A perna do alvo suporta terrível dano de queimadura, fundindo roupa e armadura com carne e osso. O alvo sofre 1 nível de Fatiga e reduz seus movimentos pela metade (arredondado para cima) por 2d10 Rodadas. O alvo cai Deitado.
6	O ataque queima o pé do alvo, queimando a carne e emitindo um aroma horrível. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou perder um pé. Em um sucesso, o alvo reduz seu movimento pela metade (arredondado para cima) até ele receber atenção médica. Em adição, o alvo sofre 2 níveis de Fatiga.
7	O ataque de energia frita a perna, deixando uma bagunça de carne escurecida. A perna está quebrada e, até ser reparada, o alvo conta como tendo perdido a perna. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada. Em adição, o alvo sofre 1d10 níveis de Fatiga e está sofrendo Perda de Sangue. O alvo agora tem apenas uma perna.
8	Energia queima através do osso, fazendo uma perna ser arrancada. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada. Em adição, o alvo sofre 1d10 Níveis de Fatiga e está sofrendo Perda de Sangue. O alvo agora tem apenas uma perna.
9	A força do ataque reduz a perna a pouco mais que um pedaço cartilagem fumegante. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer do choque. A perna está completamente perdida.
10+	Em uma demonstração aterrorizante de poder, a perna é imolada e fogo consome o alvo completamente. O alvo morre em uma questão de agonizantes segundos.

Tabela 8-11: Efeitos Críticos de Explosão – Braço

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque joga o membro para trás, dolorosamente o torcendo para longe do corpo, infligindo 1 nível de Fatiga.
2	A força da explosão parte o osso do braço ao meio. O alvo larga tudo o que ele segurava na mão e deve passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada.
3	A explosão remove 1 dedo (ou as pontas de até 1d5 outros) da mão do alvo. O alvo sofre 1d10 Dano de HA e 1d10 Dano de HB, e qualquer coisa carregada na mão é destruída. Se isto é um explosivo como uma granada de mão, a explosão é feia (use um resultado 9 ao invés de rolar).
4	A explosão arranca cartilagem direto do osso. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada, e o membro fica inútil até atenção médica ser recebida. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer Perda de Sangue.
5	Fragments da explosão furam a mão do alvo, arrancando carne e músculo. Ele deve imediatamente fazer um Teste Ordinário (+10) de Dureza ou perder sua mão. Se ele sucede, ele sofre 1 Dano de Habilidade com Arma permanente e 1 Dano de Habilidade Balística permanente por conta do estrago aos nervos.
6	O ataque explosivo estilhaça o osso e flagela a carne, transformando o braço do alvo em uma ruína vermelha, infligindo 1d5 níveis de Fatiga. O braço do alvo está quebrado e, até ser reparado, o alvo conta como tendo um único braço. Em adição, a natureza horrenda do ferimento significa que ele agora sofre Perda de Sangue.
7	Em uma violenta chuva de carne, o braço é explodido. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer do choque. Em um sucesso, o alvo é Atordoado por 1d10 Rodadas, sofre 1d10 níveis de Fatiga, e sofre Perda de Sangue. Ele agora tem apenas um braço.
8	O braço se desintegra sob a força da explosão levando uma boa porção do ombro e tórax com ele. O alvo cai ao chão gritando, onde ele morre em uma possa de seu próprio sangue e órgãos.
9	Com um estouro poderoso o braço é arrancado do corpo do alvo, matando o alvo instantaneamente. Em adição, se o alvo estivesse carregando uma arma com uma fonte de energia em sua mão (como uma espada energética ou espada serra), ela explode, causando 1d10+5 Dano de Impacto a qualquer um dentro de dois metros.
10+	Como acima, exceto se o alvo estivesse carregando qualquer munição ela explode causando 1d10+5 Dano de Impacto a qualquer um dentro de 1d10 metros (isto é em adição ao Dano causado pelas armas energéticas descrito acima). Se o alvo estivesse carregando quaisquer granadas ou mísseis, estes detonam imediatamente.

Tabela 8-12: Efeitos Críticos de Explosão – Corpo

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	A explosão arremessa o alvo 1d5 metros para trás. O alvo cai Deitado.
2	O alvo é lançado para trás 1d5 metros por uma terrível explosão, ganhando 1 nível de Fatiga por metro viajado. O alvo cai Deitado.
3	A força da explosão manda o alvo esticado para o chão. O alvo é lançado 1d5 metros para trás, Atordoado por 1 Rodada, e cai Deitado.
4	O poder da explosão moi carne e osso com resultados aterrorizantes. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer Perda de Sangue e ficar Atordoado por 1 Rodada.
5	Concussão da explosão derruba o alvo no chão e transforma suas entradas em um monte de carne moída. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer Perda de Sangue e 1 Dano de Dureza permanente. O alvo então sofre 1d5 níveis de Fatiga e cai deitado.
6	Pedaços da carne do alvo são arrancados pela força do ataque deixando grandes ferimentos sangrentos. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada, pode apenas realizar uma Meia ação em sua próxima Rodada, e agora está sofrendo Perda de Sangue.
7	A força explosiva do ataque rompe a carne do alvo e bagunça seu sistema nervoso, o derrubando ao chão. O alvo sofre Perda de Sangue, cai Deitado, e fica Atordoado por 1d10 Rodadas, e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou perder a consciência.
8	O tórax do alvo explode, derramando um rio de órgãos parcialmente cozidos no chão, o matando instantaneamente.
9	Pedaços do corpo do alvo voam em todas as direções enquanto ele é despedaçado pelo ataque. Em adição, se o alvo estivesse carregando qualquer munição, ela explode causando 1d10+5 Dano de Impacto à qualquer um dentro de 1d10 Metros. Se o alvo está carregando quaisquer granadas ou mísseis, estes também detonam imediatamente.
10+	Como acima, exceto que qualquer um dentro de 1d10 metros do alvo é coberto em sangue e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou sofrer uma penalidade -10 para Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística por 1 Rodada enquanto o sangue cobre seus olhos.

Tabela 8-: Efeitos Críticos de Explosão – Cabeça

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	A explosão deixa o alvo confuso. Ele só pode realizar uma Meia Ação no seu próximo Turno.
2	O clarão e ruído deixam o alvo Cego e Surdo por 1 Rodada.
3	A detonação tornam o rosto do alvo uma ruína sangrenta das dezenas de pequenos cortes. Cicatrizes permanentes são muito prováveis. O alvo sofre 2 níveis de Fatiga e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1d10 pontos de Dano de Percepção e Camaradagem.
4	A força da explosão lança o alvo ao chão e lhe deixa sem sentidos. O alvo sofre 1d10 Dano de Inteligência e cai Deitado. Ele deve também passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1 Dano de Inteligência permanente e ficar Atordoado por 2 Rodadas.
5	A explosão flagela a carne do rosto do alvo e estoura seus ouvidos com sua força. O alvo fica Atordoado por 1d10 Rodadas e fica surdo permanentemente. Por fim, o alvo também ganha terríveis cicatrizes – ele sofre 1d5 pontos de Dano de Camaradagem permanente.
6	A cabeça do alvo explode com a força do ataque, deixando seu cadáver decapitado jorrando sangue pelo pescoço pelos próximos minutos. Não é necessário dizer que isto é instantaneamente fatal.
7	Tanto a cabeça e o corpo do alvo explodem em uma bagunça sangrenta, instantaneamente matando o alvo. Em adição, se o alvo estivesse carregando qualquer munição, ela explode causando 1d10+5 Dano de Impacto à qualquer um dentro de 1d10 Metros. Se o alvo está carregando quaisquer granadas ou mísseis, estes também detonam imediatamente
8	Em uma série de explosões desagradáveis a cabeça e torso do alvo se despedaçam, deixando uma bagunça de entradas no chão. Para o resto da luta, qualquer um se movendo sobre este lugar deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado.
9	O alvo deixa de existir em qualquer forma tangível, se transformando inteiramente em um tipo de névoa escarlate. Você não pode ficar mais morto do que isso, exceto...
10+	Como acima, exceto que a maneira em que o alvo foi morto foi tão absolutamente aterradora, que quaisquer aliados do alvo dentro de dois metros de onde o alvo estava, devem fazer um Teste Desafiador (+0) de Vontade imediato ou gastar seu próximo Turno fugindo do atacante.

Tabela 8-14: Efeitos Críticos de Explosão – Perna

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	Um acerto de raspão lança o personagem para trás um metro. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou cair Deitado.
2	A força da explosão tira o chão debaixo dos pés do personagem. Ele cai Deitado e poderá escolher apenas Ações de Meio Movimento por 1d5 Rodadas.
3	A concussão faz a perna do alvo fraturar, infligindo 2d10 Dano de Agilidade.
4	A explosão lança o alvo girando no ar. O alvo é arremessado 1d5 metros para longe da explosão. Leva uma Ação Completa para se levantar, e seu Movimento é diminuído pela metade (arredondado para cima) por 1d10 Rodadas.
5	A força explosiva remove o pé do alvo e lança os restos rasgados por uma grande área. O alvo sofre 1d5 Dano de Agilidade permanente. O alvo deve fazer um Teste Difíciloso (-10) de Dureza ou sofrer 1d5 níveis de Fatiga.
6	A força Concussiva da explosão estilhaça os ossos da perna do alvo e abre sua carne, infligindo 1d10 níveis de Fatiga. A perna é quebrada e, até ser reparada, o alvo conta como tendo apenas uma perna. O alvo deve também fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza imediato ou perder permanentemente seu pé.
7	A explosão reduz a perna do alvo a um pedaço de carne fumegante. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer pelo choque. Em um Teste sucedido, o alvo ainda fica Atordoado por 1d10 Rodadas, sofre 1d10 níveis de Fatiga, e sofre Perda de Sangue. Ele agora tem apenas uma perna.
8	A explosão arranca a perna do corpo em um gêiser de sangue, o lançando ao chão, sangue bombeando do toco rasgado: instantaneamente fatal.
9	A perna explode em uma erupção de sangue, matando imediatamente o alvo e lançando fragmentos minúsculos de osso, roupa, e armadura em todas as direções. Qualquer um dentro de dois metros sofre 1d10+2 Dano de Impacto.
10+	Como acima, exceto que em adição, se o alvo estivesse carregando qualquer munição, ela explode causando 1d10+5 Dano de Impacto à qualquer um dentro de 1d10 Metros. Se o alvo está carregando quaisquer granadas ou mísseis, estes também detonam imediatamente

Tabela 8-15: Efeitos Críticos de Impacto – Braço

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque atinge o membro com alvo, com uma pancada poderosa, fazendo ele derrubar qualquer coisa que esteja segurando naquela mão.
2	O ataque deixa um hematoma profundo, possivelmente causando fraturas menores no braço, O alvo sofre 1 nível de Fatiga.
3	O impacto atinge fortemente o braço ou seja lá o que o alvo estiver segurando, arrancando fora e deixando o alvo se contorcendo de dor. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada e derruba seja lá o que estiver segurando em seu braço. Há uma chance de 10% de que qualquer coisa que o alvo estivesse segurando naquela mão é Danificado e inutilizado até ser reparado.
4	O impacto esmaga carne e osso. O alvo derruba tudo o que estava segurando naquela mão, e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1d10 de Dano de HA e 1d10 de Dano de HB .
5	Músculo e osso tomam uma pancada enquanto o ataque atravessa o braço. O membro é inútil até o alvo receber atenção médica.
6	O ataque pulveriza a mão do alvo, esmagando e quebrando 1d5 dados. O alvo sofre 1 nível de Fatiga e deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 2 Dano permanente de HA e HB.
7	Com um estralo alto, o osso do braço é estilhaçado e fica balançando mole ao lado do alvo, gotejando sangue no chão. O braço está quebrado e, até ser reparado, o alvo conta como tendo apenas um braço. O alvo sofre de Perda de Sangue.
8	A força arranca o braço logo abaixo do ombro, derramando sangue e carne no chão. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer de choque. Se ele passar o Teste, ele ainda está Atordoado por 1d10 Rodadas, sofre 1d5 níveis de Fatiga, e sofre de Perda de Sangue. Ele agora tem apenas um braço.
9	Em uma chuva de sangue e garne, o braço do alvo é removido do seu corpo. Gritando incoerentemente, ele se distorce em agonia por alguns segundos antes de cair no chão e morrer.
10+	Como acima, exceto que o braço é removido pela força do ataque, e fragmentos de osso, roupa, e armadura voam como estilhaços. Qualquer um dentro de 2 metros do alvo sofre 1d5-3 Dano de Impacto em um local aleatório (veja Tabela 8-3: Locais de Acerto na página 287).

Tabela 8-16: Efeitos Críticos de Impacto – Corpo

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	Um golpe no torso do alvo rouba ar de seus pulmões. O alvo pode realizar apenas uma Meia Ação em seu próximo turno.
2	O impacto arranca o ar do corpo do alvo, infligindo 1 nível de Fatiga e o fazendo cair Deitado.
3	O ataque quebra uma costela e o alvo cai Deitado. O alvo também fica Atordoado por 1 Rodada.
4	O golpe atinge o alvo, estilhaçando uma costela. O alvo sofre 1d10 Dano de Dureza e deve fazer um Teste Desafiante (+0) de Agilidade ou cair Deitado.
5	Uma pancada sólida no tórax pulveriza as entradas do alvo, e ele momentaneamente se curva de dor, se agarrando e chorando em agonia. O alvo fica Atordoado por 2 Rodadas e deve fazer m Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1d5 níveis de Fatiga.
6	A força da explosão manda o alvo esticado para o chão. O alvo é lançado 1d5 metros para longe do atacante e cai Deitado (se o alvo atingir uma parede ou outro objeto sólido, ele para). O alvo sofre 1d5 níveis de Fatiga e fica Atordoado por 2 Rodadas.
7	Com um estralo audível, 1d5 das costelas do alvo quebram. O alvo pode ficar deitado e parado esperando por atenção médica (um Teste de Medicina sucedido coloca as costelas no lugar) ou continuar a realizar Ações, apesar de que a cada Rodada há uma chance de 20% que uma costela quebrada atravesse um órgão vital e mate o personagem instantaneamente. O alvo sofre 1d5 Dano de Dureza permanente.
8	A força do ataque rompe vários dos órgãos do alvo, o derrubando, engolindo ar em dor insuportável. O alvo sofre Perda de Sangue e sofre 1d10 Dano de Dureza permanente.
9	O alvo se curva para trás com a força do ataque, lançando sua cabeça para trás e cuspido um jato de sangue antes de cair morto no chão.
10+	Como acima, mas o alvo é arremessado 1d10 metros longe do ataque. Qualquer um no caminho do alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado.

Tabela 8-17: Efeitos Críticos de Impacto – Cabeça

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O impacto enche a cabeça do alvo com um terrível ruído agudo. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1 nível de Fatiga.
2	O ataque faz o alvo ver estrelas. O alvo sofre uma penalidade -10 para quaisquer Testes de Percepção ou Inteligência por 1d5 Rodadas.
3	O nariz do alvo quebra em uma torrente de sangue, o cegando por 1 Rodada. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada.
4	A pancada Concussiva faz o alvo vacilar. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada e cair Deitado.
5	A força do golpe faz o alvo rolar de dor. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada, ganha 1 nível de Fatiga, e tropeça para trás 1d5 metros. Ele sofre 1 Dano de Inteligência permanente.
6	A cabeça do alvo é jogada para trás com o ataque o deixando se contorcendo tentando controlar a dor adormecedora de mente. O alvo fica Atordoado pro 1d5 Rodadas, lançado 1d5 metros para trás, deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado.
7	O ataque bate na cabeça do alvo, fraturando seu crânio e abrindo um grande rasgo no seu escalpo. O alvo fica Atordoado por 1d10 Rodadas e tem todo o movimento diminuído pela metade por 1d10 horas.
8	Com um ruído de virar o estômago a cabeça do alvo se torce para apontar para a direção oposta. As vértebras torcidas imediatamente rompem cada conexão dentro do pescoço do alvo. Morte é instantânea.
9	A cabeça do alvo explode como uma fruta podre e lança sangue, ossos, e miolos em todas as direções. Qualquer um dentro de 4 metros do alvo deve fazer um Teste de Agilidade ou sofrer uma penalidade -10 para sua HA e HB em seu próximo Turno enquanto sangue entra em seus olhos ou visores.
10+	Como acima, exceto que o ataque foi tão poderoso que ele passa através do alvo e pode atingir ainda outro alvo próximo. Se o ataque foi com uma arma corporal, o atacante pode imediatamente fazer outro ataque (com a mesma arma) contra qualquer outro alvo que ele possa alcançar sem se mover. Se o acerto foi de uma arma de alcance ele imediatamente pode fazer outro ataque de alcance (com a mesma arma) contra qualquer alvo ficando diretamente atrás do alvo original e ainda no alcance de sua arma.

Tabela 8-18: Efeitos Críticos de Impacto – Perna

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	A pancada na perna resulta em hematomas fundos e dor de ranger os dentes. O alvo sofre 1 nível de Fatiga.
2	Um golpe de raspão acerta a perna do alvo. O Movimento do alvo é reduzido pela metade (arredondado para cima) por 1 Rodada, e ele deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada e cair Deitado.
3	Uma pancada sólida à perna lança um relâmpago de agonia pelo alvo. O alvo sofre 1d10 Dano de Agilidade e cai Deitado.
4	Um impacto poderoso causa miro-fraturas aos ossos do alvo, infligindo agonia considerável. O alvo sofre 2d10 Dano de Agilidade, e cai Deitado.
5	A pancada quebra a perna do alvo, lhe deixando Atordoado por 1 Rodada e reduzindo seu movimento para 1 metro até ele receber atenção médica. O alvo também cai Deitado.
6	Com um ruído agudo de estralo, vários pequenos ossos no pé do alvo se partem como galhos. O alvo deve fazer imediatamente um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou permanentemente perder o uso de seu pé. O Movimento do alvo é reduzido por $\frac{1}{2}$ (arredondado para cima) até ele receber atenção médica. O alvo sofre 2 níveis de Fatiga.
7	Com um ruído terrível, a perna é quebrada e o alvo fica chorando de dor. O alvo cai Deitado com uma perna quebrada e, até ela ser reparada, ele conta como tendo uma perna. O alvo fica Atordoado por 2 Rodadas.
8	A força do impacto arranca a metade inferior da perna em um rio de sangue. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer de choque. O alvo sofre de Perda de Sangue e sofre 1d5 Dano de Agilidade permanente. Ele agora tem apenas uma perna.
9	O acerto arranca a carne da perna, fazendo sangue jorrar em todas as direções. Mesmo enquanto o alvo tenta futilmente parar a enchente súbita de fluido vital, ele cai ao chão e morre em uma poça crescente de sangue.
10+	Como acima, mas tamanha é a agonia do alvo que seus gritos agonizantes abafam toda conversão dentro de 2d10 metros pelo resto da Rodada.

Tabela 8-19: Efeitos Críticos Laceração – Braço

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque cortante arranca qualquer coisa que estava sendo segurada neste braço.
2	O corte fundo faz o alvo largar o que quer que estivesse segurando e inflige 1 nível de Fatiga.
3	O ataque dilacera o braço, fazendo o alvo gritar em dor. O alvo larga o que quer que estivesse segurando naquela mão e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer Perda de Sangue.
4	O ataque flagela a pele do membro, enchendo o ar com sangue e os sons de gritos. O alvo cai Deitado pela agonia e ganha 2 níveis de Fatiga. O membro é inútil por 1d10 Rodadas.
5	Um rasgo fundo e de aparência muito dolorosa se abre no braço do alvo. O alvo sofre de Perda de Sangue e vomita de agonia. Ele larga qualquer coisa que estiver segurando e o membro é inútil sem atenção média.
6	O golpe dilacera carne e músculo enquanto entra na mão, liberando 1d5 dedos no processo (uma rolagem de um 5 significa que o polegar foi arrancado também). O alvo fica Atordoado por 1 Rodada e deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou perder o uso de sua mão.
7	O ataque rasga pele, músculo, osso, e cartilagem com facilidade, transformando o braço do alvo em uma ruína pendurada. O alvo sofre 1d10 Dano de Força. O braço está quebrado e, até ser reparado, o alvo conta como tendo apenas um braço. Em adição, numerosas veias foram rompidas e agora o alvo está sofrendo de Perda de Sangue.
8	Com uma combinação de sons molhados e nada naturais de lago rasgando, o braço voa para longe do corpo lançando sangue para trás em um arco rubro. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer pelo choque. Se ele passar o Teste, ele fica Atordoado por 1d10 Rodadas e sofre Perda de Sangue. Ele agora tem apenas um braço.
9	O ataque corta o braço e atravessa o torso, banhando sangue em chão e vísceras e matando o alvo imediatamente.
10+	Como acima. Contudo, quando o braço cai no chão, os dedos tem espasmos incontroláveis, apertando o gatilho de qualquer arma segurada. Se o alvo estava carregando uma arma de alcance há uma chance de 5% de que um único alvo aleatoriamente determinado dentro de 2d10 metros seja atingido por estes tiros, que serão resolvidos como um único acerto da arma do alvo.

Tabela 8-20: Efeitos Críticos Laceração – Corpo

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	Se o alvo não estiver usando armadura neste local, ele ganha 1 nível de Fatiga pelas lacerações dolorosas. Se ele estiver usando armadura, não há efeito. Ufa!
2	Um corte poderoso abre uma fenda dolorida no corpo do alvo. Ele sofre 1 nível de Fatiga e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou ficar Atordoado por 1 Rodada.
3	O ataque arranca um grande pedaço de pele do torso do alvo, o deixando engolindo ar de dor. O alvo fica Atordoado por 1 Rodada e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer de Perda de Sangue.
4	O golpe abre um longo ferimento no torso do alvo, fazendo ele se curvar pela dor terrível. O alvo sofre de Perda de Sangue e fica Atordoado por 1 Rodada.
5	Uma torrente de sangue derrama dos cortes fundos, fazendo o chão ficar molhado. Todos os personagens tentando se mover sobre esta poça de sangue devem fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitados. O alvo sofre 1d10 Dano de Dureza e também sofre Perda de Sangue.
6	O poderoso ataque arranca um pedaço significante do alvo e o derruba no chão enquanto ele agarra o ferimento, gritando em dor. O alvo cai Deitado e sofre 1d10 Dano de Dureza e Perda de Sangue.
7	O ataque abre o abdômen do alvo. O alvo pode escolher usar um braço para segurar suas tripas (até um médico colocar elas de volta no lugar com um Teste de Medicina sucedido), ou continuar lutando com um risco de 20% em cada Rodada de que seu meio se abra, derramando seus intestinos no chão, causando 2d10 adicional de Dano. Em qualquer caso, o alvo sofre 1d5 Dano de Dureza permanente e agora está sofrendo Perda de Sangue.
8	Com um horrível som de algo rasgando, a pele do torso do alvo sai revelando uma ruína vermelha de músculo. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer. Se ele passar, ele sofre 1d10 Dano de Dureza permanente, fica Atordoado por 1 Rodada, e sofre Perda de Sangue.
9	O golpe poderoso abre o alvo do pescoço à virilha, revelando seus órgãos internos e os derramando no chão diante dele. O alvo agora está bem morto.
10+	Como acima, exceto que a área e o alvo são cobertos de vísceras. Pelo resto da luta, qualquer um se movendo dentro de quatro metros do corpo do alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado.

Tabela 8-21: Efeitos Críticos Laceração – Cabeça

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque rasga uma fenda dolorosa no rosto do alvo. Ele sofre 1 nível de Fatiga. Se o alvo está usando um capacete, não há efeito. Sorte!
2	O ataque rasga o escalo do alvo, que imediatamente começa a sangrar profusamente. Devido ao sangue escorrendo nos olhos do alvo, ele sofre uma penalidade -10 para Habilidade com Arma e Habilidade Balística pelos próximos 1d10 Turnos. O alvo deve passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer de Perda de Sangue.
3	O ataque rasga o rosto do alvo, deixando ele Atordoado por 1d5 Rodadas. Se o alvo estiver usando um capacete, o capacete é arrancado. O alvo sofre Perda de Sangue.
4	O ataque rasga uma das órbitas do alvo, possivelmente arrancando o olho. Ele deve fazer um Teste Rotina (+20) de Dureza ou perder o olho (melhorias podem reparar isto). Ele também sofre 1d10 Dano de Percepção.
5	O ataque arranca o capacete do alvo de sua cabeça. Se ele não estivesse usando um capacete, ele perde uma orelha ao invés disso, ficando Surdo até receber atenção médica. Se ele perder uma orelha, ele também deve passar um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1 ponto de Dano de Camaradagem permanente. O alvo fica Atordoado por 1d5 Rodadas.
6	O golpe atinge violentamente a face do alvo e arranca um detalhe importante. Role 1d10 e veja o que o alvo perder. !-3: Olho (veja Condições e Dano Especial na página 286), 4-7: Nariz (o alvo sobre 1d10 Dano de Camaradagem permanente), 8-10: Orelha (o alvo fica Surdo até receber atenção médica). Em adição, o alvo está agora sofrendo Perda de Sangue e sofre 1d5 níveis de Fatiga.
7	Em uma rajada de pele e dentes, o ataque remove a maior parte do rosto do alvo. Ele está permanentemente cego e tem sua Camaradagem permanentemente reduzida à 1d10, e agora tem dificuldade em falar tropeçar nas palavras. Em adição, o alvo está sofrendo de Perda de Sangue e é atordoado por 1 Rodada.
8	O golpe corta o lado da cabeça do alvo fazendo seus olhos saltarem e seu cérebro escorrer pela sua bochecha como gelatina derramada. Ele morre antes de acertar o chão.
9	Com um som não diferente de uma esponja molhada sendo rasgada, a cabeça do alvo voa pelo ar, caindo 2d10 metros de distância com um barulho molhado. O alvo é instantaneamente morto.
10+	Como acima, exceto que o pescoço do alvo derrama uma torrente, ensopando todos os que estão perto e os forçando a fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade . Qualquer um que falhar o Teste sofre uma penalidade -10 para sua Habilidade com Arma e Habilidade Balística por 1 Rodada enquanto sangue entra em seus olhos ou suja seu visor.

Tabela 8-22: Efeitos Críticos de Laceração – Perna

Dano Crítico	Efeitos Críticos
1	O ataque lança o membro para trás, o torcendo dolorosamente para trás. O alvo sofre 1 nível de Fatiga.
2	O joelho do alvo é aberto. Ele deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado e sofrer de Perda de Sangue enquanto a extremidade já danificada acerta o chão.
3	O ataque arranca uma porção de carne da perna. O alvo sofre 1d5 Dano de Agilidade e sofre Perda de Sangue.
4	O ataque arranca o joelho da perna do alvo, fazendo-a fraquejar embaixo dele. O Movimento do alvo é reduzido por ½ (arredondado para cima) até atenção médica ser recebida. Em adição, ele cai Deitado e sofre 1d10 Dano de Agilidade.
5	Em uma rajada de sangue, a perna do alvo é profundamente cortada, expondo osso, cartilagem, e músculo. O alvo sofre Perda de Sangue, e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou sofrer 1 ponto de Dano de Agilidade permanente.
6	O golpe arranca fora alguns centímetros do final do pé do alvo. O alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza imediatamente ou permanentemente perder uso deste pé. Em um sucesso o Movimento do alvo é reduzido pela metade (arredondado para cima). Em qualquer caso, o alvo sofre Perda de Sangue.
7	A força do golpe corta fundo na lega, arranhando ossos e rasgando ligamentos. A perna é quebrada e, até ser reparada, o alvo conta como tendo apenas uma perna. Em adição, o nível do estrago é tanto que o alvo agora está sofrendo de Perda de Sangue. Ele também fica Atordoado por 1 Rodada e cai Deitado.
8	Em um único corte sangrento a perna do alvo é decepada, lançando seus fluídios vitais pelo chão. O alvo deve imediatamente fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer pelo choque. Em um sucesso, o alvo fica Atordoado por 1d10 Rodadas, e sofre Perda de Sangue. Ele agora tem apenas uma perna.
9	Com um corte barulhento, a perna sai na altura da bacia. O alvo cai no chão uivando de agonia antes de morrer.
10+	Como acima, exceto que a onda de sangue é tão intensa que pelo resto da batalha, qualquer um fazendo uma Ação de Correr ou Investida dentro de seis metros do alvo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou cair Deitado.

Condições e Dano Especial

Ferimentos comuns estão longe de ser as únicas formas de ferimento corporal enfrentando os que desbravam os campos de batalha da galáxia. Soldados podem se encontrar em chamas, sofrendo de enorme perda de sangue, ossos quebrados, ou se deparando com uma amputação permanente. Todos estes, e mais, são coletivamente conhecidos como Condições e Dano Especial.

Membros Amputados

Um personagem que perde partes do corpo (exceto por sua cabeça, o que quase certamente significa morte) é também afetado por Perda de Sangue e deve ser tratado rapidamente. Se o personagem sobrevive, alguém com a Perícia Medicina deve ser encontrado para tratar adequadamente o toco e garantir que ele se cure bem. Se nenhum médico está disponível, há apenas uma chance de 20% de que o toco irá se curar. Se ele não se curar, o amputado tem uma morte horrível de infecção depois de 1d10 dias. Se ele se cura naturalmente ou um médico trata, o personagem não começa a remover Dano por 1d10+2 dias. Presumindo que o personagem sobreviva ao que já foi descrito, ele terá que lidar com os efeitos colaterais desagradáveis do membro perdido, que são explicados abaixo.

Mão Perdida

O personagem sofre uma penalidade -20 para todos os Testes de Perícia e Característica que dependem do uso de

duas mãos e não pode portar armas de duas mãos. Um escudo pode ser amarrado ao braço ferido, contudo. Caso esta seja a mão primária do personagem, ele deve lidar com a penalidade -20 usual para Testes de Habilidade com Arma feitos com armas usando sua mão secundária. Para cada 100 pe que ele gastar, ele pode reduzir esta penalidade por 10. Se um personagem perder ambas as mãos, ele deve assegurar ao menos um substituto mecânico ou aprender como disparar um rifle laser com os pés.

Braço Perdido

Como com uma mão perdida, mas o personagem não pode amarrar um escudo ao braço já que ele não tem mais um. Perder ambos os braços é pior. Você não pode nem cavar trincheiras, então pra que você serve?

Olho Perdido

Perder um olho reduz permanentemente a Habilidade Balística de um personagem por -10. Além disso, ele sofre uma penalidade -20 a todos os Testes de Perícia e

Característica que dependem de visão. Caso um personagem tenha o azar de perder ambos os olhos, ele fica Cego.

Pé Perdido

O personagem permanentemente reduz todo seu movimento pela metade (arredondado para cima) e sofre uma penalidade -20 para todas as Ações de movimento como também Testes de Perícia e característica que dependem de mobilidade, como Furtividade. Perder ambos os pés torna difícil andar, mas se o Guarda pode aprender a andar em suas mãos isto pode não ser um problema...

Perna Perdida

Trate isto como um pé perdido, mas o personagem não pode usar a Perícia Esquiva. Perder ambas as pernas pode significar que o personagem não pode andar, mas se ele for sortudo ele pode conseguir um substituto que é feito de algo que não seja madeira.

Cego

Um personagem cego automaticamente falha todos os Testes baseados em visão e automaticamente falha todos os Testes de Habilidade Balística (e quando você pensa sobre isso, eles nem deveriam estar com armas pra começo de conversa!). Ele também sofre uma penalidade -30 para Testes de Habilidade com Arma e na maioria de outros Testes que geralmente se beneficiam de visão. Não é preciso dizer que cegueira é uma coisa ruim na Guarda Imperial, mas a maioria dos Comissários não liga contanto que você possa ser empurrado na direção do inimigo.

Perda de Sangue

Perda de Sangue é um Efeito Crítico que pode resultar de Dano Crítico. Personagens sofrendo de Perda de Sangue têm uma chance de 10% de morrer a cada Rodada a menos que sejam tratados de alguma forma. Se o personagem está consciente, ele pode tentar um **Teste Difícil (-10) de Medicina** cada Rodada para estancar o ferimento. Se o personagem também está tentando simultaneamente realizar atividades estrénuas, como correr de seja lá o que for que causou a perda de sangue, tentativas de estancar o sangramento vão exigir um **Teste Muito Difícil (-30) de Medicina**. Se o personagem sangrando não está consciente, ou está apavorado pela vista do seu próprio sangue, outro personagem pode tentar o Teste.

Surdo

O personagem não pode ouvir nada, ou ao menos não o bastante para se comunicar com outros. Até o personagem se recuperar ou o Dano ser reparado, ele automaticamente falha qualquer Teste de Perícia ou Característica que depende de audição. Além de ter problemas se comunicando com os

demais Guardas, o Mestre está livre para decidir quais efeitos um personagem surdo tem em jogo.

Fogo

Um personagem sofre Dano do fogo a cada Rodada em que ele está exposto a ele. Ao começo de cada Rodada depois da primeira em que o personagem está exposto à mesma fonte de chamas (ou se é atingido por uma arma com a Qualidade Fogo ou sofre certos Efeitos Críticos de Energia), ele deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Agilidade** ou pegar fogo. Assim que o personagem está em chamas, ele sofre 1d10 Dano (ignorando Armadura) e recebe 1 nível de Fatiga a cada Rodada até o fogo ser extinguido. Todo Dano do fogo é Dano de Energia e se o local não for especificado, use o local corpo. Enquanto em chamas, o personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Vontade** ao começo de cada um dos seus Turnos para poder realizar Ações normalmente; caso contrário, ele só pode correr em círculos e gritar, o que conta como uma Ação Completa. Um personagem que está pegando fogo pode tentar extinguir as chamas se jogando no chão e fazendo um **Teste Difícil (-10) de Agilidade** como uma Ação Completa. O Mestre pode tornar este Teste mais fácil ou mais difícil dependendo de condições ambientais e se o personagem em chamas pode receber qualquer ajuda de aliados próximos.

Caindo

Personagens podem cair de coisas por toda sorte de motivos, apesar de que os resultados são geralmente os mesmos. Para calcular o Dano de cair, simplesmente role 1d10 e adicione +1 por metro que o personagem caiu. Use a **Tabela 8-3: Locais de Acerto** na página 287 para determinar qual parte do corpo acerta o chão primeiro. Armadura não oferece proteção contra quedas. Dano de queda é Dano de Impacto. O Mestre pode ajustar o Dano dependendo do tipo de superfície em que caiu como também condições anormais de gravidade, e assim em diante.

Atordoado

Além do Dano e Fatiga, personagens também podem ficar Atordoados por certos ataques ou efeitos. Testes de Habilidade com Arma e Habilidade Balística para acertar personagens Atordoados são considerados **Rotina (+20)**. Além disso, personagens Atordoados não podem realizar Ações ou Reações como Evasão. Um personagem Atordoado não é considerado um Alvo Indefeso ou Desatento.

Sufocação

Há muitas formas de sufocar, incluindo afogamento, inalação de fumaça, e exposição à certas toxinas. A

velocidade de sufocação depende do nível de atividade do personagem. Se um personagem está ativamente tentando conservar oxigênio, ele pode segurar seu fôlego por um número de minutos igual ao seu Bônus de Dureza. Se um personagem estiver ao invés disso engajado em uma atividade extenuante (combate, nadando, e assim em diante) ele pode segurar seu fôlego por um número de Rodadas igual ao dobro do seu Bônus de Dureza. Enquanto segura seu fôlego, um personagem deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** cada minuto (se conservando oxigênio) ou cada Rodada (se engajado em atividade extenuante). Se ele falhar, ele sofre um nível de Fatiga. Lembre-se, qualquer quantidade de Fatiga impõe uma penalidade -10 para todos os Testes, e se um personagem tiver qualquer número de níveis de Fatiga acima do seu Bônus de Dureza, ele imediatamente perde a consciência por 10 minutos. Se o personagem não ganhou uma fonte de oxigênio novo até o final deste tempo, ele automaticamente perde a consciência independente do seu nível de Fatiga. Se um personagem está inconsciente e privado de oxigênio fresco, ele morre depois de um número de Rodadas igual ao seu Bônus de Dureza.

Inconsciência

Inconsciência é geralmente um estado temporário tipicamente resultante de níveis excessivos de Fatiga ou Dano Crítico. A duração de um estado de inconsciência é geralmente incluída na descrição do efeito que a causou, mas se nenhuma duração é dada, a inconsciência dura por 10 minutos. Um personagem inconsciente não sabe de nada em seus arredores e não pode realizar quaisquer ações. Ele também é tratado como um Alvo Indefeso (veja página 274). Se um personagem fica inconsciente devido a níveis excessivos de Fatiga, ele recupera alguma desta Fatiga quando ele desperta. Veja Fatiga, página 277.

Membros Inúteis

Certos Efeitos Críticos indicam um risco de permanentemente perder o uso de um membro a menos que o personagem suceda em um **Teste Desafiador (+0) de Dureza**. Caso um personagem com a Perícia Medicina ajude o personagem, a vítima ganha um bônus +20 para tal Teste. Mesmo se o Teste for sucedido, o membro deve ser mantido em uma tala ou apoio por 1d5+1 semanas e é inútil durante este tempo. Caso o Teste de Dureza falhe, o membro deve ser removido, exigindo que um personagem com a Perícia Medicina suceda em um **Teste Difíciloso (-1) de Medicina**. Caso isto falhe, o membro ainda sai, mas a cirurgia inflige 1d10 Dano ao local do membro – quase sempre Dano Crítico. Caso o amputado sobreviva, o membro sai, mas ele sofre de Perda de Sangue e deve ser tratado por ela. Assim que isto tiver sido resolvido, o cirurgião deve tratar o ferimento como se fosse um membro amputado.

Vácuo

Não há nada de bom em ser exposto à um vácuo. Há duas formas principais deste evento desafortunado acontecer:

- O personagem pode ser subitamente lançado em um ambiente sem ar e pressão (como ser expelido de uma escotilha).
- O personagem pode ser lentamente afetado (como estar em uma espaçonave enquanto a atmosfera é lançada no espaço).

Ao ser exposto ao vácuo, um personagem pode sobreviver sem efeitos negativos por um número de Rodadas igual ao seu Bônus de Dureza. A menos que ele tenha uma fonte de oxigênio, ele irá começar a sofrer os efeitos de Sufocação. Ao final de cada Rodada depois disto, ele sofre 1d10 Dano de Explosão, pela despressurização. Se ele está no vácuo do espaço, ao final de cada Rodada faça um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou sofra 1d10 Dano de Energia pelo frio extremo. Ambos ignoram Armadura e Bônus de Dureza. Se um personagem morre no espaço, leva cinco Rodadas para seu corpo congelar. Se um cadáver congelado sofre qualquer Dano, ele estilhaça em milhares de fragmentos de gelo vermelho. Se um personagem está preso em uma atmosfera gradualmente pior, ele pode sobreviver por um número de Rodadas igual ao dobro do seu Bônus de Dureza. Ao final deste tempo, ele começa a sofrer sufocação e despressurização como detalhado previamente. Contudo, o Dano é apenas 1d5 ao invés de 1d10.

Cura

Um personagem irá inevitavelmente sofrer Dano durante suas guerras no nome do Deus-Imperador. Enquanto um personagem acumula Dano, ele progride ao longo de três estados diferentes: Levemente Danificado, Seriamente Danificado, e Criticamente Danificado.

Levemente Danificado

Um personagem é considerado Levemente Danificado se ele tomou dano igual ou menos que o dobro do seu Bônus de Dureza. Um personagem Levemente Danificado remove um Dano por dia através de cura natural. Se um personagem Levemente Danificado devota um dia inteiro a descanso em sua cama, ele recupera uma quantidade de Dano igual ao seu Bônus de Dureza.

Seriamente Danificado

Um personagem está Seriamente Danificado sempre que ele estiver com mais Dano que o dobro do seu Bônus de Dureza. Um personagem Seriamente Danificado não remove Dano a menos que ele se devote à descanso completo (como

ao receber Cuidado Estendido, de acordo com a Perícia Medicina na página 131). Se ele o fizer, o personagem remove 1 ponto de Dano ao final de cada período de 24 horas. Assim que o Dano de um personagem Seriamente Danificado é igual ou menos que seu Bônus de Dureza, ele se torna Levemente Danificado.

Criticamente Danificado

Um personagem está Criticamente Danificado sempre que ele tiver tomado mais Dano que seus Ferimentos. Um personagem Criticamente Danificado não remove Dano a menos que ele se devote à descanso completo (como ao receber Cuidado Estendido, de acordo com a Perícia Medicina na página 131). Se ele o fizer, o personagem faz um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ao final de cada período de 24 horas. Se ele suceder, ele remove 1 ponto de Dano Crítico. Assim que todo o Dano Crítico tiver sido removido, o personagem se torna Seriamente Danificado ao invés disso.

Atenção Médica

Atenção médica pode variar de aplicação de drogas de cura a um Teste de Medicina sucedido. Atenção médica pode prover recuperação imediata ou acelerar o processo de cura natural. Para mais informação, veja a Perícia Medicina na página 131. Atenção médica é também algo concedido entre sessões de jogo pelo Mestre, e não deve ser necessariamente ligada a Testes de Medicina ou outras Perícias que qualquer personagem possa ter. Isto cabe ao Mestre estabelecer, e usualmente envolve a passagem de tempo via Tempo Narrativo (veja o começo deste capítulo), apesar de que isto deve ser feito para ajudar na velocidade do jogo. Tente não deixar jogadores em uma situação em que eles tenham um personagem Seriamente ou Criticamente Danificado e por conta disso são incapazes de participar no jogo.

Substitutos Biônicos e Cibernéticos

É possível – e geralmente uma boa ideia – tentar restaurar membros perdidos com substitutos biônicos. Na verdade, algumas vezes um personagem pode preferir cortar um braço perfeitamente bom para ganhar os benefícios de ter um substituto biônico. É claro, vida na Guarda Imperial não é fácil, e acesso a tais maravilhas tecnologias pode não ser tão simples quanto o personagem deseja. Veja **Capítulo VI: Arsenal** para como substitutos cibernéticos e biônicos funcionam como também o processo para obtê-los.

Camaradas em Combate

Uma das maiores vantagens dos Personagens Jogadores quando eles partem para o combate é seus Camaradas. Com poucas exceções, cada Personagem Jogador é acompanhado por um único Camarada sobre o qual ele tem direto controle através do uso de uma série de Ordens. Estas variam de simples ações de combate a habilidades especiais dadas pela Especialidade do personagem. Para mais informação sobre camaradas veja página 114 do **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Em combate, um Camarada é tratado diferentemente de um PNJ usual. Ele não realiza ações independentes no campo de batalha ou faz ataques, ao invés disso ele recebe Ordens e age como uma extensão de seu Personagem Jogador parceiro. Por causa disso, nem o Camarada ou seu jogador controlador fazem Testes quando ele realiza uma ação. Ao invés disso, ele realiza ações que beneficiam seu Personagem Jogador controlador passivamente.

Um camarada age durante o mesmo Turno que seu Personagem Jogador controlador cada Rodada, seja antes ou depois do personagem realizar suas Ações a critério do jogador. Durante este Turno, o Camarada, como qualquer outro PNJ, é limitado à duas Meias Ações ou uma Ação Completa por turno (contudo, um Camarada nunca pode realizar uma Reação). Ele usa estas ações para realizar Ordens dadas por seu Personagem Jogador controlador. Se ele em algum momento estiver fora do alcance de comunicação com seu personagem jogador suas ações são ditadas de forma narrativa pelo Mestre até o Camarada estiver de volta em contato com sua Esquadra.

Coesão

Campos de batalha no 41º Milênio são lugares perigosos, e um Guarda solitário irá ter pouquíssimas chances de sobreviver sozinho. Para evitar este perigo, Camaradas ficam próximos de seu Personagem Jogador controlador. Os dois Guardas trabalham juntos no campo de batalha, coordenando suas ações com grandes consequências e mantendo um ao outro seguro.

Um Camarada é considerado em Coesão contanto que ele esteja dentro de 5 metros de seu Personagem Jogador, e eles não estejam separados por uma barreira sólida, como por exemplo o Personagem Jogador está dentro de um bunker selado e o Camarada está preso do lado de fora. Enquanto em Coesão, o Camarada está consideravelmente mais seguro dos perigos do campo de batalha (veja Camaradas Sendo

Atacados), e é capaz de realizar tarefas de apoio. A menos que esteja descrito o contrário, Personagens Jogadores só recebem os benefícios de uma Ordem se seu Camarada estiver em Coesão com ele.

Mantendo Coesão

Assim que o Personagem Jogador e seu Camarada estiverem juntos é muito mais fácil para eles se coordenarem e se manterem juntos no meio do caos do combate. Sempre que um Personagem Jogador usa uma Ação para se mover, seu Camarada pode gastar uma Meia Ação para manter-se em Coesão. Isto representa o Camarada indo atrás do Personagem Jogador e seguindo suas solas. Gastando esta Meia Ação, o Camarada realiza o mesmo movimento que o Personagem Jogador – independente do quanto grande a Ação que o jogador gastou – e deve terminar seu movimento dentro de 5 do Personagem Jogador.

Desta forma, a menos que eles se dividam ou sejam separados por outros eventos, o Personagem Jogador e seu camarada agem como uma única entidade, se movendo como um par pelo campo de batalha.

Quebrando Coesão

Ocasionalmente, um Personagem Jogador e seu Camarada se separam, seja por uma chuva de fogo de artilharia desorientador ou simplesmente a necessidade da missão. Quando isto acontece, o Personagem Jogador não se beneficia mais de quaisquer Ordens ou Habilidades Especiais que exigem que seu Camarada esteja em Coesão. Adicionalmente, o Camarada se torna mais vulnerável a fogo inimigo (veja Camaradas Sendo Atacados).

Assim que estiver fora de Coesão, o Camarada não pode mais gastar uma Meia Ação para duplicar o movimento do seu Personagem Jogador, e deve se mover independentemente do Personagem Jogador. O camarada pode usar qualquer uma das seguintes ações de movimento como Ordenado por seu Personagem Jogador:

Desengajar: Meia Ação (página 265)

Mover: Meia/Ação Completa (página 267)

Correr: Ação Completa (página 265)

Levantar/Montar: Meia Ação (página 266)

Avanço Tático: Ação Completa (página 265)

Cumprindo Ordens

O papel primário do Camarada é apoiar as ações de seu Personagem Jogador controlador em combate. Em qualquer momento durante o Turno de um Personagem Jogador, ele

pode dar uma Ordem a seu Camarada. Para dar esta Ordem, o Guarda precisa ter alguma forma de comunicação com seu Camarada. Em geral, isto significa que seu Camarada deve estar perto o bastante para ouvir do Guarda. Contudo, o Guarda também pode se comunicar com sinais de mão ou com um micro-comunicador. Isto é primariamente um requisito de narrativa, e o Mestre é o árbitro final sobre se um Guarda pode se comunicar com seu Camarada.

A menos que diga outra coisa na descrição da Ordem, dar uma Ordem é uma Ação Livre que não exige um Teste do Personagem Jogador. Assim que a Ordem foi dada, o Camarada a executa imediatamente, realizando uma Ação baseada em que Ordem foi usada. Cada Ordem tem um tipo de ação listado com ela, o Camarada executando a Ordem gasta a Ação para realizar a ordem (Ação Completa ou Meia Ação). Assim que o Camarada tiver usado todas as suas Ações para o Turno, todas Ordens adicionais dadas a ele não terão efeito já que ele está ocupado de mais realizando outras tarefas.

Certas Especialidades – como o Sargento – têm a habilidade de dar Ordens Globais, que afetam todos os Camaradas na Esquadra. Estas ordens funcionam diferentemente de Ordens individuais dadas por Personagens Jogadores e não exigem que o Camarada gaste Ações. Ao invés disso, Ordens Globais agem como bônus passivos que afetam o Camarada por uma Rodada de Combate inteira. Veja a Especialidade Sargento na página 88 para mais detalhes.

Ordens

Há dois tipos básicos de Ordens. O primeiro são ordens genéricas que todos os Guardas podem dar aos seus Camaradas. O segundo são Ordens únicas para cada Especialidade, e estas podem ser compradas como avanços usando PE e são encontradas no **Capítulo III: Criação de Personagem**.

Ordens Genéricas

A seguir estão ordens genéricas que qualquer Personagem Jogador pode dar ao seu Camarada. A menos que outra coisa seja dita por uma Ordem, o Camarada deve estar em Coesão com o Personagem Jogador para que ele ganhe os benefícios de uma Ordem.

Ações de Movimento

Em adição à sua habilidade de manter Coesão, Camaradas tem acesso à maioria das Ações de Movimento normais disponíveis a personagens jogadores:

Desengajar: Meia Ação (página 265)

Mover: Meia/Ação Completa (página 267)

Correr: Ação Completa (página 265)

Levantar/Montar: Meia Ação (página 266)

Avanço Tático: Ação Completa (página 265)

Situações Especiais

As seguintes são situações especiais que podem afetar Camaradas, e como resolvê-las.

Testes de Medo

Camaradas não fazem Testes de Medo. Se o seu Personagem Jogador controlador passar seu Teste de Medo, ele passa também. Se o seu Personagem Jogador controlador falhar em seu Teste de Medo, ele falha também. Camaradas sempre contam como rolando um resultado 81-100 na

Tabela 9-5: Choque na página 327 (o que significa que eles sempre fogem da fonte de seu medo o mais rápido possível). Eles permanecem afetados até o final do combate, ou até receberem uma ordem que permita a eles se recuperar do Medo.

Se o Camarada está se beneficiando de uma habilidade que o torna imune à Medo, ele não falha em Testes de Medo, e pode até agir se o Personagem Jogador controlador está sob os efeitos de Medo (apesar de que suas opções podem ser bem limitadas).

Testes de Supressão

Camaradas não fazem Testes de Supressão. Se o seu Personagem Jogador controlador passar seu Teste de Supressão, ele passa também. Se o seu Personagem Jogador controlador falhar seu Teste de Supressão, ele falha também. Ele deve se mover para cobertura, e não pode realizar Ações até receberem uma ordem que permite a eles se recuperar da Supressão.

Se o Camarada está se beneficiando de uma habilidade que o torna imune à Supressão, ele não falha em Testes de Supressão, e pode até agir se o Personagem Jogador controlador está sob os efeitos de Supressão (apesar de que suas opções podem ser bem limitadas).

Insanidade e Corrupção

Camaradas não mantêm registro de Insanidade ou Corrupção. Se eles receberem qualquer um dos dois por alguma razão, eles não registram até que iriam sofrer 10 Insanidade ou 10 Corrupção em uma única Rodada. Se isto ocorrer, o Camarada morre.

Outras Circunstâncias

Muitas circunstâncias concorrentes a um Camarada podem surgir que não estão descritas nestas regras. Nestes casos é recomendado que o Mestre use seu julgamento para resolver a situação. Se algo acontece a um Camarada que exige informação de um perfil, refira-se ao perfil do Guarda Imperial na página 394 do **Capítulo XI: Adversários & PNJs**.

Rajada de Alcance (Meia Ação do Camarada)

O Camarada se alinha com o Personagem Jogador e dispara em seu alvo. O Personagem Jogador ganha um +5 adicional para todos os Testes de Habilidade Balística neste Turno.

Combate Corporal (Meia Ação do Camarada)

O Camarada se junta ao Personagem Jogador em combate corporal, golpeando com baioneta, corona do rifle laser, ou sua Pá de Trincheira M9. O Camarada se move para flanquear um dos oponentes com quem o Personagem Jogador está engajado, garantindo ao Personagem Jogador o benefício de Cercar (veja página 274) mesmo se os dois não tiverem vantagem numérica sobre seus oponentes.

Tome Cobertura! (Ação Completa do Camarada)

Se o Camarada tiver cobertura adequada em suas cercanias imediatas, ele imediatamente se abaixa, tentando evitar os disparos vindouros. Pela próxima Rodada, todos os ataques que iriam acertar o Camarada devem rolar Dano. Se o Dano para o ataque não exceder 3 + os PA da cobertura do Camarada (veja página 274 para PAs de cobertura), o Camarada não é Ferido pelo ataque.

Outras Ações

Em certos casos, Personagens Jogadores podem querer que seus Camaradas realizem ações que não estão nesta lista, como ajudar a limpar uma sessão de arame farpado enquanto os Jogadores suprimem o inimigo, ou usar um guincho para tirar uma Quimera da lama enquanto os Jogadores combatem ondas de atacantes. Em casos como estes, o Mestre deve determinar o número de Rodadas que iria levar para realizar esta tarefa (considerando como se um personagem a esteja fazendo). Um Camarada pode ser designado para realizar esta tarefa, e automaticamente a completa depois do número predeterminado de Rodadas tiver passado.

Outros Guardas podem designar seus Camaradas para ajudar. Cada Camarada adicional reduz o número total de Rodadas que leva para realizar a tarefa por um, até o mínimo de uma.

Estas tarefas devem ser trabalhos relativamente simples que qualquer um pode realizar com tempo o bastante. Qualquer tarefa que exige um Teste de Perícia **Desafiador (+0)** ou mais difícil não deve ser designada a um Camarada.

Camaradas Sendo Atacados

Como escrito previamente nesta seção, Camaradas não têm a opção de realizar Reações. Isto é para simplificar o Turno de um Camarada; já que o jogador controlador também tem seu próprio personagem para controlar, manejá-lo Camarada não deve exigir Testes excessivos. O jogo presume que o Camarada faz o seu melhor para se manter vivo e fora de problemas, deixando que o Guarda Personagem Jogador faça o heroísmo.

Contudo, é sempre possível que um Camarada possa atrair a ira de um inimigo, ou simplesmente seja atingido por um disparo laser errante. Para representar isso, contanto que seu Camarada esteja em coesão, ataques contra um Personagem Jogador têm chance de acertar seu Camarada ao invés dele. Se uma rolagem de acerto sucedida contra um Personagem Jogador também resulta em duplos, (digamos, uma rolagem de 33 ou 11), o acerto atinge o Camarada ao invés dele. Se a rolagem de ataque está sendo feito para uma arma que pode gerar múltiplos acertos (como um Ataque Auto ou Ataque Relâmpago), apenas um dos acertos atinge o Camarada, o resto vai para seu alvo inicial. O jogador ainda pode usar sua Reação como normal para tentar Esquivar ou Aparar um ataque que iria acertar seu Camarada, isto representa o Personagem Jogador rapidamente puxando seu Camarada para fora do caminho do disparo, ou saltando no caminho de um golpe corporal, habilmente o defletindo.

Armas Explosivas e de Rajada, devido aos seus meios únicos de ataque, automaticamente atinge quaisquer alvos em sua área de efeito. Isto inclui Camaradas, e torna estas armas particularmente perigosas para uma Esquadra.

Estes são os únicos meios que um ataque pode atingir um Camarada enquanto ele está em coesão. Caso contrário, o jogo presume que ele está fazendo seu melhor para evitar ser morto, e que quaisquer inimigos estão mais preocupados com o que os Personagens Jogadores estão fazendo do que com as ações de alguns PNJs.

É claro, se um acerto potencial pode ser transferido para um Camarada depende um pouco de senso comum. Se, por exemplo, o Camarada está em pé atrás de uma parede de rocreto de um metro de espessura enquanto o Guarda está exposto do outro lado, então quaisquer ataques ao Guarda devem atingir o Guarda, não importa quantas vezes duplos são rolados.

Se um Camarada estiver fora de Coesão com seu Personagem Jogador controlador, ele pode ser alvo de inimigos como normalmente.

Camaradas e Cobertura

Camaradas não têm o conhecimento de campo de batalha, treinamento, ou instintos de sobrevivência de Personagens Jogadores, e não tomam vantagem completa de cobertura a menos que sejam especificamente ordenados a fazê-lo. Se um personagem quer que seu Camarada use cobertura para evitar o fogo inimigo, ele deve usar a Ordem Tome Cobertura! na página 291.

Camaradas Tomando Dano

Camaradas não registram ferimentos como PNJs normais fazem. Ao invés disso, Camaradas têm três estados: ilesos, ferido, e morto.

Ileso é o estado padrão de um Camarada. Se um Camarada sofre um acerto de uma arma, ele se torna ferido. Se um camarada está ferido ele não pode Correr, mas de resto está bem. Se um Camarada ferido sofre outro acerto de uma arma, ele morre. Jogadores devem registrar a causa de morte na Ficha de Esquadra e riscar seu nome. Na próxima oportunidade disponível (como quando a Esquadra retorna ao acampamento para repousar e reabastecer) eles podem requisitar e receber um substituto.

A critério do Mestre, algumas armas particularmente potentes (como disparos queima roupa de artilharia pesada, armas de Titan, ou bombardeios orbitais) podem matar Camaradas imediatamente, ao invés de feri-los. Contudo, o Mestre não deve exercer esta opção com frequência. A ideia é dar ao Mestre liberdade para poder representar melhor eventos particularmente catastróficos, e não matar de forma punitiva Camaradas.

Curando Camaradas

Se um Camarada fica ferido, pode levar um longo tempo para ele se recuperar completamente de seus ferimentos. Um Camarada ferido irá retornar ao estado ilesos sete dias depois de receber o ferimento original. Um Personagem Jogador pode acelerar este processo fazendo um único **Teste Difíciloso (-10) de Medicina** a qualquer ponto durante a recuperação. Se ele suceder, reduza o tempo de recuperação do Camarada por um número de dias igual aos Graus de Sucesso no Teste de Medicina.

Veículos

“Carreguem suas armas e preparem-se para sair! É hora de trazer o martelo do Deus-Imperador sobre nossos inimigos!”

- Coronel Hashim Abraham do 47º Blindado Tallarno

Há uma vasta gama de veículos no 41º Milênio, do carro terrestre do cidadão mediano e interceptor do nobre, aos avançados tanques do Adeptus Astartes e voadores e espaçonaves da grande Marinha Imperial. Veículos são uma parte absolutamente vital de **Only War**; tanques de batalha Leman Russ, veículos de combate de infantaria Quimera, e peças de artilharia auto propelida Basilisco são o martelo para a bigorna da infantaria da Guarda Imperial. A pé, os soldados da Guarda Imperial são uma força de combate impressionante, mas quando são apoiados por legiões de tanques e baterias de artilharia, eles são quase invencíveis. Os inimigos do Deus-Imperador também possuem suas próprias máquinas de combate, antigas maravilhas flutuantes de criação xenos blasfema, construtos Orks frágeis que frequentemente são tão perigosos para sua tripulação quanto são para qualquer outro, e mesmo veículos que uma vez serviram o Imperium, agora corrompidos pelos poderes vis

do caos. Esta seção provê regras para usar os muitos diferentes tipos de veículos que habitam os campos de batalha do milênio negro, de movimento à combate, como também regras completas para concertar e reparar Dano.

Pilotando um Veículo

Para pilotar um veículo, um jogador deve ter a Perícia Operar relevante. Jogadores podem ser capazes de pilotar um simples veículo terrestre sem treinamento a critério do Mestre (com uma penalidade adequada aos seus Testes de Perícia, é claro!), mas pilotar um caminhante ou pilotar um flutuador estaria além deles.

Ao pilotar um veículo, um jogador com as Perícias corretas não terá que fazer Testes de Perícia para fazer pilotagem rotineira. Presume-se do jogador saber como ligar um veículo, esterçar, e obedecer as regras da estrada.

Testes de Perícia vêm quando o jogador está tentando algo particularmente desafiante, ou está tentando operar o veículo durante combate ou situações de estresse elevado. Abalroar seu veículo em outro durante uma perseguição de alta velocidade iria exigir um Teste de Perícia, por exemplo. Habilmente pilotar um Veneno Eldar Negro entre as espirais caindo de uma Colmeia desmoronando enquanto ele está sofrendo um bombardeio orbital pode exigir vários.

Estes Testes de Perícia podem ser padrão ou Testes Opostos, dependendo da situação. Por exemplo, o exemplo da abalroada acima iria exigir um Teste Oposto contra os outros pilotos envolvidos enquanto o exemplo seguido iria apenas exigir Testes de Perícia padrão. Exatamente como outras formas de Testes de Perícia, Testes de Operar podem ser modificados devido às circunstâncias.

Tabela 8-23: Terreno Difícil & Outros Perigos resume alguns dos tipos de condições diferentes em que um veículo pode pilotar, e as penalidades que estas condições impõem em qualquer Teste de Operar. Estas penalidades são cumulativas com quaisquer outras penalidades ou bônus que o veículo ou piloto podem estar sujeitos à, como o Tipo de Veículo ou quaisquer Traços de Veículo aplicáveis.

Movimento de Veículo

As seguintes Ações estão disponíveis à tripulação de um veículo. Estas Ações apenas se aplicam à Veículos de Esteira, Veículos de Roda, Flutuadores e Caminhantes (mais Aeronaves e Espaçonaves operando como Flutuadores).

Tabela 8-23: Terreno Difícil & Outros Perigos

Modificador	Tipos de Terreno
+0	Limpo, terreno aberto, estrada pavimentada.
-5	Estrada de granito desigual, campo seco limpo.
-10	Lama funda ou água parada com menos de 20 centímetros de profundidade, areia solta, vegetação densa, e arbustos.
-15	Água corrente de aproximadamente 1 metro de profundidade, terreno rochoso e instável, florestas grossas ou áreas urbanas arruinadas (em adição, falhar um Teste de Operar por quatro ou mais graus resulta no veículo ficando atolado e preso, e ele deve ser desatolado antes de continuar).

Abalroar!

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Ataque, Corporal, Movimento

O veículo tenta colidir com uma pessoa ou outro veículo. O veículo deve ter ao menos sua Velocidade Tática em uma linha reta, e o piloto deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Operar**. Se ele suceder, seu veículo atinge o alvo, causando Dano igual ao PA no lado do veículo que acertou mais 1d10. Se o veículo se moveu o dobro de sua Velocidade Tática, ele ganha um 1d10 Dano extra para cada 10 metros adicionais movidos. Se o veículo está abalroando outro veículo (ou algo igualmente grande e sólido, como uma parede de plascoeto ou um tanque de armazenagem de promethium), ele também recebe um igual ao AP do veículo que atingiu mais 1d5. Para cada ponto de Dano na abalroada que o veículo inflige, ele move seu alvo 1 metro. Este ataque pode ser Esquivado, mas não pode ser Aparado. Campos de Força podem proteger o usuário de qualquer Dano causado, mas ele ainda pode ser empurrado pelo ataque.

Bater & Correr

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Ataque, Corporal, Movimento

Alguns veículos são pequenos o bastante para agirem mais como transportes pessoais do que Veículos Blindados de Transporte de Pessoal e Tanques – Bikers Ork e Ceifadores Eldar Negro são bons exemplos disso. Os pilotos destes veículos especialmente adaptados geralmente passam ao lado de seus inimigos em altas velocidades, lhes cortando com quaisquer armas que tiverem disponíveis. O ataque é rápido e brutal, com o piloto frequentemente deixando seu oponente uma ruína sangrenta para trás. Personagens operando veículos de Topo Aberto que podem carregar apenas eles mesmos e até 1 outro passageiro ou tripulante

podem fazer a Ação Bater & Correr da mesma forma que alguém a pé faria uma Ação de Investida.

O operador do veículo pode mover o veículo até sua Velocidade Tática e fazer um **Teste Difícil (-10) de Habilidade com Arma**. Se o Teste é sucedido, o piloto consegue um único acerto com uma arma corporal apropriada. Assim que o ataque tiver sido resolvido, o operador do veículo pode escolher continuar em combate ou fazer um segundo movimento de até sua Velocidade Tática diretamente para longe do alvo de sua Ação de Bater & Correr. Se o Teste de Habilidade com Arma falha por três ou mais Graus o veículo perde o controle (Veículos de Esteira ou Roda apenas) ou cai (Flutuadores apenas). Caminhantes não podem tentar Ações de Bater & Correr. Nenhuma outras ações de combate (como Ataque Relâmpago) podem ser combinadas com esta ação, e a vítima do ataque não ganha um ataque livre contra o motorista ou o veículo enquanto eles saem do combate corporal – simplesmente não há tempo.

Manobra Evasiva

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Concentração, Movimento

O veículo faz zigzagues e esquivas, se mostrando um alvo difícil. O veículo deve se mover em sua Velocidade Tática (seguindo as limitações dadas para Manobra Tática abaixo, contudo é presumido que o veículo está se movendo de forma mais errática para chegar ao mesmo local. Enquanto o faz, o piloto realiza um **Teste Desafiador (+0) de Operar**. Em um sucesso, para cada Grau de Sucesso adicional, o veículo impõe uma penalidade -10 para todos os ataques contra ele até o começo do seu próximo turno. Quaisquer disparos que o veículo realizar durante o Turno sofrem a mesma penalidade, em adição às penalidades padrão por movimento de veículo. Se o piloto falhar o Teste por cinco ou mais Graus de Falha, o veículo perde o controle (para Veículos de Esteira e de Roda apenas), ou cai (Flutuadores apenas), ou tomba (Caminhantes apenas).

Manobra Tática

Tipo: Meia/Ação Completa (veja abaixo)

Subtipo: Movimento

Esta é a ação básica de movimento do veículo. O veículo se move em sua Velocidade Tática (Meia Ação) ou o dobro de sua Velocidade Tática (Ação Completa). Um veículo deve se mover diretamente para frente ou para trás seu comprimento completo antes de poder virar 90 graus em qualquer direção (se ele puder se virar mais de uma vez, provido que ele faça o movimento a cada vez).

Pé na Tábua!

Tipo: Ação Completa

Subtipo: Concentração, Movimento

O veículo se move ao dobro de sua Velocidade Tática, e só pode virar uma vez. O piloto faz um **Teste Difíciloso (-10) de Operar**. Se ele suceder, ao final de seu movimento ele pode se mover cinco metros adicionais, mais cinco metros para cada Grau de Sucesso adicional. Se ele falhar, o veículo não ganha nenhum movimento. Em qualquer caso, quaisquer disparos feitos para ou vindos do veículo sofrem uma penalidade -20 até o começo de seu próximo Turno. Se o piloto falhar o Teste por cinco ou mais Graus de Falha, o veículo perde o controle (para Veículos de Esteira e de Roda apenas), ou cai (Flutuadores apenas), ou tomba (Caminhantes apenas).

Virada Súbita

Tipo: Reação

Subtipo: Movimento

O motorista vê uma ameaça e faz uma curva súbita, com sorte arrancando seu veículo da linha de fogo. Esta ação pode ser feita apenas se o veículo se o veículo moveu ao menos sua Velocidade Tática durante seu Turno anterior (Caminhantes podem tentar isto independente de velocidade). O piloto deve estar ciente do ataque para fazer o Teste (e não pode estar Surpreso). O piloto faz um Teste de Operar, com uma penalidade igual ao modificador de tamanho do veículo (alguém tentando fazer uma curva súbita com um Demolidor, que garante +30 para acerto devido ao seu tamanho, iria sofrer um -30 para seu Teste de

Operar). Para cada Grau de Sucesso, ele evita um disparo de uma única fonte, como com uma Reação de Evasão. Se o piloto falhar o Teste por cinco ou mais Graus de Falha, o veículo perde o controle (para Veículos de Esteira e de Roda apenas), ou cai (Flutuadores apenas), ou tomba (Caminhantes apenas).

Combate de Veículo

Jogadores operando veículos podem realizar Ações como normalmente durante o Tempo Estruturado. Estas Ações diferem das disponíveis aos jogadores não operando veículos, mas caem nas mesmas categorias básicas: Meias Ações, Ações Completas, Reações, Ações Livres, e Ações

Estendidas, e têm os mesmos subtipos de ação (Movimento, Concentração, etc).

Alguns veículos têm tripulantes múltiplos. Neste caso, a rolagem de Iniciativa do comandante do veículo determina a Iniciativa do resto da tripulação (se não houver comandante, use a Iniciativa do piloto). A ordem de Iniciativa deve ser arranjada de forma que o tripulante que rolou a maior Iniciativa tome seu Turno imediatamente depois do comandante (ou piloto), então o tripulante com a próxima maior Iniciativa, e assim por diante. Cada tripulante pode fazer uma Ação diferente. Por exemplo, um piloto pode mover o veículo, enquanto artilheiros cobrem seus alvos com tiros. Cada tripulante pode apenas realizar até uma Ação Completa, contudo, algumas Ações podem ser impedir outras. Se duas Ações potenciais conflitam, a Ação do comandante (ou piloto) tem prioridade. Tripulantes mudando de posição dentro de um veículo (e.g. se movendo da posição do piloto à posição do artilheiro Saliente) é tratado como uma Meia Ação com o subtipo Movimento.

Perseguições em Alta Velocidade

Apesar de que as regras de Combate podem ser usadas para representar perseguições de alta velocidade, elas não retratam com precisão a tensão e excitação de dirigir por uma estrada traçoeira de montanha ou interceptar uma patrulha inimiga em retirada, ou tentar abater um Rok Ork antes que ele caia numa instalação vital de energia abaixo.

Ao invés disso, perseguições de alta velocidade podem ser representadas por uma série de Testes Opostos de Operar. Quando a perseguição começa, o Mestre determina quantos alvos separam o perseguidor do perseguido. Então os dois jogadores rolam Testes Opostos de Operar (dependendo dos veículos envolvidos). Se o perseguidor ganha, ele reduz a distância entre os veículos por 10 metros para cada sucesso. Se o perseguido ganha, ele aumenta a distância pela mesma quantidade (10 metros para cada sucesso). Isto continua uma vez por Rodada até a distância entre os veículos diminuir para zero ou aumentar para 300 metros. Neste ponto, os dois lados fazem outro Teste Oposto de Operar. Se o perseguidor ganha, ele força o perseguido a parar e encostar. Se o perseguido ganha, ele aumenta a distância como definido acima.

Veículos mais rápidos adicionam um bônus a este Teste. Compare as Velocidades de Cruzeiro dos veículos e para cada 10 kph completos que o veículo mais rápido tem acima do veículo mais lento, este veículo ganha +10 para seu Teste de Operar.

É claro, perseguições de alta velocidade são tudo menos seguras. Além de trocas de disparos (que iriam ocorrer segundo as regras de combate normal e de veículo), há o constante risco de perder o controle, ou mesmo colidir com outro tráfego. Ao fazer Testes de Operar durante uma perseguição de alta velocidade, quaisquer rolagens de 99-100 significam que o veículo perde o controle ou colide com um obstáculo e explode (veja o resultado +10 na **Tabela 8-28: Acerto Crítico no Chassi**, página 301). A “zona de perigo” pode ser aumentada dependendo das circunstâncias da perseguição. Perseguições em estradas movimentadas podem significar que impactos ocorrem em uma rolagem de 97-100, enquanto perseguições indo contra o fluxo do tráfego pode modificar isto para 92-100. Como sempre, o Mestre deve ser o árbitro final.

Ataques de Veículo

Quaisquer Ações de Ataque que um artilheiro ou passageiro de veículo pode realizar são as mesmas que as listadas na **Tabela 8-1: Ações de Combate** (veja página 261), com as seguintes observações:

- Quaisquer disparos vindo do veículo sofrem uma penalidade -10 para acertar se o veículo moveu sua Velocidade Tática no Turno anterior.
- Quaisquer disparos vindo do veículo sofrem uma penalidade -20 para acertar se o veículo moveu o dobro sua Velocidade Tática no Turno anterior.
- Artilheiros e passageiros podem realizar Ações Completas mesmo se o veículo se moveu.
- Passageiros só podem disparar de um veículo se eles estão em posição para fazê-lo (e.g. o veículo tem Topo Aberto, ou tem escotilhas e fendas de visão que possam ser usadas como pontos de disparo). O tipo de veículo de que eles estão disparando irá determinar o Lado para qual os passageiros estão apontados quando disparam suas próprias armas.
- Efeitos Críticos que reduzem a habilidade da tripulação de fazer ataques diminui a dos passageiros da mesma forma.
- Um piloto pode fazer uma Ação de Ataque somente se ele não usou sua Ação inteira para mover o veículo.
- Um personagem com a Perícia Operar apropriada para um veículo não precisa de nenhuma especialidade de arma para disparar quaisquer armas montadas neste tipo de veículo sem penalidade. É presumido que seu conhecimento englobe o uso de armas também.

- Presume-se de todas as armas montadas em um veículo, incluindo armas de Montagem Externa, estarem automaticamente apoiadas. Armas disparadas por passageiros exigem apoio e devem ser apoiadas normalmente antes de serem usadas.

Atacando Veículos

Atacar um veículo segue um processo muito similar de ataques padrão, e segue muitos dos procedimentos e regras que governam ataques (veja página 269). Há algumas diferenças chave, como Lados e Locais de Acerto diferentes, e estes são descritos abaixo. Como com ataques padrão, nenhum pode atacar o veículo até o Mestre ter verificado que o ataque é ao menos possível checando os requisitos do ataque. Ataques corporais contra veículos exigem que o

atacante esteja engajado em combate corporal com seu alvo. Ataques de alcance não podem ser feitos se o atacante está engajado em combate corporal a menos que ele esteja disparando uma arma de classe pistola. Em qualquer caso, o atacante deve estar ciente de seu alvo (o quadro **Atirar e Rezar** na página 270 aplica para ataques feitos contra veículos também).

Presumindo que o ataque é possível, siga estas etapas:

- Etapa Um: Aplique Modificadores ao Ataque
- Etapa Dois: Atacante Determina Lado
- Etapa Três: Atacante Faz um Teste
- Etapa Quatro: Atacante Determina Local de Acerto
- Etapa Cinco: Atacante Determina Dano
- Etapa Seis: Atacante Aplica Dano

Tabela 8-24: Locais de Acerto em Veículo

Rolagem	Local	Descrição
01-20	Sistemas de Mobilidade	Estes podem ser esteiras, rodas, atuadores de pernas, placas grav, motores, transmissores de eletricidade e assim em diante. Estes sistemas são frequentemente muito frágeis, independente do tipo de veículo, e, portanto, a maioria dos veículos acabam imobilizados ao invés de sofrer destruição imediata.
21-60	Chassi	O ataque atingiu o chassi principal do veículo. Acertos poderosos aqui podem matar tripulantes ou detonar combustível e armazéns de munição.
61-80	Arma	O ataque atinge uma das armas montadas no chassi do veículo. Pode ser uma Saliente, ou arma fixa saindo da blindagem frontal do veículo. Se há armas múltiplas neste local, o Mestre deve determinar aleatoriamente qual foi atingida. Se o veículo não tem Arma neste Lado particular, trate como um acerto ao Chassi. Estes ataques frequentemente destroem sistemas de armas, mas alguns ataques podem afetar o chassi principal do veículo, causando dano secundário.
81-00	Torre	O ataque atingiu a torre do veículo. Se o veículo tem mais de uma torre então a torre mais próxima do atacante é a torre afetada pelo ataque. Se há múltiplas armas neste local, o Mestre deve determinar aleatoriamente qual foi atingida. Se o veículo não tem Torre, trate como um acerto ao Chassi. Destrução de torre é tão perigosa quanto acertos que penetram o chassi, já que munição volátil é frequentemente armazenada dentro da torre, e muitos comandantes de tanque ficam dentro da torre também.

Etapa Um: Aplice Modificadores ao Ataque

Ataques Corporais e de Alcance feitos contra veículos seguem os mesmos métodos para determinar modificadores como ataques regulares (veja página 273). O que jogadores devem sempre se lembrar, contudo, é que quase todo veículo tem um modificador de tamanho que irá provavelmente prover um bônus para acerto.

Etapa Dois: Atacante Determina Lado

Ao contrário da maioria dos personagens, criaturas e PNJs padrão, a direção da qual um veículo é atacado importa bastante. Veículos são protegidos por blindagem grossa, mas esta blindagem tende a ser mais grossa ou fina dependendo de onde no veículo ela está. Geralmente falando, a blindagem mais grossa é posta na frente e, se houver uma, torre. A blindagem mais fraca é geralmente posta na parte anterior do veículo. Estas áreas diferentes de um veículo são referidas como Lados.

Ao fazer qualquer tipo de ataque contra um veículo o atacante deve saber qual Lado seu ataque irá acertar. Um veículo é dividido em aproximadamente quatro partes, cada uma de um ângulo de 90 graus. O ângulo da frente do veículo é o do Lado da Frente. Os dois ângulos para a esquerda e direita do veículo são os Lados da Esquerda e direita. O ângulo da traseira do veículo é o Lado da Traseira (veja **Diagrama 8-1**).

O Lado que o ataque acerta determina quanta blindagem o ataque terá que vencer para causar Dano à Integridade Estrutural do veículo, como também quais Armas e sistemas importantes podem ser danificados e podem ser destruídos através de Dano Crítico. Qualquer ataque acerta a parte superior ou inferior do veículo conta como tendo acertado o lado da traseira.

Etapa Três: Atacante Faz um Teste

Depois que a Característica modificada e o Lado foram determinados, o atacante faz um Teste de Habilidade com Arma se estiver realizando um ataque corporal ou um Teste de Habilidade Balística se estiver realizando um ataque de alcance. Se a rolagem é igual ou menos que a Característica, o ataque acerta.

Reações de Evasão

Como descrito na seção anterior, veículos tem acesso à Ação Virada Súbita que pode ser usada como uma Reação Evasiva. Veículos não podem Esquivar, e apenas Caminhantes podem Aparar (e apenas se eles tiverem braços

com os quais Aparar). Veja a **Ação Virada Súbita** na página 294 para mais detalhes de como esta Reação opera.

Etapa Quatro: Atacante Determina Local de Acerto

O atacante já irá saber qual Lado ele acertou determinando a direção de onde seu ataque está vindo em relação à orientação atual do veículo, mas em um acerto sucedido ele deve agora determinar onde seu ataque acertou exatamente. Usando o resultado percentual do dado do Teste de Habilidade com Arma ou Habilidade Balística, reverta a ordem dos dígitos (e.g. uma rolagem de 32 de se torna 23, uma rolagem de 20 se torna 02, e assim em diante) e compare este número à **Tabela 8-24: Locais de Acerto em Veículos**.

Como mencionado previamente sempre que o local de acerto é a Torre o ataque é tratado como se tivesse acertado o Lado Frontal do veículo, mesmo se o disparo originou do Lado Traseiro.

Etapa Cinco: Atacante Determina Dano

Este processo funciona exatamente como com outros ataques regulares com a exceção de como Fúria Justa funciona contra veículos. Veja página 276 para regras completas para determinar Dano.

Fúria Justa vs. Veículos

Ataques contra veículos também se beneficiam das regras de Fúria Justa. Fúria Justa contra veículos é gerada da mesma maneira como contra indivíduos – se um personagem rolar um dez em um dado de Dano contra o veículo, então ele gera Fúria Justa (é importante notar que este ataque deve Danificar o veículo – Fúria Justa não é ganha se o ataque inicial foi incapaz de causar qualquer Dano ao veículo).

O jogador então rola 1d5 na Tabela de Acerto Crítico em Veículo apropriada, dependendo de onde o personagem certar o veículo, e aplica o resultado ao veículo. Observe que, apesar de que o veículo sofre os resultados da jogada, ele não conta como tendo sustentado um Acerto Crítico. Dano futuro ainda é aplicado à Integridade Estrutural remanescente do veículo, e rolagens nas Tabelas de Acerto Crítico em Veículo geradas por Fúria Justa não são cumulativas com Acertos Críticos verdadeiros.

Diagrama 8-1

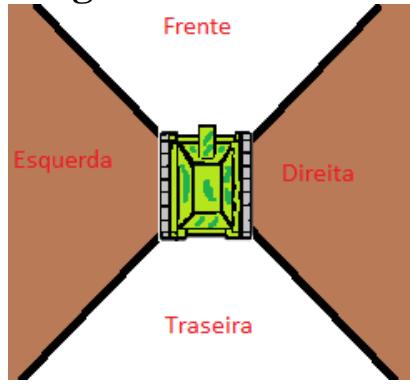


Diagrama 8-2

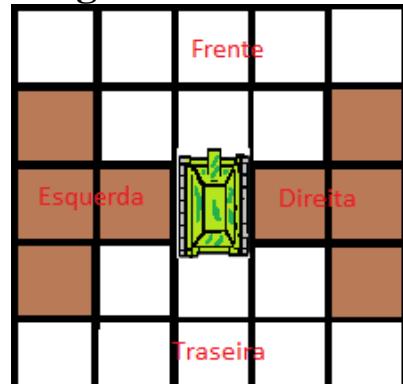
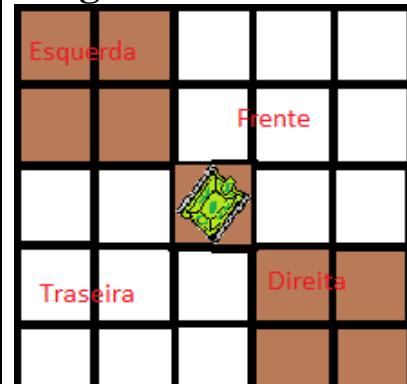


Diagrama 8-3



Etapa Seis: Alvo Aplica Dano

Veículos tem duas características defensivas primárias: Blindagem (também referida como PA ou Pontos de Armadura) e Integridade Estrutural (também referida como IE ou Integridade).

Blindagem representa tanto a dureza inata dos materiais usados para construir o veículo, como também a proteção física construída no veículo para defender contra ataques. O

chassi grosso de ceramita de um Leman Russ Demolidor, por exemplo, tem Blindagem extremamente boa, enquanto o chassi sucateado de um Caminhaum Ork tem Blindagem extremamente ruim. Veículos também podem ter Pontos de Armadura diferentes dependendo do Lado. A frente de um tanque de batalha Leman Russ é quase invulnerável, por exemplo, mas um disparo à blindagem traseira mais fraca pode ter um efeito devastador. Blindagem funciona da mesma forma que a armadura de uma pessoa ou criatura. Ao disparar em um veículo, role Dano e então subtraia o número de Pontos de Armadura (PA). Certifique-se de que o valor de Penetração da arma também esteja incluído.

Integridade Estrutural é uma representação de quanto Dano um veículo pode sustentar antes de explodir em uma bola de fogo. A Integridade Estrutural de um veículo pode ser afetada por qualquer número de coisas, da solidez dos materiais usados para construir veículo à quantidade de redundância construída nos sistemas críticos. Depois que Dano foi reduzido via a Blindagem do Veículo, o Dano remanescente é aplicado à Integridade Estrutural do veículo. Integridade Estrutural funciona da mesma forma que Ferimentos funcionam para uma pessoa ou criatura.

Dano Crítico em Veículo

Quando um veículo sustentou uma quantidade de Dano igual à sua Integridade Estrutural, todo Dano adicional é tratado como Dano Crítico da mesma forma que Dano Crítico é aplicado à pessoas e criaturas. Consulte a tabela de Acerto Crítico em Veículo apropriada (depende de onde o veículo foi atingido pelo ataque que causou o Dano Crítico) e aplique o resultado. Como Tabelas de Acerto Crítico padrão para indivíduos, resultados nas Tabelas de Acerto Crítico em Veículos são cumulativos. Por exemplo, se um veículo toma dois Dano depois de já ter sustentado Dano igual à sua Integridade Estrutural e foi atingido no Chassi, ele sofre o resultado “2” na Tabela de Acerto Crítico em Chassi. Em um Turno posterior, o veículo toma mais quatro Dano e foi atingido nos Sistemas de Mobilidade, ele sofre um resultado “6” na Tabela de Acerto Crítico em Sistemas de Mobilidade.

Acertos Múltiplos e Veículos

Quando um personagem atinge um veículo com um ataque que infinge múltiplos acertos (como uma Ação de Ataque Rápido ou uma Ação de Ataque Auto), ele espalha cada acerto depois do primeiro como ele faria contra qualquer outro alvo, na maneira descrita abaixo.

Acertos extra além do primeiro podem ser alocados ao alvo original ou quaisquer outros alvos dentro do alcance, contanto que nenhum dos novos alvos seria mais difícil de atingir que o alvo original. Se os acertos extras são alocados ao mesmo alvo, role na tabela **8-24: Locais de Acerto em Veículos** para determinar os locais que estes ataques adicionais atingem. Lembre-se que o local que o primeiro ataque atinge é feito revertendo o resultado do dado feito para realizar o teste (veja **Atacando Veículos** na página 295 do Livro de Regras de **Only War**).

Tabela 8-25: Acerto Crítico em Arma

Dano Crítico	Efeito Crítico
1	Um acerto concussivo forte deixa a arma intacta, mas derruba o artilheiro de sua estação. O artilheiro fica Atordoado por 1 Rodada.
2	Um golpe de raspão abala a arma, bagunçando o sistema de recarga, amarrotando uma porta de descarga ou causando um curto em um sistema de energia. É um problema menor, mas irá levar tempo para concertar. A arma imediatamente Emperra. O Emperramento pode ser eliminado pelo método normal.
3	O acerto danifica os sistemas de mira da arma, bloqueia uma fenda de visão ou faz blindagem interna se soltar e acertar o artilheiro nos olhos. Todos os disparos feitos com a arma sofrem uma penalidade -10 por 1d5 Rodadas.
4	Com o som de metal rangendo, a arma fica presa. A arma ganha a Condição de Dano Arma/Torre Presa (veja página 306). A arma agora é capaz de apenas atirar em uma linha reta de qualquer direção ela atirou pela última vez (ou diretamente para frente se não tiver disparado ainda). Se a arma era uma Arma Fixa, trate isto como um resultado 5 nesta tabela.
5	O sistema de carregamento ou energia da arma é destruída, deixando a arma incapaz de recarregar. A arma em si está intacta enquanto seu sistema de energia ou carregamento é destruído, mas para representar este resultado a arma ainda ganha Condição de Dano Arma Desativada (veja página 306) até ela ser reparada.
6	Os sistemas de mira da arma são aniquilados pela explosão. A arma ganha a Condição de Dano Sistemas de Mira Destruídos (veja página 307).
7	O sistema de carregamento ou controle de energia da arma são danificados gravemente, ou talvez o barril da arma rache pelo impacto pesado. A arma ainda pode disparar, mas com o risco de causar uma explosão de munição. A arma pode continuar a ser usada como normalmente, mas cada vez que a arma é usada há uma chance de 30% da munição carregada atualmente explodir. Se o fizer, role Dano contra o veículo e quaisquer artilheiros operando a arma como se a arma destruída os tivesse acertado, diminuindo pela metade todo Dano rolado. Se isto acontece a arma ganha a Condição de Dano Arma Destruída (veja página 306), e toda a munição remanescente no carregador é destruída.
8	A arma explode e é arrancada da estrutura. Dano da explosão penetra no chassi da arma, possivelmente ferindo o artilheiro da arma. Qualquer artilheiro desta arma tem uma chance de 20% de ser atingido pelo mesmo disparo e receber um quarto (arredondado para cima) do Dano rolado.
9	Como acima, exceto que a explosão penetra o compartimento de tripulação inteiro. Cada membro da tripulação sofre 1d10+6 Dano de Explosão no corpo, sofre um nível de Fatiga e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou pegar fogo. Se isto acontecer, refira-se ao quadro Em Chamas! na página 307. Qualquer um que pegar fogo pode tentar se apagar como descrito nas regras para Fogo na página 287.
10+	A força do ataque destrói a arma e continua pelo chassi do veículo, detonando o depósito de munição ou fonte de energia pra a arma. O veículo explode imediatamente. Ele não pode ser reparado e nenhum equipamento de dentro do veículo pode ser reaproveitado. Qualquer um dentro recebe 2d10+18 Dano de Explosão. Qualquer um dentro de 2d10 metros do veículo sofre 1d10+6 Dano de Explosão da explosão do veículo. Observação: Dependendo do conteúdo do veículo, o Mestre pode aumentar o raio e/ou Dano da explosão como achar adequado.

Tabela 8-26: Acerto Crítico em Sistemas de Mobilidade

Dano Crítico	Efeito Crítico
1	Um golpe selvagem ao mecanismo de direção ou entrada do motor do veículo força ao operador a lutar com os controles para mantê-lo apontado na direção certa. O operador do veículo deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Operar imediato. Se o Teste falhar use o Diagrama de Dispersão para determinar a nova direção do veículo. O operador recebe um nível de Fatiga pelo esforço.
2	O veículo é arrancado violentamente de sua posição atual, mas fora isso nenhum dano maior é causado. O veículo só pode se mover até sua Velocidade Tática no próximo Turno.
3	Uma das esteiras, eixo traseiro ou junta de calcanhar, ou talvez uma conexão de combustível vital do veículo recebeu um acerto maior, e agora um lado do mecanismo de direção do veículo está respondendo mais devagar que o outro. O veículo ganha a Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Prejudicados (veja página 308).
4	O sistema de combustível ou energia do veículo sofreu um acerto de raspão. O veículo não corre risco de explodir, mas forçar o motor é muito mais difícil agora. Se o operador do veículo quiser se mover mais rápido que a Velocidade Tática ele deve primeiro passar um Teste Difícil (-10) de Operar . Se o Teste falhar por três ou mais graus o motor do veículo morre e ele não pode se mover neste Turno. Flutuadores que sofrem deste resultado caem.
5	O piloto se depara com os sistemas de controle do veículo totalmente sem resposta... mas o veículo ainda está se movendo! Veículos de Esteira e Roda perdem o controle, Flutuadores caem e Caminhantes se movem para frente metade da sua Velocidade Tática antes de tombar. Se o veículo não se moveu ultimo Turno, então este resultado não tem efeito (exceto para Flutuadores, que ainda caem).
6	O acerto arranca uma esteira, danifica uma junta de joelho, ou arranca um compartimento de gerador grav causando dano grave. O veículo ganha a Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Danificados (veja página 308). Se isto trouxer a velocidade tática para 0, o veículo é tratado como tendo sofrido a Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Destruídos ao invés disso. Se isto ocorre Veículos de Esteira e Roda rapidamente param, Caminhantes ficam parados onde estão, e Flutuadores caem no chão.
7	Uma pequena explosão interna faz parafusos soltos ricochetearem em torno dos controles do piloto numa velocidade inacreditável, ou talvez um painel de controle exploda no rosto do piloto. O operador do veículo imediatamente sofre 1d10 Dano de Impacto na cabeça, sofre um nível de Fatiga, e deve fazer um Teste Difícil (-10) de Operar para poder mover o veículo no próximo Turno. Se o veículo já estava se movendo quando este resultado ocorreu e o operador do veículo é incapaz de recuperar o controle quando então o veículo perde o controle se é um Veículo de Esteira ou Roda, cai se é um Flutuador, ou se move para frente metade de sua Velocidade Tática antes de tombar para frente se é um Caminhante.
8	Os sistemas de movimento do veículo são arrancados em uma explosão que imediatamente para o veículo de se mover. O veículo ganha a Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Destruídos (veja página 308). Flutuadores que sofrem este resultado caem no chão.
9	Os sistemas de energia ou tanques de combustível do veículo são penetrados. O veículo para e imediatamente pega fogo. O veículo ganha a Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Destruídos (veja página 308) e agora está Em Chamas (veja o quadro Em Chamas! na página 307). Flutuadores que sofrem este resultado caem no chão.
10+	O golpe esmaga a marcha do veículo ou manda uma descarga por seus sistemas de energia. O veículo imediatamente se lança para frente antes de capotar completamente! Veículos de Esteira, Veículos de Roda e Flutuadores imediatamente se movem para frente metade de sua Velocidade Tática e então capotam. Isto é tratado como uma queda em todos os aspectos. Caminhantes se movem para frente metade de sua Velocidade Tática antes de tombar. Qualquer coisa montada no topo do veículo (torres, equipamentos de armas especialistas, especialmente armas de montagem externa) é destruída. Tripulação exposta e passageiros podem ser lançados ou esmagados. Outras armas montadas no chassi do veículo ainda podem ser usadas presumindo que há alguma tripulação sobrando para usá-las. O veículo está completamente imobilizado (e de cabeça pra baixo), e não poderá se mover por conta própria até ser recuperado e reparado (trate isto como uma Condição de Dano Sistemas de Mobilidade Destruídos (veja página 308) que não pode ser reparada até o veículo se virado para a orientação normal de novo).

Tabela 8-27: Acerto Crítico em Torre

Dano Crítico	Efeito Crítico
1	Um acerto concussivo deixa a arma intacta, mas joga para os lados quem quer que estiver dentro da torre. Qualquer um dentro da torre do veículo fica Atordoado por 1 Rodada.
2	Uma pancada pesada abala a torre, mas não é imediatamente aparente quanto dano ela recebeu. A tripulação não pode arriscar disparar a arma até se certificarem de que o projétil não vai explodir no barril ou que os sistemas de energia da arma não vão sobrecarregar. Trate a arma como se tivesse emperrado.
3	O acerto danifica os sistemas de mira da arma, bloqueia uma fenda de visão ou faz blindagem interna se soltar e acertar o artilheiro nos olhos. Todos os disparos feitos com a arma sofrem uma penalidade -10 por 1d5 Rodadas.
4	Com o som de metal rangendo, a torre fica presa. A arma ganha a Condição de Dano Arma/Torre Presa (veja página 306). A arma agora é capaz de apenas atirar em uma linha reta de qualquer direção ela atirou pela última vez (ou diretamente para frente se não tiver disparado ainda). É possível para Armas Externas manterem seus Arcos de Disparo mesmo se a torre estiver presa.
5	A torre perde a energia, e tudo para de funcionar. A torre e as armas contidas dentro dela estão intactas, mas nada tem energia e portanto nenhuma arma além de armas externas podem ser disparadas, e a torre não pode girar até os sistemas de energia serem reparados. Se a torre tinha outro equipamento conectado a ela (como faróis adicionais, equipamento de comunicação e assim em diante) eles param de operar. Para o propósito de reparar dano, trate isto como uma Condição de Dano Arma Destruída, mas a arma dentro da torre não precisa ser substituída antes do Teste de Reparo ser feito (a menos é claro que a arma já tenha sido destruída por efeitos críticos anteriores).
6	Os sistemas de mira da arma são aniquilados pela explosão. Qualquer arma dentro da torre que não seja uma Arma Externa montada no topo da torre ganha a Condição de Dano Sistemas de Mira Destruídos (veja página 307).
7	O acerto rasga a blindagem da torre, deixando apenas estilhaços inúteis de metal. Todos os acertos subsequentes contra a torre do veículo agora rolam contra o Valor de Blindagem do Lado Traseiro ao invés do Valor de Blindagem do Frontal independente da direção de onde o tiro que acertar a torre vier. Trate o veículo como tendo perdido 2d10 PA para os propósitos de reparar a blindagem (veja Blindagem Reduzida , página 306). Se o ataque era de uma arma de alcance, o disparo atravessa o interior da torre também. Cada tripulante dentro da torre tem uma chance de 20% de ser atingido pelo mesmo tiro e receber um quarto (arredondado para cima) do Dano rolado. Além disso, o veículo ganha o Traço de Veículo Topo Aberto, que pode ser um problema se o veículo está em uma atmosfera venenosa, submerso, ou em um vácuo.
8	Várias áreas da torre são arrancadas e a torre inteira pega fogo. Quaisquer armas montadas na torre ganham a Condição de Dano Arma Destruída. Qualquer equipamento na torre é destruído e a torre em si ganha a Condição de Dano Arma/Torre Presa. Adicionalmente a torre pega fogo. Refira-se ao quadro Em Chamas! na página 307.
9	Como acima, exceto que o fogo invade o chassi principal do veículo, incendiando tudo. Cada membro da tripulação. Cada membro da tripulação, mais qualquer passageiro se eles não estiverem separados do compartimento de tripulação devem fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade ou pegar fogo. Refira-se ao quadro Em Chamas! na página 307. Qualquer um que pegar fogo pode tentar apagar como descrito nas regras para Fogo na página 287.
10+	Uma explosão colossal arranca a torre do veículo, os destroços distorcidos voando no ar enquanto o próprio veículo é rasgado ao meio por explosões secundárias. O veículo é destruído. Ele não pode ser reparado e nenhum equipamento de dentro do veículo pode ser reaproveitado. Qualquer um dentro recebe 2d10+18 Dano de Explosão. Qualquer um dentro de 2d10 metros do veículo sofre 1d10+6 Dano de Explosão da explosão do veículo. Se o veículo tinha o Traço de Veículo Topo Aberto ou Moto, passageiros ou tripulação podem fazer um teste de Evasão usando a Perícia Esquiva para escapar no último segundo. Qualquer um que sucede no Teste de Evasão sofre 1d10+6 Dano de Explosão. Adicionalmente a torre voa 3d10 metros em uma direção aleatória, e qualquer diretamente abaixo da torre quando ela cai sofre Dano como se tivessem sido Abalroados pelo veículo se movendo em sua Velocidade Tática. Qualquer tripulante que estava estacionado dentro da torre morre automaticamente – não há tempo para escapar! Observação: Dependendo do conteúdo do veículo, o Mestre pode aumentar o raio e/ou Dano da explosão como achar adequado.

Tabela 8-28: Acerto Crítico em Chassi

Dano Crítico	Efeito Crítico
1	O veículo inclina para um lado com a força de um acerto forte, forçando todos a bordo a se segurarem em algo para continuarem em seus assentos. Qualquer tripulante não firmado ou não se segurando em algo deve fazer um Teste Ordinário (+10) de Dureza ou ficar Atordoado por uma Rodada.
2	Uma linha de gás interna estoura, lançando uma nuvem opaca não letal dentro do compartimento de tripulação. Um membro da tripulação (ou um passageiro) deve dedicar sua próxima Rodada inteira a fechar o vazamento (nenhum Teste é exigido, ele apenas gasta uma Ação Completa para fazer isto). Todas as Ações feitas dentro do veículo por qualquer tripulante sofrem uma penalidade -20 até o Vazamento ser selado.
3	Um golpe terrível lança o veículo, fazendo coisas voarem no interior. Qualquer tripulante ou passageiro não firmado ou não se segurando em algo deve fazer um Teste Ordinário (+10) de Dureza ou ficar Atordoado por 1d5 Rodadas. Todos os disparos feitos a partir do veículo durante a próxima Rodada sofrem -10 para acertar por conta da pontaria estar fora de lugar e tiros vão pra todo lado.
4	Alguns cabos elétricos ou conexões se soltam pelo impacto, lançando uma chuva súbita de faíscas sobre um membro da tripulação. O Mestre aleatoriamente seleciona um membro da tripulação do veículo. Este tripulante imediatamente sofre 1d10+6 Dano de Impacto no corpo e sofre um nível de Fatiga.
5	Várias placas do chassi se soltam e caem, enfraquecendo o veículo. O Lado onde o ataque acerta reduz seus PA por 1d10 (e.g. se o ataque acertou o veículo no Lado Traseiro a Armadura traseira seria reduzida por 1d10 e todos os ataques subsequentes que atingirem o Lado Traseiro iriam apenas precisar penetrar este valor de Armadura reduzido).
6	Uma pequena explosão penetra o compartimento de tripulação, danificando sistemas internos e ferindo a tripulação. Se a tripulação do veículo está abrigada separadamente dos passageiros, o Mestre deve determinar aleatoriamente se isto afeta a tripulação ou os passageiros. Em qualquer caso um destes a sofrer deste resultado recebem 1d10+6 Dano de Explosão ao corpo, sofre um nível de Fatiga e deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Agilidade para não pegar fogo. Se isto ocorrer, refira-se ao quadro Em Chamas! na página 307. Qualquer um que pegar fogo pode tentar apagar como descrito nas regras para Fogo na página 287.
7	O acerto rasga a blindagem do veículo, deixando apenas estilhaços inúteis de metal. O Lado onde o ataque acertar reduz seus PA do Lado pela metade (e.g. se o ataque acertar o Lado Traseiro do veículo a Blindagem traseira do veículo seria reduzida pela metade e todos os ataques subsequentes que acertarem o Lado Traseiro só precisariam penetrar este valor de Blindagem reduzido). Se o ataque era de uma arma de alcance, o disparo atravessa o interior do veículo também. Cada tripulante tem uma chance de 20% de ser atingido pelo mesmo tiro e receber um quarto (arredondado para cima) do Dano rolado. Além disso, o veículo ganha o Traço de Veículo Topo Aberto, que pode ser um problema se o veículo está em uma atmosfera venenosa, submerso, ou em um vácuo.
8	Como acima, mas o veículo também pega fogo! Refira-se ao quadro Em Chamas! na página 307.
9	Uma explosão curta e aguda brilha fora a partir do veículo. Painéis de blindagem caem, armas são arrancadas, e os mecanismos de direção do veículo são arruinados forçando ele a parar. O veículo é agora um destroço estilhaçado e ganha a Condição de Dano Veículo Destruído (veja página 308). Se o veículo tinha quaisquer armas remanescentes cada uma tem uma chance de 50% de ganhar a Condição de Dano Arma Destruída. Qualquer um dentro do veículo recebe 1d10+6 Dano de explosão, e deve fazer um Teste Difícil (-10) de Dureza ou ficar Atordoado por 1d10 Rodadas. Flutuadores automaticamente caem.
10+	O suprimento de munição, reator ou suprimento de combustível do veículo recebem um acerto direto e o veículo explode de dentro. Estilhaços de metal derretido saem voando em toda direção enquanto o veículo é reduzido a uma cratera fumegante. O veículo é destruído e não pode ser reparado. Nenhum equipamento de dentro do veículo pode ser reutilizado. Qualquer um dentro recebe 2d10+18 Dano de Explosão. Qualquer um dentro de 2d10 metros do veículo sofre 1d10+6 Dano de Explosão da explosão do veículo. Se o veículo tinha o Traço de Veículo Topo Aberto ou Moto, passageiros ou tripulação podem fazer um teste de Evasão usando a Perícia Esquiva para escapar no último segundo. Qualquer um que sucede no Teste de Evasão sofre 1d10+6 Dano de Explosão. Observação: Dependendo do conteúdo do veículo, o Mestre pode aumentar o raio e/ou Dano da explosão como achar adequado.

Fora de Controle, Caindo e Tombando

Há muitas situações em que o movimento do veículo estará além da habilidade do piloto de controlar. Dano Crítico pode fazer um veículo virar para fora do curso, a perda súbita de propulsão anti-grav pode fazer um flutuador cair no chão em alta velocidade, ou um acerto particularmente forte pode fazer um caminhante tombar para trás.

Fora de Controle (Veículos de Roda & Esteira)

Sempre que um veículo fica Fora de Controle, devido à circunstância ou Dano Crítico, o veículo deve se mover durante sua próxima Rodada (o operador não tem escolha nisto). Para determinar a direção o operador rola um 1d5 na **Tabela 8-29: Direção Fora de Controle**

Tabela 8-29: Direção Fora de Controle

Rollagem	Direção
1-2	45 graus para a esquerda do veículo.
3	Para frente.
4-5	45 graus para a direita do veículo

Assim que a direção foi determinada o veículo move sua Velocidade Tática +d10 metros naquela direção. Qualquer coisa atingida pelo veículo Fora de Controle conta como sendo atingida por uma Ação Abalroar. Se o veículo atingir qualquer coisa sólida o bastante para fazê-lo parar de se mover (outro veículo, uma construção) ele para imediatamente e sofre o Dano usual por conduzir uma Ação Abalroar contra este tipo de alvo, mas toma o Dano total ao invés de metade do Dano. Os tripulantes/passageiros devem fazer um **Teste Desafiante (+0) de Dureza** ou ficar Atordoados pro uma Rodada se o veículo atingir algo desta maneira.

Caindo (Flutuadores)

Uma das maiores desvantagens de flutuadores é o quanto frágeis seus sistemas de propulsão tendem a ser. Quando um tanque fica imobilizado ele usualmente para ou no pior caso bate em alguma coisa. Um flutuador por outro lado pode acabar caindo diretamente no chão e explodindo em uma bola de fogo que mata todos a bordo.

Um flutuador se movendo à 10 metros ou mais baixo sobre o chão que cai sofre os seguintes efeitos:

- Se a distância que o veículo moveu (ou estava tentando mover) durante o Turno que ele caiu era igual à sua Velocidade Tática ou menos, o veículo move metade da distância que estava tentando viajar na direção que está atualmente apontado (o Mestre pode escolher uma direção se quiser, baseado em momentum ou ações do veículo). O veículo então para completamente. Role 1d5 na Tabela de Acerto Crítico em Chassi – o veículo sofre aquele Acerto Crítico. Se o veículo atinge um objeto com PA, como uma parede, árvore ou outro veículo, o veículo se comporta como se tivesse o abalroado enquanto se movendo na sua Velocidade Tática (isto pode causar um Acerto Crítico adicional). A critério do Mestre, o objeto pode impedir o movimento frontal do veículo.
- Se a distância que o veículo moveu (ou estava tentando mover) é mais que sua Velocidade Tática, o Mestre determina a direção que o veículo estava movendo, mede a distância naquela direção igual à sua Velocidade Tática então disperda 1d10 metros em uma direção aleatória (veja o **Diagrama de Dispersão** na página 275). Este é o local onde o veículo vai parar depois que cai. O veículo para completamente. Role 1d10 na **Tabela 8-25: Acerto Crítico em Chassi** na página 298 – o veículo sofre aquele Dano Crítico. Se o veículo atinge um objeto com PA, como uma parede, árvore ou outro veículo, o veículo se comporta como se tivesse o abalroado enquanto se movendo no dobro da sua Velocidade Tática (isto pode causar um Acerto Crítico adicional). A critério do Mestre, o objeto pode impedir o movimento frontal do veículo.
- Se o veículo cai enquanto se movia na sua Velocidade Tática ou mais rápido, há uma chance do veículo rolar. Neste caso, role 1d10. Em um 5 ou mais, o veículo rola e cai sobre seu topo (ou se estivesse se movendo rápido o bastante, dá piruetas até cair sobre o topo). Ao rolar pelo Acerto Crítico, adicione +4 à rolagem. Se o veículo sobreviver, ele perde metade de sua Integridade Estrutural, e deve ser reparado antes que possa ser usado novamente. A critério do Mestre, ele pode ser completamente destruído e inutilizado ao invés disso.

Se um Flutuando se movendo acima de 10 metros sobre o chão cai, os resultados são muito piores. O piloto tem tempo de fazer um único **Teste Muito Difícil (-30) de Operar**. Se sucedido, o veículo pousa, formando uma vala no chão. O veículo é destruído, e qualquer um dentro recebe 2d10 I Dano ignorando Armadura, e fica Atordoado por um número de Rodadas igual ao Dano sustentado. Se o operador falhar o Teste, o veículo despencar no chão e explode, de acordo com o resultado 10+ na Tabela de Acerto Crítico em Chassi. Indivíduos podem sair no último segundo de acordo com as regras, apesar de que irá contar como caindo de qualquer altitude em que o veículo estava no Turno antes de cair.

Tombando (Caminhantes)

Sempre que um caminhante Tomba, devido à circunstâncias ou Dano Crítico, o piloto rola no Diagrama de Dispersão para determinar para qual direção ele cai (isto também determina em qual Lado ele cai). O caminhante toma 1d10 Dano naquele Lado. Se o caminhante cair de algo ele toma 1d10 Dano adicional mais quantos metros ele caiu. Em ambos os casos este Dano ignora Blindagem. A tripulação deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Dureza** ou ficar Atordoada por uma Rodada. Presumindo que o caminhante esteja capaz de se mover, ele pode se levantar como uma Ação Completa.

Dano & Reparo

"Tudo está bem, nada está quebrado!"

- Tecnoadepto Arturo Dey'towa

Assim como feridas levam tempo para curar, veículos levam tempo para reparar. Uma conexão de esteira solta ou um sistema de alimentação de munição quebrado pode não levar mais do que algumas horas para substituir, enquanto uma torre quebrada ou um interior queimado pode levar o veículo a agonizar na oficina por semanas. Enquanto jogadores cuidam de seus próprios personagens, eles também precisam registrar o quanto danificado seus veículos estão para mantê-los funcionando nas melhores condições.

Reparando Veículos

Ao contrário de seres vivos, veículos não se curam naturalmente ao longo do tempo e devem ser reparados por jogadores manualmente. Alguns reparos são mais fáceis do que outros, alguns reparos exigem mais tempo, e às vezes condições de campo de batalha podem tornar reparos quase impossíveis. As regras abaixo englobam os tipos de dano que um veículo pode sofrer, quais Perícias são necessárias para reparar um veículo, quanto difícil os reparos são e quanto tempo leva para reparar um veículo.

O Teste de Reparo

Para reparar qualquer um dos tipos diferentes de dano que um veículo pode sustentar (veja Condições de Dano depois nesta seção) os personagens devem fazer um Teste de Reparo. Um Teste de Reparo é um Teste de Perícia padrão (veja **Capítulo I: Jogando o Jogo** na página 39) com a exceção de que os jogadores tentando um Teste de Reparo podem usar um número diferente de Perícias para o Teste ao invés de uma Perícia específica (como Uso de Tecnologia).

O Teste de Reparo é conduzido desta forma para dar a maioria dos jogadores terem a chance de reparar dano menor, e ainda ao mesmo tempo dano mais grave exige perícias técnicas significantes (como Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus) e Uso de Tecnologia).

Qualquer personagem tentando realizar um Teste de Reparo deve ter ao menos uma das seguintes Perícias:

- Conhecimento Comum (Adeptus Mechanicus)
- Conhecimento Comum (Tecnologia)
- Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus)

Coletivamente estas três perícias são referidas como Perícias Essenciais de Reparo, e elas são o mínimo necessário para mesmo o mais simples Teste de Reparo. Um personagem não precisa possuir todas as três perícias para tentar um Teste de Reparo, mas deve ter ao menos uma. Devido à sua complexidade um número de Testes de Reparo irão exigir Perícias adicionais antes que eles possam ser tentados e quaisquer pré-requisitos adicionais de Perícia serão listados em cada Condição de Dano individual.

Um Teste de Reparo sucedido reverte a Condição de Dano ou repara a Integridade Estrutural ou Dano Crítico que o personagem tentou negar.

Alguns Testes de Reparo têm Perícias pré-requisitos, mas o personagem não precisa fazer o Teste de Reparo usando aquela perícia Particular. Por exemplo, para reparar um veículo Criticamente Danificado exige que o personagem possua Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro) como uma Perícia Treinada, mas se o personagem tiver Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus) +20 e esta Perícia provê melhores chances de suceder o Teste de Reparo, então o personagem pode fazer o Teste de Reparo usando esta Perícia. Isto representa o personagem utilizando suas melhores cartas e usando seu conhecimento acumulado para fazer as escolhas mais eficientes durante os reparos.

Tabela 8-30: Local de Reparo & Condições

Dificuldade de Teste de Reparo	Exemplo
Fácil +30	Mundo Forja Adeptus Mechanicus em condições perfeitas. Instalação de reparo bem equipada de fortaleza ou navio sideral.
Rotina +20	Base de campo ou acampamento com suprimentos abundantes. Mundo Colmeia com capacidade manufatureira significante.
Ordinário +10	Bem atrás das linhas de frente e sem preocupação com artilharia/ataques aéreos. Base de campo ou acampamento com suprimentos de reparo básicos. Mundo Colmeia com capacidade manufatureira padrão.
Desafiador +0	Ferramentas e suprimentos necessários (mas não excessivos). Condições calmas longe do inimigo ou tempo adverso.
Difícil -10	Equipamentos/ferramentas rudimentares ou em falta. Perto das linhas de frente/em perigo constante de fogo inimigo. Mundo Forja Adeptus Mechanicus abandonado e dilapidado. Em terreno aberto sem acesso à estruturas de reparo adequadas ou uma base de campo. Tempo ruim contínuo.

Tabela 8-30: Local de Reparo & Condições (cont.)

Dificuldade de Teste de Reparo	Exemplo
Difícil -20	Mundo Forja Adpetus Mechanicus em ruínas. Tempestades inundantes, nevascas e tempestades de areia. Enxames de insetos constantes. Sob artilharia ou bombardeio aéreo. Área local contém culturas primitivas incapazes de suprir os materiais necessários para reparos.
Muito Difícil -30	Um deserto queimado por sol/geleira até onde os olhos alcançam. Floresta densa (e possivelmente carnívora). Base de campo ou acampamento mal suprido. No meio de uma batalha. Sob bombardeio orbital. Atrás das linhas inimigas.

Tabela 8-31: Sucesso de Reparo & Modificadores de Tempo de Falha

Tempo de Reparo Exigido	Graus de Sucesso (cada adicional)	Graus de Falha (cada adicional)
Até 4 horas.	-10 minutos.	+10 minutos.
Mais de 4 horas e até 8 horas.	-20 minutos.	+20 minutos.
Mais de 8 horas e até 16 horas.	-30 minutos.	+30 minutos.
Mais de 16 horas e até 48 horas.	-1 hora.	+1 hora.
Mais de 2 dias e até 7 dias.	-4 horas.	+4 horas.
Mais de 1 semana e até 2 semanas.	-12 horas.	+12 horas.
Mais de 2 semanas e até 4 semanas.	-1 dia.	+1 dia.
Mais de quatro semanas e até 2 meses.	-4 dias.	+4 dias.
Mais de 2 meses e até 4 meses.	-12 dias.	+12 dias.

Tempo de Reparo

Outro elemento importante para um Teste de Reparo é quanto tempo leva para os jogadores repararem o dano. Reparar uma conexão de esteira sola, martelar amacados nas placas de blindagem ou concertar uma arma que foi presa em uma posição geralmente leva muito menos tempo que substituir o sistema de mira da arma ou instalar um novo motor grav. Cada Condição de Dano tem um Tempo de Reparo associado em horas, dias, semanas, ou mesmo meses, e jogadores irão precisar determinar se eles têm tempo o bastante para fazer os reparos necessários antes de tentar seu Teste de Reparo.

Ganhar Graus de Sucesso adicionais em Testes de Reparo pode reduzir o Tempo de Reparo, mas Graus de Falha adicionais podem adicionar ao Tempo de Reparo. É possível

que múltiplos Graus de Falham resultem em um Teste de Reparo falido, que pode significar que o Teste de Reparo deve ser tentado novamente (e o tempo já usado foi desperdiçado) ou, em alguns casos, dano adicional pode ser causado aos componentes que o personagem tentou reparar. Cada Condição de Dano irá listar quaisquer regras específicas adicionais, mas a **Tabela 8-31: Sucesso de Reparo & Modificadores de Tempo de Falha** lista as formas básicas que Graus de Sucesso e Graus de Falha adicionais podem reduzir ou estender o Tempo de Reparo para qualquer Teste de Reparo.

Serviços Rápidos

Os jogadores podem escolher acelerar seu Tempo de Reparo declarando que seu reparo será um Serviço Rápido. Um Serviço Rápido diminui pela metade o tempo necessário para fazer o reparo (e.g. um reparo que normalmente levaria 12 horas irá levar 6 horas), mas o Teste de Reparo sofre uma penalidade -30.

Reparos Cuidadosos

Os jogadores podem escolher gastar mais tempo realizando seus reparos do que é normalmente exigido declarando que estão fazendo Reparos Cuidadosos. Reparos Cuidadosos aumenta o tempo necessário de reparo por 50% (e.g. um reparo que normalmente levaria 12 horas irá levar 18 horas), mas o Teste de Reparo ganha um bônus +30.

Tempos de Reparo Muito Longos

Pode haver vezes em que jogadores precisam completar reparos extremamente complexos ou longos, tarefas que podem levar seus personagens a gastar meses (em Tempo Narrativo) conduzindo uma série de reparos. Nestas situações o Mestre e os jogadores podem decidir quantos Testes de Reparo eles irão precisar fazer ao longo deste tempo, ou simplificar os vários Testes de Reparo necessários em uma série de Testes de Reparo ou mesmo um único Teste de Reparo feito ao final do Tempo de Reparo. Para Tempos de Reparo estendidos o Mestre irá precisar

determinar os benefícios e penalidades por Graus de Sucesso adicionais e Graus de Falha, talvez extrapolando a tabela acima e escalas de tempo usadas lá.

Condições de Dano

Painéis queimados e amaçados na blindagem são problemas relativamente menores que podem ser concertados em pouquíssimo tempo. Dano mais substancial pode ter efeitos muito específicos sobre um veículo, e estes são referidos como Condições de Dano. Em todos os casos o equipamento adequado e partes sobressalentes são necessários para estes tipos de reparos. Os jogadores não podem concertar blindagem faltando ou armas destruídas se eles não tiverem substitutos. O Mestre tem a palavra final sobre quem pode tentar os reparos, se os jogadores estão em posição de fazer o reparo ou se o reparo sequer é possível.

Esta seção contém tanto regras para o que acontece quando o veículo sofre várias Condições de Dano duradouras como também como repará-las. Cada seção contém as Perícias Necessárias (i.e. acima e sobre as Perícias de Reparo Essenciais) mais a Dificuldade para o Teste de Reparo e o Tempo de Reparo (ambos os quais podem variar dependendo de quais Perícias o personagem tentando realizar o Teste de Reparo possui). Se houverem quaisquer bônus ou penalidades adicionais para Graus de Sucesso ou Graus de Falha adicionais no Teste de Reparo estarão incluídos aqui também.

Levemente Danificado

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo..

Dificuldade de Reparo: Desafiador (+0), Ordinário (+10) se o personagem tiver Uso de Tecnologia, Ofício (Armeiro) ou Ofício (Tecnomecânico).

Tempo de Reparo: Varia/1 hora por ponto de Integridade Estrutural reparado.

Veículos levemente danificados são mais fáceis de reparar, e podem geralmente ser reparados por tripulações de veículos e operadores com um conhecimento básico dos fundamentos de tecnologia. Se um veículo sofreu Dano de até metade de sua Integridade Estrutural total (arredondado para cima), ele é considerado Levemente Danificado. Um veículo Levemente Danificado pode lutar sem quaisquer penalidades.

Reparar toda a Integridade Estrutural em um veículo Levemente Danificado exige apenas um único Teste de Reparo e não um Teste para cada ponto de Integridade Estrutural.

Seriamente Danificado

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Dificuldade de Reparo: Árduo (-40). Difícil (-20) se o personagem tiver o Ofício (Tecnomecânico). Desafiador (+0) se o personagem tiver uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: Varia/4 hora por ponto de Integridade Estrutural reparado.

Veículos seriamente danificados exigem uma quantidade substancial de tempo e esforço para reparar, e apenas aqueles que conhecem os caminhos do Adeptus Mechanicus estão qualificados para restaurar estes veículos à sua antiga glória. Veículos Seriamente Danificados se tornam fardos cada vez maiores conforme passam mais tempo sem reparos. Se um veículo sofre mais Dano que metade de sua Integridade Estrutural total (arredondada para cima), mas ainda não sofreu nenhum Dano Crítico (além do que for causado por Fúria Justa), ele é considerado Seriamente Danificado. Veículos Seriamente Danificados sofrem uma penalidade -10 para todos os Testes de Operar em adição a quaisquer outras penalidades e bônus que já pode ter.

Reparar toda a Integridade Estrutural em um veículo Seriamente Danificado exige um Teste de Reparo para cada 5 pontos de Dano de Integridade Estrutural (ou parte de). Assim que a Integridade Estrutural de um veículo Seriamente Danificado é reparada para metade do seu valor inicial o veículo então é considerado Levemente Danificado.

Criticamente Danificado

Perícias Necessárias: Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro).

Dificuldade de Reparo: Desafiador (+0). Ordinário (+10) se o personagem tiver tanto Uso de Tecnologia e Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: Varia/1 hora por ponto de Dano Crítico reparado.

Veículos criticamente danificados levam um tempo excepcionalmente longo para reparar, e apenas indivíduos raros firmados no conhecimento proibido do Ommissas são verdadeiramente capazes de acalmar o espírito ferido da máquina e coagir vida nela novamente. Se um veículo sofreu qualquer Dano Crítico (não incluindo Dano Crítico causado por fúria Justa) ele é dito estar Criticamente Danificado. É raro para um comandante enviar um veículo tão seriamente danificado para o combate, mas se um veículo Criticamente Danificado for forçado a lutar ele sofre uma penalidade -20 para todos os Testes de Operar em adição a quaisquer outras penalidades e bônus que ele possa ter.

Dano Crítico deve ser reparado antes que quaisquer reparos possam ser feitos à Integridade Estrutural e cada ponto de Dano Crítico em um veículo Criticamente Danificado deve ser reparado individualmente. Assim que um veículo Criticamente Danificado tiver cada ponto de Dano crítico reparado então o veículo é considerado Seriamente Danificado.

Reparar Dano Crítico não reverte nenhuma Condição de Dano duradoura, como armas destruídas ou imobilização de veículo.

Arma Desativada

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Dificuldade de Reparo: Ordinário (+10) para armas de montagem Saliente/Externa. Difícil (-20) para armas de montagem Fixa/chassi/Torre. Um bônus +10 se o personagem tiver Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro). A Dificuldade de Reparo para Armas Coaxiais depende de a que arma ela está conectada (e.g. uma arma Coaxial conectada a uma arma Montada em Torre irá ser Difícil (-20) de substituir).

Tempo de Reparo: 4 horas para armas de montagem Saliente/Externa. 8 horas para armas de montagem Fixa/chassi/Torre. O Tempo de Reparo para Armas Coaxiais depende de a que arma ela está conectada (e.g. uma arma Coaxial conectada a uma arma Montada em Torre irá levar 8 horas para substituir).

Uma arma que sofre um resultado Arma Desativada nas Tabelas de Acerto Crítico não pode fazer Ataques de Alcance (ou em casos raros, Ataques Corporais) até ser reparada por um Teste de Reparo. Se o Teste de Reparo falhar por dois ou mais Graus algo deu errado e a arma agora está danificada de mais para reparos e deve ser substituída (veja Arma Destruída acima).

Arma Destruída

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Dificuldade de Reparo: Desafiador (+0) para armas de montagem Saliente/Externa. Difícil (-20) para armas de montagem Fixa/chassi/Torre. Um bônus +10 se o personagem tiver Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro). A Dificuldade de Reparo para Armas Coaxiais depende de a que arma ela está conectada (e.g. uma arma Coaxial conectada a uma arma Montada em Torre irá ser Difícil (-20) de substituir).

Tempo de Reparo: 8 horas para armas de montagem Saliente/Externa. 16 horas para armas de montagem Fixa/chassi/Torre. O Tempo de Reparo para Armas Coaxiais depende de a que arma ela está conectada (e.g. uma arma

Coaxial conectada a uma arma Montada em Torre irá levar 16 horas para substituir).

Armas que sofreram um resultado Arma Destruída não podem ser reparadas e ao invés disso devem ser substituídas. Os jogadores primeiro devem obter uma nova arma para substituir a arma danificada (veja Logística na página 171). Assim que a arma substituta foi adquirida o Teste de Reparo é feito para poder instalar a nova arma. Se o Teste de Reparo falha por dois ou mais Graus a arma foi instalada incorretamente e deve ser tentado novamente.

Arma/Torre Presa

Perícias Necessárias: Ofício (Tecnomecânico).

Dificuldade de Reparo: Desafiador (+0) para armas que não-Montadas em Torre. Difícil (-20) para armas Montadas em Torre. Um bônus +190 se o personagem tiver Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: 16 horas para armas não-Montadas em Torre. 48 horas para armas Montadas em Torre.

As vezes a base da arma pode ser danificada mesmo se a arma em si permanecer intocada. Armas que sofrem um resultado Arma/Torre Presa podem fazer Ataques de Alcance, mas perdem seus Arcos de Disparo e são tratadas como Armas Fixas até esta Condição de Dano ter sido reparada. Se o Teste de Reparo falha por três ou mais Graus então a base da arma foi reparada incorretamente e o Teste de Reparo deve ser tentado novamente.

Blindagem Reduzida

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Dificuldade de Reparo: Difícil (-20). Desafiador (+0) se o personagem tiver Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: Varia/4 horas para cada 5 pontos (ou parte de) de PA reparados.

Sempre que um veículo sofre uma redução de Blindagem por conta de Dano Crítico, isto de ser reparado dividindo a armadura perdida em grupos de 5 PA e fazendo Testes de Reparo para cada grupo individual. Se o Testes de Reparo falha por três ou mais Graus então a blindagem foi instalada incorretamente e o Testes de Reparo para aquele grupo específico de PA deve ser tentado novamente.

Danificado por Fogo

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Dificuldade de Reparo: Rotina (+20)

Tempo de Reparo: Varia/1 hora para cada 6 Rodadas/30 segundos (ou parte de) que o veículo ficou em chamas ou

Em Chamas!

Um veículo pegando fogo é muito ruim para todos envolvidos. Ao contrário de criaturas vivas que tendem a correr em círculos gritando antes de caírem mortas, veículos tem o hábito desagradável de explodir se ficarem acesos por tempo de mais, já que tanques de combustível, núcleos reatores e baías de munição detonam. Quando isto acontece geralmente há pouco do veículo (ou tripulação) para se aproveitar.

Veículos em Chamas

Cada segundo que um veículo permanece em chamas é outro momento no tempo onde algo instável pode ascender e explodir. Se um veículo pegar fogo o Mestre deve rolar um único d10 ao final de cada Rodada e consultar a seguinte tabela:

Tabela 8-32: Incêndio em Veículo

Resultado d10	Efeito
1-9	Role novamente ao final da próxima Rodada.
10	Algo explosivo pega fogo e o veículo sofre 8 Dano Crítico (ignorando Armadura).

A chance de explodir aumenta a cada Rodada. Para cada Rodada depois do primeiro que o veículo permanece em chamas, o Mestre deve adicionar +1 à rolagem (e.g. ao final da quarta Rodada que o veículo esteve em chamas, o Mestre deve adicionar +3 à Rolagem).

Tripulação Dentro de um Veículo em Chamas

Se estar perto de um veículo em chamas é ruim, estar dentro de um veículo em chamas é muito pior. Tripulações e passageiros do veículo têm tempo limitado para extinguir o fogo antes de que equipamento vital (e explosivo) seja destruída. Ao começo do Turno de cada tripulante ou passageiro eles podem tentar apagar o fogo usando qualquer sistema de supressão à fogo interno, extintores de incêndio ou seja lá o que tiverem à disposição. Isto é feito como uma Ação Completa por um **Teste Difícil (-20) de Agilidade**. Se o Teste é sucedido as chamas são apagadas e a tripulação pode respirar aliviada (apesar de que o veículo pode pegar fogo de novo). Se o Teste falhar o veículo permanece em chamas, e irá permanecer em chamas até o fogo ser apagado ou veículo explodir.

O Mestre pode aumentar o diminuir a Dificuldade destes Teste por condições especiais (apagar um fogo no meio da chuva é mais fácil do que no meio de um deserto quente). Tripulação dentro de um veículo em chamas sofre uma penalidade -20 para quaisquer e todos Testes que eles fizerem (o -20 é incluído no Teste de Agilidade acima, e não adicionado a ele).

Se o fogo é apagado com sucesso a tripulação e os passageiros podem agir normalmente daquele ponto em diante sem sofrer a penalidade -20. O veículo ganha a Condição Danificado por Fogo (veja página 306).

Tripulação em Chamas Dentro do Veículo

Como notado em número de resultados nas Tabelas de Acerto Crítico em Veículos, é possível para tripulantes e passageiros também pegarem fogo mesmo se o veículo em si não estiver em chamas. Quando um tripulante ou passageiro pega fogo eles seguem as regras padrão por estarem em chamas (veja página 287). Ao final de cada Rodada onde o veículo tem um ou mais tripulantes ou passageiros em chamas dentro dele o Mestre deve rolar 1d10. Em um 10 o veículo também pega fogo. Em qualquer outro resultado o veículo não pega fogo. O Mestre deve rolar para cada tripulante ou passageiro em chamas, e não apenas uma vez para todos eles.

teve um tripulante ou passageiro dentro dele que estava em chamas.

Fogos são comprehensivelmente tão perigosos para veículos quanto são para pessoas. Fios expostos e cabeamento podem derreter, sistemas de combustível podem explodir, e mesmo algo simples como um assento ou painel de controle pode ser destruído por fogo, tornando operar o veículo difícil se não impossível. Veículos que passaram qualquer quantidade de tempo em chamas por conta de Dano Crítico ou contiveram um tripulante ou passageiro que estava em chamas, são considerados Danificados por Fogo. Todos os Testes feitos para Operar um veículo Danificado por Fogo sofrem uma penalidade -10. Veja o quadro Em Chamas para detalhes do que acontece a um veículo que pegou fogo.

Sistemas de Mira Destruídos

Perícias Necessárias: Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro) e Conhecimento Comum (Adeptos Mechanicus) ou Conhecimento Proibido (Adeptus Mechanicus)

Dificuldade de Reparo: Muito Difícil (-30)

Tempo de Reparo: 1 semana (2 semanas se o veículo tiver o Traço de Veículo Super Pesado).

Sempre que uma arma sofre um resultado Sistemas de Mira Destruídos nas Tabelas de Acerto Crítico ele sofre uma penalidade -20 para todos os tiros feitos com aquela arma (ou local, como uma torre, se os sistemas de mira do local forem destruídos). Reparar os sistemas de mira de uma arma é geralmente um processo complexo e longo envolvendo instalação de cogitadores de mira e apaziguamento de espíritos mecânicos sagrados e, portanto, apenas aqueles

bem versados nas leis e rituais do Deus Máquina possuem o conhecimento necessário para realizar tal tarefa tão difícil. Falhar o Teste de Reparo para restaurar os sistemas de mira de um veículo resulta no espírito mecânico rejeitando seu novo lar e o Testes de Reparo tendo que ser tentado novamente. Adicionalmente, o personagem que tentou o reparo deve passar um dia em meditação silenciosa e reflexão dos Grandes Trabalhos do Omnisssias para cada Grau de Falha no Testes de Reparo. Ele pode tentar novamente o Teste de Reparo assim que tiverem terminado de contemplar como podem ter ofendido o espírito mecânico que estava tentando instalar.

Sistemas de Mobilidade Danificados

Perícias Necessárias: Ofício (Tecnomecânico).

Dificuldade de Reparo: Muito Difícil (-30). Difícil (-20) se o personagem tiver Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: 16 horas (este tempo pode ser estendido ou diminuído devido à Traços de Veículo específicos, veja página 228).

O veículo que sofrer de um resultado Sistemas de Mobilidade Danificados reduz sua Velocidade Tática por 2d10 e sua Velocidade de Cruzeiro pela metade. Se os Testes de Reparo falham por três ou mais Graus então algo deu errado durante os reparos e agora o veículo é tratado como se tivesse sofrendo um Resultado Sistemas de Mobilidade Destruídos.

Sistemas de Mobilidade Destruídos

Perícias Necessárias: Uso de Tecnologia ou Ofício (Armeiro).

Dificuldade de Reparo: Árduo (-40). Difícil (-20) se o personagem tiver tanto Uso de Tecnologia e Ofício (Armeiro).

Tempo de Reparo: 2 dias (este tempo pode ser estendido ou diminuído devido à Traços de Veículo específicos, veja página 228).

Um veículo que sofre de um resultado Sistemas de Mobilidade Destruídos nas Tabelas de Acerto Crítico não pode se mover por conta própria. Se os Testes de Reparo falham por três ou mais Graus então algo deu errado durante os reparos e eles devem ser tentados novamente do começo, e o tempo usado para reparar os sistemas de mobilidade do veículo, incluindo qualquer tempo adicional devido aos Graus de Falha, é desperdiçado.

Sistemas de Mobilidade Prejudicados

Perícias Necessárias: Perícia Essencial de Reparo.

Técnicas de Construção

Cada raça constrói suas armas de guerra de uma base tecnológica diferente, e há muitos tipos de veículo com técnicas de construção extremamente simples ou altamente complexas. Carroças primitivas, carros terrestres civis e a maioria dos veículos Ork são geralmente bem simples em comparação os veículos de combate da Guarda Imperial. Veículos deste tipos geralmente tem miras de ferro rudimentares ao invés de sistemas de mira guiados por espíritos mecânicos, eixos e conexões de esteira com redundância adicional e blindagem que se resume a seja lá o que for que o construtor tivesse disponível no tempo da construção ao invés de placas de ceramita especialmente moldadas e interlaçadas. Adicionalmente, há alguns tipos de veículos, especialmente a xenotecnologia herética dos Eldar, que são tão avançados que fazem o veículo mais sofisticado da Guarda Imperial parecer com um brinquedo de criança. Nestes casos o Mestre deve modificar as Perícias Necessárias, Dificuldade de Reparo e Tempos de Reparo para refletir melhor as técnicas de construção alternativas que são empregadas nestes tipos de veículos.

Dificuldade de Reparo: Desafiador (+0), Ordinário (+10) se o personagem tiver Uso de Tecnologia, Ofício (Armeiro) ou Ofício (Tecnomecânico).

Tempo de Reparo: 4 horas (este tempo pode ser estendido ou diminuído devido à Traços de Veículo específicos, veja página 228).

Um veículo que sofre do resultado Sistemas de Mobilidade Prejudicados reduz sua Velocidade Tática por 1d10 e o piloto deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Operar** ao começo de sua Rodada se quiser fazer mais do que uma única curva quando estiver movendo o veículo. Se os Testes de Reparo falham por três ou mais Graus então algo deu errado durante os reparos e agora o veículo é tratado como se tivesse sofrendo um Resultado Sistemas de Mobilidade Danificados.

Veículo Destruído

Perícias Necessárias: N/A

Dificuldade de Reparo: N/A

Tempo de Reparo: N/A

Um número de resultados nas Tabelas de Dano Crítico em Veículos indicam que o veículo foi destruído sem ter explodido de dentro. Esta condição não pode ser reparada, mas itens de dentro do veículo ainda podem ser reaproveitados. No caso de itens pessoais e itens que não são parte do veículo, estes podem ser pegos por jogadores como quiserem (isto inclui qualquer munição não usada e quaisquer das armas do veículo). Armas montadas no veículo que não foram destruídas podem ser removidas, mas isto requer que os personagens façam um testes de Reparo

como se estivessem tentando reparar um resultado Arma Quebrada (veja acima). A diferença é que ao invés de substituir a arma com um Teste de Reparo sucedido, eles removem com sucesso a arma do veículo destruído e podem fazer o que quiserem com ela. Jogadores sempre precisam ter em mente o peso e tamanho da arma antes de tentar reaproveita-la já que certas armas, como o canhão tremor do Basilisco, podem ser muito difíceis de mover assim que removidas. Em todos os casos, o Mestre tem a palavra final sobre o que pode ser reaproveitado e qual, se algum, equipamento especial que os personagens precisam antes que possam reaproveitar quaisquer armas extraordinariamente pesadas ou desajeitadas.

Capítulo IX: O Mestre do Jogo

“O que eu mais gosto sobre eles é que você pode manter tantos quanto quiser. Eles continuam mandando mais!”

- K'reith Surath, Escolhido de Slaanesh

Em **Only War**, jogadores assumem o papel dos soldados da linha de frente do Imperium, homens e mulheres combatentes da Guarda Imperial. Eles são a primeira, e as vezes única, linha de defesa contra as hordas de inimigos postos contra a Humanidade, e ao contrário dos outros heróis do Imperium, eles não estão armados com conhecimento secretos, grandes espaçonaves, ou vigor super-humano, mas com fibra, determinação, um rifle laser, e fé no Imperador. Eles irão lutar ao longo das estrelas como uma parte vital de uma força militar gigante além da imaginação, contra exércitos de incontáveis inimigos que buscam destruir tudo que eles amam.

Trazendo estas batalhas titânicas à vida está o Mestre de Jogo, que prepara o palco e guia os jogadores em suas missões, criando aventuras e pontos de trama e dando luz a uma hoste de personagens para tanto apoiá-los quanto se opor a eles. O Mestre de Jogo é responsável por retratar o tom do jogo, trazer o cenário à vida, e tecer as aventuras e tramas nas quais os Personagens Jogadores se emaranham.

O Papel do Mestre

Em **Only War**, como também em outros jogos de RPG, um dos jogadores assume o papel do Mestre de Jogo (Mestre).

O papel do Mestre é vital, já que ele é responsável por criar, manter, e descrever o mundo no qual os Personagens Jogadores (PJs) vivem. É o papel do Mestre preparar a cena, guiar a trama, e decidir o resultado das ações dos personagens. Em muitas formas, o Mestre é como o diretor de um filme, descrevendo a cena e dizendo aos jogadores (que são como atores principais) onde eles estão e o que estão fazendo. Ao contrário de um filme, contudo, um jogo de RPG é um esforço colaborativo entre jogadores e o Mestre de Jogo, e enquanto o Mestre pode preparar a cena, cabe aos jogadores decidir as ações de seus personagens.

É aí que outro papel chave do Mestre vem em jogo. Em adição a ser o diretor e contador de história do jogo, ele também é seu árbitro. Como um jogo, **Only War** usa regras para julgar as ações dos personagens e determinar seu sucesso em muitas de suas tarefas. O Mestre decide a decidir quando e onde estas regras são usadas, e também como elas são interpretadas, se certificando de que o jogo prossiga da forma mais suave possível. É trabalho do Mestre de Jogo ser justo e imparcial, como qualquer árbitro, e garantir que todos estejam tendo um bom jogo.

Escolhendo o Mestre

Ao organizar um jogo de **Only War**, um jogador deve assumir o papel de Mestre de Jogo. Enquanto esta pessoa pode ser nomeada por seus amigos, é melhor que o Mestre de Jogo assuma este dever por sua própria vontade. Um jogo administrado por um Mestre de Jogo voluntário é geralmente melhor já que o Mestre é mais entusiasmado sobre o dever. Tipicamente, o Mestre de Jogo é escolhido bem antes, e é geralmente o Mestre de Jogo que é dono do Livro de Regras e organiza o jogo em primeiro lugar, criando uma história e atraindo seus jogadores. É também comum que ao longo do tempo, outros jogadores possam querer tentar narrar, partilhando o trabalho e criando suas próprias aventuras. Isto permite a jogadores mais controle criativo sobre o jogo, e pode ser muito recompensador já que aventuras de múltiplos Mestres podem levar a tramas e campanhas com mais profundidade e detalhe.

Por que o Mestre cria a cena e descreve a ação, ele também cria a história ou trama que os personagens seguem. Em jogos de RPG estas tramas são comumente conhecidas como aventuras ou cenários. Tudo que jogadores sabem ou querem saber sobre seu mundo é descrito pelo Mestre, e ele também faz a parte dos outros habitantes do universo, do mais baixo camponês de agri-mundo ao mais poderoso Lorde Comandante, decidindo como eles reagem aos personagens e as ações que eles realizam dentro da aventura.

Enquanto que olhando por cima, o Mestre tem muito mais deveres que os jogadores, seu trabalho também pode ser um dos mais recompensadores, já que ele ganha a satisfação de trazer entretenimento para os jogadores e ver suas histórias virem à vida.

Os Básicos

Como é responsabilidade do Mestre de Jogo moldar e guiar a estória para o entretenimento dos jogadores, ele precisa estar mais preparado que o resto do grupo. Antes de o Mestre assumir a responsabilidade de administrar um jogo, há algumas coisas principais que ele deve considerar.

Saber as Regras: O Mestre deve saber ao menos tanto quanto os jogadores sobre as regras, se não mais. Isto significa que o Mestre deve ter lido tanto deste livro quanto possível antes de administrar seu primeiro jogo. **Capítulo 1: Jogando o Jogo** é particularmente relevante já que ele contém as mecânicas chaves do jogo, que são fundamentais para seu funcionamento. Saber as regras também é importante para o Mestre em seu papel de árbitro final em todas as questões sobre regras e mecânicas. Enquanto um Mestre iniciante não precisa se preocupar com domínio completo das regras (este livro sempre está aqui como referência, afinal), familiaridade com as regras permite ao Mestre falar com autoridade no assunto e pode reduzir discussões fora de jogo sobre minúcias das regras.

Saber a Trama: Em um jogo de **Only War**, jogadores e seus personagens são uma linha de defesa estoica contra a escuridão que ameaça o Imperium do Homem. Eles são o foco de contos de heroísmo e sacrifício, usando a força total do Imperium para manter seus súditos seguros por mais um dia. Eles são os homens e mulheres da Guarda Imperial, e eles irão dar seu último suspiro pelo Deus-Imperador e o Imperium.

Como dito antes, o Mestre controla os inimigos e aliados do grupo, e registra todos os pequenos detalhes que imergem os jogadores na estória. Enquanto interpretação é na maior parte um processo colaborativo, o Mestre não tem obrigação de contar aos jogadores tudo o que acontece. Ao invés disso, ele simplesmente prepara a cena e responde às ações dos jogadores. Isto significa que o Mestre não precisa saber cada detalhe do cenário, mas ele deve saber ao menos onde ele começa e para onde ele está indo.

Uma trama mais detalhada tende a fazer a vida do Mestre mais fácil. Se ele tiver feito seu trabalho bem de antemão, criando PNJs, detalhando locais, preparando várias recompensas dentro do jogo para jogadores, e planejando alguns cenários de contingência, ele não precisa criar coisas a partir do nada no meio de uma sessão de jogo, portanto mantendo o jogo funcionando suavemente e em um bom ritmo. Se o cenário é complexo ou básico, contudo, preparação feita por um Mestre de Jogo raramente é desperdiçada. Mestres de Jogo também podem usar aventuras pré-projetadas e publicadas, como a que aparece no **Capítulo XII** deste livro. A vantagem destas aventuras pré-geradas é que o trabalho do Mestre está na maior parte já feito.

Ser Flexível: É um fato bem sabido que todo plano é bom até o primeiro contato, e isto certamente se aplica a jogos de RPG. Não importa quanto tempo e esforço um Mestre de Jogo colocar em seu jogo, jogadores irão na maior parte fazer o que quiserem. Isto geralmente significa ir atrás de rumores e pistas falsas, matar PNJs importantes em tempos inoportunos, ignorar a trama inteiramente, e geralmente arruinar por completo o trabalho cuidadoso do Mestre.

Enquanto é certamente seu direito fazê-lo, e é sempre divertido testar os limites da estória do Mestre de Jogo, pode ser bem difícil de lidar para Mestres inexperientes ou inflexíveis. Para lidar com os caprichos de jogadores temperamentais, Mestres de Jogo sempre devem ser flexíveis quando se trata de suas estórias, prontos para alterar ou mesmo descartar uma estória ou ponto de trama se os jogadores se mostrarem desinteressados.

Estar Preparado: Geralmente cabe ao Mestre de Jogo se certificar de que o grupo tem acesso aos variados materiais (em adição a este livro) necessários para fazer uma tarde de jogo. Isto geralmente significa ter em mãos um suprimento de dados, lápis, papel, e talvez algumas miniaturas para ajudar a ilustrar posicionamentos durante combate. Alguns Mestres também gostam de ficar com as fichas de personagem de cada jogador entre sessões, para que elas não sumam.

Regra Zero

Uma das mais importantes regras para o Mestre é a Regra Zero. Em termos simples, a Regra Zero diz que espera-se do Mestre exercer senso comum e bom julgamento em seu jogo. Ele é autorizado a suplantar as regras de jogo no interesse de garantir que o jogo prossiga suavemente, as estórias sejam interessantes, e que todos estejam se divertindo.

O Mestre também deve lembrar que o uso excessivo ou arbitrário da Regra Zero geralmente leva a uma mesa de jogo vazia. Em termos simples, não abuse dela!

Narrando um Jogo de Only War

Only War é um jogo de heroísmo, sacrifício, sobrevivência, e glória. Ele acontece no futuro sombrio do universo Warhammer 40.000, um lugar cruel onde milhões de planetas e trilhões de cidadãos do Imperium lutam na obscuridade. A galáxia é inimaginavelmente grande, e cada sistema não é mais do que um farol no vazio negro, sitiado em todos os lados por horrendas forças dos pesadelos. Muitas vezes, tudo o que fica entre estes planetas e sua destruição final são os homens e mulheres da Guarda Imperial.

Como soldados da Guarda Imperial, os jogadores são incumbidos com alguns dos mais perigosos e gloriosos trabalhos no Imperium: defender, conquistar, e retomar planetas inteiros das forças postas contra a Humanidade. É o dever do Mestre de Jogo trazer este universo à vida para seus jogadores, e oferecer a eles uma chance de fazer um nome para eles mesmos em batalha e ganhar glória para seu regimento e pelo Imperador. Parte de conquistar isto, e adicionando a faísca da vida a um jogo de **Only War**, é entender os temas e detalhes que tornam este cenário único.

Dominando em Jogo Esquadras da Guarda Imperial

A estória de **Only War** é maior que qualquer um soldado. Ela é a estória de homens e mulheres da Guarda Imperial lutando lado a lado, vivendo e morrendo na sua defesa e na defesa de um ao outro. É vital que o Mestre encoraje os personagens a formar laços com os homens e mulheres com quem servem. Enquanto disparos constantes do inimigo chovem sobre sua Esquadra, os jogadores devem reconhecer que eles estão ombro a ombro com camaradas em armas leais, aqueles com quem eles dividem um laço de irmandade. A Esquadra não é somente uma extensão das fichas dos personagens jogadores: os Camaradas dos personagens são uma hoste de personagens de apoio, cada um com suas vidas, peculiaridades, esperanças, e estórias. Alguns dos mais importantes PNJs em uma campanha de **Only War** são irmãos em armas dos personagens, os soldados que lutam juntamente em sua Esquadra. Caracterizar PNJs dentro da unidade dos personagens, mesmo aqueles que irão provavelmente morrer no conflito vindouro, é vital, pois no universo de Warhammer 40.000 não há heroísmo sem sacrifício. Adicionalmente, retratar as tradições, caráter, e cultura da Esquadra e regimento é tão importante quanto retratar os Camaradas dos personagens em si. Pode ser útil imaginar o regimento como seu próprio tipo de PNJ. Retratar o que o torna único é vital para trazer uma campanha de **Only War** à vida.

Temas em Only War

Para evocar melhor como é sentir ser membro da Guarda Imperial, o Mestre deve manter os seguintes temas em mente.

Irmandade

Em **Only War**, os Personagens Jogadores devem aprender a agir como um time se for para que eles tenham qualquer chance de sobrevivência. Eles devem aprender a proteger as fraquezas um do outro e expor as forças um do outro. Eles devem interagir e confiar em sua Esquadra como um todo para que possam ser sucedidos em combate, e devem trabalhar juntos para formar planos de batalha criativos e sólidos para que ao menos possam ver o amanhecer do outro dia. Um grupo de personagens sem um senso de trabalho em

equipe e camaradagem, que não tem um bom comando do campo de batalha e senso tático, será arrasado pelo inimigo. Através de tais provações estes soldados irão aprender a confiar uns nos outros. A camaradagem destes homens, cujos laços foram testados no calor da batalha, é um dos temas primários de um jogo de **Only War**.

Heroísmo

Os Guardas de **Only War** não têm nenhuma das proteções disponíveis a muitos dos outros personagens no universo Warhammer 40.000. Eles não têm autoridade Inquisitorial; nenhuma habilidade de batalha melhorada geneticamente ou armaduras mecanizadas antigas quase impenetráveis; nenhuma nave colossal ou riqueza fantástica para tirá-los de uma situação difícil. Eles têm um conjunto de armadura flak e um rifle laser, e a eles é dito que seu dever é tomar uma colina do inimigo ou morrer tentando. Eles podem fugir, eles podem ficar loucos, ou eles podem morrer, mas eles vão tentar. Eles são simplesmente homens e mulheres, a quem é pedido fazer o impossível, por que eles dão mais valor à vida de outros do que às deles mesmos. Os homens da Guarda Imperial são heróis no maior senso da palavra.

Sacrifício

Aos soldados da Guarda Imperial é pedido fazer uma coisa sobre todas as outras, e esta coisa é sacrifício. É a sinal na vida de um Guarda Imperial morrer, mas é seu dever se certificar de que sua vida seja comprada a um grande custo ao inimigo. Na véspera de cada grande batalha, um Guarda olha em volta em seu acampamento e sabe que alguns dos seus amigos próximos irão morrer. Quando um personagem se torna um comandante, ele terá que mandar bons soldados para suas mortes, equilibrando as necessidades da missão e o bem maior do Imperium contra a cruel certeza de baixas. Ser um Guarda Imperial é difícil. Grandes coisas são pedidas a um Guarda em uma base constante. Às vezes é uma decisão de comando feita no calor da batalha, com centenas ou milhares de vida na balança. Outras vezes pode ser o conflito entre continuar com seu dever e apenas tentar sobreviver outro dia. Os próprios jogadores irão provavelmente ver alguns de seus personagens favoritos morrer desta forma, já que **Only War** tem o maior índice de perda de Personagens Jogadores de qualquer outro jogo na linha Warhammer 40,000 Roleplay.

Estilos de Jogo

O foco, em **Only War**, em combate e no campo de batalha podem parecer limitadores, mas uma das grandes forças de **Only War** é a diversidade encontrada dentro da Guarda Imperial. A Guarda Imperial retira seus soldados de milhões de milhões de mundos, para lutar por uma vasta galáxia. Os Personagens Jogadores podem ser de um regimento de um

mundo com uma tradição de serviço militar datando milhares de anos, marchando em formação perfeita, vestindo uniformes sem uma única medalha fora do lugar, ou eles podem ser um bando de habitantes de mundo selvagem, sua armadura coberta em peles e macabros troféus de batalha, mal percebendo que eles deixaram seu planeta natal. Seus campos de batalha são tão variados quanto o universo Warhammer 40.000 em si. Eles podem ser estacionados no ar limpo de um agri-mundo intacto, ou eles podem estar se arrastando na superfície sombria e empoeirada de um mundo colmeia.

A escala de um jogo de **Only War**, e os tipos de missões para quais personagens podem ser mandados, é também muito diversa. Um grupo de jogadores pode facilmente representar uma esquadra taciturna e retraída de franco-atiradores, conhecidos por fazer o impossível; uma unidade de comando heroica coberta em medalhas liderando milhares na linha de frente, fazendo difíceis decisões de batalha com milhões de vidas na balança; ou uma unidade de tanque fiel em um planeta deserto sobrevivendo o melhor que podem enquanto operando atrás das linhas inimigas, separados da força principal e mal escapando de cada encontro com suas vidas, uma oração ao Deus-Imperador sempre em seus lábios. O foco de um jogo de **Only War** pode ser em combate, interagindo com outras tropas, ou simples sobrevivência, apesar de que geralmente é uma combinação de todos os três.

Delegando aos Jogadores

Há pouca dúvida de que a maioria do trabalho de administrar um jogo de RPG cai sobre o Mestre de Jogo. Ele não precisa ir sozinho, contudo, quando se trata de organizar a aventura e coletar os ingredientes para um jogo sucedido. Isto é onde jogadores podem ajudar, fazendo coisas como trazer miniaturas, dados, lápis e papel, petiscos, e cuidado de quaisquer outros pequenos detalhes que tornam uma noite de jogo verdadeiramente divertida.

Uma das contribuições mais importantes que um jogador pode fazer a um jogo é ajudar o Mestre adicionar detalhe e profundidade ao seu cenário. Por exemplo, ao invés do Mestre criar o histórico para o Cabo Elten, uma parte importante dos detalhes do PJ, o Mestre pode pedir ao jogador para escrever uma breve descrição em seu histórico. Isto significa que o jogador está adicionando ao mundo, e dá ao Mestre alguns detalhes extras que ele pode encontrar um jeito de adicionar à estória futuramente. Permitindo jogadores criarem estes tipos de detalhes de histórico, eles ficam mais investidos na estória enquanto tornam o trabalho do Mestre mais fácil e a experiência de jogar em grupo mais rica.

O Campo de Batalha

Muito de **Only War** centra em torno do conflito interminável em uma galáxia em guerra. Guerra é sinal do Guarda Imperial, e muito de qualquer aventura irá tomar lugar no conflito de batalhas. O campo de batalha é onde os

soldados da Guarda Imperial encontram seu verdadeiro propósito, inabaláveis diante a hoste de inimigos postos contra a Humanidade. É claro, os tipos de conflitos que um Guarda irá presenciar variam grandemente, mas uma coisa é certa, será pedido ao Guarda para lutar.

O Peso do Comando

Conforme os jogadores sobem pelas patentes, mais e mais responsabilidade recairá sobre seus ombros. Os personagens podem se encontrar gastando tanto do seu tempo em tramas políticas quanto encontrando glória no campo de batalha. Manter a moral dos homens, negociar o apoio do Departamento Munitorum, manter seus comandantes felizes, e lidar com a rivalidade de oficiais de patente equiparável (em seu regimento ou outro) irá começar a consumir mais e mais de seu tempo. A Guarda Imperial pode ser um pesadelo burocrático labiríntico de políticas, procedimentos, e protocolo, e muitos de seus membros estão mais preocupados com glória e poder pessoal do que estão com o bem do Imperium como um todo. Um comandante que não tem o apoio de aliados corre o risco de ficar só quando precisar de ajuda mais do que nunca.

Simples Sobrevivência

Guardas devem frequentemente aplicar grande esforço em simplesmente sobreviver. Quando uma campanha não está indo bem, ou quando a linha de suprimento de um exército foi interrompida, certificar-se de que a unidade terá sua próxima refeição é geralmente uma preocupação significante para um oficial comandante. Se a campanha está indo bem para o Imperium, tais coisas são preocupações triviais, mas em tempos magros, adquirir suprimentos ou se certificar de que o equipamento está em boa ordem com recursos limitados podem ser tarefas significantes de importância vital para a sobrevivência de uma esquadra. Às vezes administração de recursos será uma função da própria missão, como quando um objetivo leva os jogadores para atrás das linhas inimigas com esperança alguma de apoio.

Personagens Não-Jogadores

Como parte de seu papel em trazer o cenário à vida e julgar as ações dos jogadores, o Mestre também tem a tarefa de controlar as ações de qualquer um com quem os PJs entrem em contato. Estes personagens não-jogadores (PNJs) formam uma parte vital de qualquer jogo. PNJs podem incluir aliados próximos e confiáveis, como oficiais comandantes dentro de seus regimentos ou Camaradas de PJs em sua Esquadra, como também inimigos óbvios e belicosos como as hordas Ork gritando sedentas de sangue ou adoradores corrompidos do Caos. Inimigos são bem diretos de se administrar, e eles são geralmente encontrados em situações de combate onde regras de combate

adequadamente englobam suas reações. Detalhes sobre inimigos comuns e suas táticas e habilidades podem ser encontrados no **Capítulo XI: Adversários**.

Enquanto jogadores irão tipicamente encontrar mais do que sua quota de inimigos durante um jogo de **Only War**, nem todos que eles encontram estarão em oposição violenta à eles. Alguns irão ser amigos, outros simplesmente contatos ou aliados de conveniência, e alguns cairão na perigosa área cinza entre amigo e inimigo. É em situações como estas que o Mestre de Jogo deve pensar mais cuidadosamente sobre como PNJs irão reagir aos jogadores, e como as ações dos PJs podem afetar as reações dos PNJs positivamente ou negativamente. Para mais informações sobre Disposições de PNJs e como os personagens podem influenciar as reações de PNJs, veja **Interação** na página 325.

Diretrizes para Administrar PNJs

Enquanto cada PNJ será diferente e pode ser jogado com seu próprio estilo único, há algumas diretrizes que o Mestre deve ter em mente. Estas servem para ajudar o Mestre em situações em que ele não tem certeza do que um PNJ iria fazer ou como ele iria reagir às ações ou palavras dos personagens jogadores.

Quais são suas motivações?: O aspecto mais importante de administrar qualquer PNJ é saber o que motiva ele. Um Inquisidor trabalhando com a Guarda Imperial irá reagir muito diferentemente às ações do grupo se ele é na verdade um agente dos Poderes Ruinosos tramando sua destruição. Um comandante Imperial, movido por sua sede de glória (ao custo de seus homens), pode dar ordens ou tomar decisões imprudentes que podem por a esquadra inteira em perigo. Para a maioria dos PNJs, motivações não precisam ser muito complexas e geralmente se centram em torno de objetivos egoístas (ou altruístas), como riqueza pessoal e glória ou lealdade aos aliados ou fé no Imperador. A coisa importante é que isto dá ao Mestre um guia claro de como o PNJ reage quando as coisas ficam ruins (e elas sempre ficam).

Nem todos querem morrer: Como na vida real, a maioria das pessoas no 41º Milênio não quer morrer. Isto significa que muitos inimigos fogem (especialmente aqueles sem muita experiência de combate). Outros se recusam a lutar até a morte, se entregando à misericórdia dos personagens, ou fugindo ao invés de encarar aniquilação certa. Mesmo oponentes que estão comprometidos a morrer, como seguidores fanáticos do Caos ou escravos alien, podem preferir escolher cuidadosamente onde vender suas vidas.

Não roube os holofotes dos PJs: Enquanto pode ser importante às vezes para um PNJ surgir e salvar ou ajudar os Personagens Jogadores, em geral os jogadores devem ser aqueles que determinam o sucesso ou falha de suas próprias missões. PNJs podem ter papéis muito importantes na estória como personagens de apoio, ou eles podem

ocasionalmente agir como salvadores quando a situação parece desesperadora, mas ter um PNJ poderoso constantemente salvando o couro dos PJs geralmente leva a problemas. Os jogadores podem começar a sentir que seus esforços são insignificantes, eles podem começar a confiar de mais em tais PNJs, chamando a cavalaria toda vez que as coisas ficam difíceis. Jogadores deve sentir que as conquistas de seus personagens são um resultado de suas próprias ações e escolhas. É importante lembrar que Personagens Jogadores são as estrelas da estória, não os PNJs.

O que há em um nome?: Finalmente, ter uma lista de nomes genéricos à mão pode ser uma grande ajuda. Qualquer mundo de jogo é populado por multidões de PNJs menores com quem os jogadores podem ter contato, e ter um nome em mão pode fazer toda a diferença em trazer estes personagens de apoio à vida.

Recompensas

“Para os que viveram. Para os que morreram.”

- Inscrição no Escudo de Sacrous

Enquanto um Personagem Jogador lentamente ascende de recruta novato à veterano calejado, tanto suas habilidades e a estima que a Guarda Imperial tem por ele começam a aumentar. Recompensas é uma forma para o Mestre registrar esta progressão, dar aos jogadores algo tangível por suas conquistas, e também algo pelo qual os jogadores aspiram com seus personagens e esquadra. Há um número de diferentes tipos de recompensas que jogadores podem receber ao longo do jogo, incluindo Pontos de Experiência, Destino, e Medalhas e Honras.

Pontos de Experiência

O tipo mais comum de recompensa é os Pontos de Experiência (pe). Mais do que qualquer outra coisa, pe mede o poder pessoal do personagem. Jogadores usam Pontos de Experiência para comprar novas Perícias e Talentos como também Avanços. Quanto mais pe um personagem possui, melhor ele é ao lidar com desafios em jogo, como derrotar inimigos em combate, resolver problemas, ou dominar encontros sociais. Por que pe relaciona diretamente com o poder do personagem, quanto e quão frequentemente o Mestre premia seus jogadores com Pontos de Experiência determina o quão rapidamente seus personagens sobem pelas patentes e quão capazes são de derrotar quaisquer desafios que ele lançar neles.

Há duas formas principais para o Mestre premiar pontos de experiência aos seus jogadores: o Método Abstrato e o Método Detalhado.

Método Abstrato

Este é o jeito mais fácil e recomendado (certamente para Mestres iniciantes) de premiar Pontos de Experiência. Ele depende inteiramente na quantidade de tempo gasta jogando e garante uma subida de poder constante e suave para os personagens. Para cada seção de jogo, cada jogador deve receber 400 pe. Este método presume uma sessão de jogo que dure em torno de 4 horas; para sessões mais longas ou mais curtas, o Mestre pode ajustar as recompensas de pe de acordo.

Método Detalhado

Um método mais detalhado de premiar Pontos de Experiência é também possível, em que cada recompensa é dada numa base de caso por caso, e jogadores ganham Pontos de Experiência por realizar tarefas específicas. Para este método funcionar, contudo, o Mestre deve dar um valor para cada encontro. Por exemplo o Mestre pode ter uma sessão que inclui uma missão de patrulha aparentemente comum, uma batalha contra um bando de Orks em uma área que achavam não estar ocupada, e um retorno tenso ao território Imperial quando a esquadra percebe que está numa grande desvantagem de números. Neste caso, cada um dos três encontros iria valer uma quantidade determinada de pe que seria premiada aos jogadores quando os encontros forem completados ou vencidos.

Tabela 9-1: Dificuldade de Encontro dá exemplos de encontros baseados em dificuldade. Para decidir a dificuldade do encontro, considere o quanto ele taxa os recursos do grupo e o que custa para eles em ferimentos, equipamento, ou tempo.

Ao usar este método, é importante se lembrar de premiar Pontos de Experiência somente por encontros significantes e obstáculos, a menos que os jogadores embarquem em campanhas de destruição indiscriminada simplesmente pela “experiência”. Da mesma forma, conforme Personagens Jogadores ganham poder, alguns desafios serão tão facilmente superados que valerão poucos ou nenhum Ponto de Experiência.

Tabela 9-1: Dificuldade de Encontro

Dificuldade	Recompensa PE
Fácil	50
Rotina	70
Ordinária	100
Mediana	130
Desafiadora	170
Difícil	200
Muito Difícil	250

Recompensas de Interpretação

Mestres Jogadores também podem oferecer Pontos de Experiência a jogadores por interpretação excepcional. A quantidade destas premiações cabe ao critério do Mestre, e tipicamente variam entre 100 e 500 pe. O Mestre deve ser cuidadoso, contudo, e dar somente quando ele sente que um jogador em particular a merece, e geralmente só o jogador fez extraordinário como realizar uma ação que coloca seu personagem em perigo mortal por que “é isso o que seu personagem faria”.

Pontos de Destino

O Mestre de Jogo pode premiar jogadores com um Ponto de Destino permanente por feitos verdadeiramente memoráveis. O Mestre deve usar tais recompensas moderadamente, e apenas dá-las por feitos que são verdadeiramente incríveis. Tenha em mente que o número máximo de Pontos de Destino que qualquer personagem pode ter a qualquer momento é 5.

Medalhas e Honras

Outra recompensa para jogadores, e uma que tem efeitos na Esquadra como um todo, é a entrega de Medalhas e Honras. Estes prêmios são dados por atos de heroísmo e bravura em jogo, e há três tipos básicos. Há as Honras Imperiais, que são encontradas na Guarda Imperial; Honras de Campanha, que são dadas por ações de mérito em dada cruzada ou ação planetária; e Premiações Regimentais, que são únicas para cada regimento e frequentemente dadas como prêmios específicos de patente e engajamentos.

Enquanto medalhas e louvores são dadas para Membros de Esquadra individuais, seus benefícios mecânicos afetam a Esquadra como um todo. Medalhas e louvores são apresentados no seguinte formato:

Descrição: Uma descrição física da medalha.

Dada por: Uma explicação do feito que um Personagem Jogador determinado ou Esquadra deve realizar para qualificar para a medalha. Os pré-requisitos de medalha são diretrizes, e se eles forem preenchidos ou não é sempre sujeito à aprovação do Mestre.

Bônus de Esquadra: O bônus mecânico que uma Esquadra recebe por ter (ou ter tido) um portador da medalha em suas fileiras.

Honras Imperiais

Honras Imperiais são louvores que são reconhecidos, em uma forma ou outra, por todo o Imperium. Há muitos sistemas de louvores diferentes que variam por segmento, setor, cruzada, campanha, regimento, e companhia, com alguns datando milhares de anos, contudo, as honras apresentadas nesta seção são algumas das mais comumente usadas e amplamente reconhecidas pelo Imperium.

Medalhão Rubro

O Medalhão Rubro é dado ao Guarda Imperial que continua lutando mesmo depois de receber um ferimento grave.

Descrição: Varia, mas é geralmente apresentado como uma caveira com três gemas vermelhas estilizadas inseridas abaixo dela.

Dada por: Continuar a lutar contra os inimigos do Imperium depois de ter sofrido um Ferimento Crítico (veja página 276).

Bônus de Esquadra: Quando o portador desta medalha toma Dano pela primeira vez em um encontro de combate, reduza este dano por 1 a um mínimo de 0.

Fita Intrínseca

A Fita Intrínseca é dada a uma unidade como um todo por ter sido um ponto focal em uma grande batalha, por ter segurado a linha e transformado derrota em vitória apenas por determinação.

Descrição: Geralmente apresentada como uma placa de bronze gravado com uma fita tripartida.

Dada por: Ser parte de uma grande batalha (veja **Narrando Grandes Batalhas**, página 323) que o Imperium teria perdido se não fosse pelas ações heroicas da Esquadra.

Bônus de Esquadra: +10 para quaisquer Testes de Percepção de Batalha e Manobra em Campo de Batalha (veja página 323).

Caveira Tripla

A Caveira Tripla é dada a unidades que receberam enormes perdas em uma única ação. Sua honra irmã, a Caveira de Ouro, é dada postumamente aos que caíram em batalha.

Descrição: Geralmente apresentada como um conjunto de três caveiras.

Dada por: Dada ao resto de qualquer unidade que sobrevive a uma batalha depois de ter recebido mais de 66% de perdas.

Bônus de Esquadra: +5 para todos os Testes de Esquiva e aparar.

Caveira Alada

A Caveira Alada é uma honra antiga dada a oficiais que mostraram liderança extraordinária e inspiradora.

Descrição: Geralmente apresentada como uma caveira flanqueada por asas, e é geralmente acompanhada por um estêncil nas ombreiras do oficial.

Dada por: Liderança inspiradora liderando à vitória justa. Em termos de jogo, esta honra é dada a qualquer personagem cuja liderança trouxe sozinha suas tropas à vitória.

Bônus de Esquadra: +10 para todos os Testes de Comando.

Cruz Machariana

A Cruz Machariana é uma recompensa pela aplicação sucedida e inteligente da Tactica Imperialis. Portadores desta medalha são frequentemente recrutados para o alto comando de cruzadas ou campanhas futuras, e seu concelho tático recebe muito mérito por comandantes de campo puramente por virtude de terem a recebido.

Descrição: Usualmente apresentada como uma grande cruz pátea, com um centro flanqueado por folhas da lauréis.

Dada por: A Cruz Machariana nunca deve ser dada por apenas coragem. Ela deve ser dada depois de qualquer combate onde os personagens foram vitoriosos primariamente por causa de sua maestria tática; onde eles sucederam por virtude de pensamento rápido, estratégia forte, administração de riscos responsável, e conhecimento de campo de batalha.

Bônus de Esquadra: +10 para todos os Testes de Lógica ou Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) feitos no calor da batalha.

Honorifica Imperialis

A Honorifica Imperialis é uma grande classe de medalhas por ações galantes. A medalha é titulada de acordo com o setor onde ela foi dada, então um Guarda recebendo esta honra no Confim Lestense iria receber uma Ultima Honorifica. Tais condecorações são às vezes subdivididas em especialidades, como a Honorifica Imperialis Armourum, então um Comandante de Tanque que receber esta medalha por valor em campo dentro do Setor Calixis iria receber a Obscurus Honorifica Armourum.

Descrição: Geralmente apresentada como uma caveira flanqueada por folhas de laurel.

Dada por: Heroísmo excepcional em batalha.

Bônus de Esquadra: +10 para todos os Testes de Medo.

Honras de Campanha

A Guarda Imperial é inimaginavelmente vasta, e muitas premiações e citações são únicas para cada determinada região do espaço ou uma determinada cruzada ou campanha. As seguintes são amostras das Honras da Guarda Imperial usadas nas campanhas e cruzadas da Frente Rotacionária:

Medalha de Serviço Longo do Soldado de Trincheira

A Medalha de Serviço Longo do Soldado de Trincheira era uma medalha dada primeiramente à veteranos da Terceira Guerra Burgs, um conflito que teve guerra de trincheiras violenta e durou por mais de 150 anos. Como muitos dos veteranos da Guerra Burgs se tornaram comandantes, estas medalhas eventualmente receberam uso extenso pelo subsetor.

Descrição: Duas pás cruzadas, penduradas de uma fita cinza triangular.

Dada por: Por participar em uma única campanha de trincheira durando dois meses ou mais.

Bônus de Esquadra: +5 para Testes de Habilidade Balística feitos enquanto a Esquadra está disparando a partir de cobertura.

A Ordem de São Kark

Esta é uma Condecoração do Comissariado, dada por manter a disciplina além do chamado do dever. Esta medalha hora São Kark, um Comissário particularmente brutal e efetivo da Cruzada Angevin venerado pelo Setor Calixis.

Descrição: Uma medalha de bronze no formato de um projétil bolter pendurando de uma fita rubra.

Dada por: Dedicação sem hesitação à manutenção da disciplina. Esta condecoração é dada à Comissários por executar em campo dois ou mais membros da unidade para evitar uma retirada enquanto engajado com o inimigo.

Bônus de Esquadra: +10 para Testes de Intimidar.

Lauréis Drusianos

Lauréis Drusianos são dados por defender membros de alto nível da Ecclesiocracia no Setor Calixis, ou participar em ações para proteger santuários ou artefatos particularmente valiosos ou venerados.

Descrição: Uma Aquila gravada em ouro flanqueada por lauréis.

Dada por: Defender o pessoal e propriedade do Adeptus Ministorum.

Bônus de Esquadra: +10 para Testes de Camaradagem ao interagir com agentes da Ecclesiocracia do Setor Calixis.

Engrenagem de Het

A Engrenagem de Het é um exemplo das muito raras condecorações do Adeptus Mechanicus do Setor Calixis, dada por representantes dos mestres dos Mundos Lathe por venerar corretamente os espíritos mecânicos de veículos e equipamento sendo usado no campo de batalha.

Descrição: Uma Engrenagem Mechanicus, com três círculos gravados no desenho sobre a caveira.

Dada por: Suplicação efetiva sob fogo. Esta condecoração é dada por um Teste de Uso de Tecnologia sucedido para reparar um veículo ou equipamento que foi vital para o sucesso da unidade depois no conflito.

Bônus de Esquadra: +10 para todos os Testes de Uso de Tecnologia feitos em batalha.

Criando Premiações Regimentais

Há incontáveis medalhas presas aos uniformes de Guardas Imperiais pela galáxia, e os exemplos aqui nem arranham a superfície. Muitas honras são criadas para Cruzadas específicas ou engajamentos, e Mestres são encorajados a criar premiações baseadas nos regimentos nos quais os jogadores lutaram. Abaixo está um exemplo de uma premiação criada para um engajamento específico:

O Escudo de Sacrous

O Escudo de Sacrous é uma premiação regimental para o 19º Facas-Longas Brontianas por terem realizado serviço no planeta Sacrous.

Descrição: Um escudo com um planeta esculpido no seu centro.

Dada por: Vitória em um engajamento maior no planeta Sacrous.

Bônus de Esquadra: +10 para todos os Testes de Camaradagem ao interagir com outros veteranos de Sacrous.

Missões

“Novas ordens, senhor. Devemos abandonar esta posição e construir uma nova trincheira três cliques sul.”

- Operador vox anônimo

Em **Only War**, parâmetros de missão existem para ajudar o Mestre a criar cenários e encontros para seus jogadores. Enquanto missões podem ser extremamente variadas em termos de detalhes, adversários e locais, a maioria das missões se enquadrar em algumas grandes categorias. Estas missões são o coração do dever de um Guarda Imperial, e as penalidades por ignorar ou falhar estas ordens podem ser graves.

Instruções

O dever principal dos soldados da Guarda Imperial é simples: seguir ordens. A realidade de seguir esta diretiva, infelizmente, pode ser muito complicada. Há uma grande variedade de ordens, algumas são muito específicas, e algumas são muito vagas. Alguns oficiais comandantes são controladores, enquanto outros preferem dar a seus subordinados diretivas mais relaxadas.

O método pelo qual uma unidade recebe seus comandos varia por regimento, patente, e o estado da campanha e os caprichos de seus comandantes oficiais. A cadeia de comando pode enviar a Esquadra para sua próxima missão por vox, mensageiro, ou os Personagens Jogadores podem ser instruídos diretamente pelo alto comando (geralmente necessitando uma visita intimidadora ao quartel general, que pode ser qualquer coisa de uma tenda a um bunker fortificado a uma espaçonave orbital). As ordens podem ser ordens permanentes, dizendo a unidade para engajar em uma ação determinada até lhe dizerem para fazer outra coisa, ou elas podem ser ordens ativas, direcionando a unidade a cumprir um certo objetivo ou objetivos.

As vezes ordens são nebulosas, e as vezes ordens conflitantes são dadas. Muitas vezes ordens serão entregues com inteligência incorreta ou incompleta. Ordens também podem vir de fora da cadeia de comando normal, como quando uma unidade em campo é requisitada por um Inquisidor ou cai sob o controle de outro pilar do Imperium. Navegar estas escolhas podem ser tenso, e decidir em quem confiar e quando, pode levar a alguns momentos muito tensos para os jogadores.

Missões Ativas

Missões Ativas geralmente revolvem em torno de objetivos específicos entregues à esquadra pelo comando, e elas são

normalmente ofensivas em natureza. Cada Missão Ativa terá um objetivo primário que a esquadra precisa completar, e muitas irão ter objetivos secundários ou mesmo terciários acoplados a ela. Estas missões devem ter um objetivo claro e um final pelo qual a esquadra deve trabalhar.

Arquétipos Comuns de Missões Ativas: Reconhecimento, Escolta, Assalto, Busca e Destrução, Operação Especial, Guerra Aberta.

Ordens Permanentes

Ordens permanentes são geralmente mais nebulosas em natureza. Enquanto ordens permanentes são ocasionalmente orientadas à resultados, elas geralmente não são, e tem sempre final em aberto. Se uma unidade receber uma ordem permanente para patrulhar um certo local ou defender uma determinada fortificação, ela pode ser por uma quantidade de tempo indeterminada. Ordens ativas podem durar meses, anos, ou às vezes até décadas.

Arquétipos Comuns de Ordens Permanentes: Patrulha de Limpeza, Dever de Guarda, Fortificação, Repouso e Reabastecimento.

Ordens Gerais

Ordens gerais são diretivas, procedimentos, e protocolos mandados pelo comando. Ordens gerais são coisas simples como a ordem para minimizar perdas civis (uma raridade) ou utilizar certas frases código estabelecidas em comunicação militar oficial, ou tão complexas quanto diretivas precisas de salgar a terra quimicamente que espera-se da unidade seguir enquanto faz uma retirada tática em um agri-mundo.

Objetivos

Todas as Missões Ativas e a maioria das Ordens Permanentes têm um ou mais objetivos que os jogadores devem atingir para que a Missão seja cumprida. Um objetivo é um meio de qualificar o sucesso de uma Missão Ativa, dando aos jogadores um conjunto de objetivos claros para seus personagens completarem. Mantendo a natureza militar em **Only War**, objetivos são tipicamente colocados pelo Mestre quando a missão é criada e passada para os personagens durante as instruções. Contudo, dado a natureza caprichosa da guerra tais objetivos pode frequentemente mudar durante o curso de uma Missão. Há três tipos de objetivos: alguns ou todos podem estar presentes em uma Missão Ativa:

Objetivos Primários

Estes são objetivos chave para a Missão que são vitais para sua realização. Se os jogadores não completarem seus

objetivos primários, então a Missão será considerada um fracasso. Por esta razão, quando o Mestre coloca os objetivos primários da Missão, ele deve mantê-los os mais simples e amplos possíveis. Por exemplo, um objetivo primário poderia ser destruir uma base inimiga, deixando o método para sua destruição a cargo dos jogadores. Jogadores devem estar cientes que para completar sua Missão eles devem completar seus objetivos primários.

Objetivos Secundários

A maioria das Missões têm objetivos adicionais acoplados ao objetivo primário, que reforçam o sucesso da missão. Por exemplo, se o objetivo primário é destruir uma base inimiga, também pode vir com um objetivo secundário de destruir uma plataforma inimiga de aterrissagem próxima.

Tipicamente, objetivos secundários são menores e mais fáceis de completar que objetivos primários, apesar de que eles ainda assim exigem um grau de ousadia e esforço da parte dos jogadores. Enquanto completar objetivos secundários não governa o sucesso ou falha da Missão da mesma forma que objetivos primários, completa-los reforça o sucesso da Missão.

Objetivos Terciários – Alvos de Oportunidade

Depois de objetivos primários e secundários vêm objetivos terciários, também conhecidos como alvos de oportunidade. Estes não são objetivos no sentido mais estreito e não influenciam diretamente a realização da Missão principal. Eles, contudo, apresentam à Esquadra uma chance de ganhar mais glória para eles mesmos e melhorar sua estima com o comando provando sua habilidade no campo de batalha. Um típico alvo de oportunidade pode ser eliminar um comandante inimigo, destruir um armazém de munição, ou liberar cativos imperiais. O Mestre deve dar informação limitada ou pistas sobre os alvos de oportunidade da Missão durante a instrução da Missão, deixando para os jogadores identificá-los durante o jogo.

Arquétipos de Missão

Listados abaixo estão alguns arquétipos de Missão para uma Esquadra da Guarda Imperial que o Mestre pode usar como base para criar suas próprias missões.

Reconhecimento

Missões de reconhecimento favorecem veículos rápidos e soldados de olhar afiado. Coleta de inteligência é uma parte vital para o esforço de guerra, e frequentemente o alvo de uma missão de reconhecimento será o alvo de uma missão de busca e destruição no futuro. Um exemplo de missão de

reconhecimento seria localizar uma máquina de guerra inimiga, ou conseguir uma contagem aproximada de uma horda Ork a caminho.

Patrulha de Limpeza

Missões de patrulha de limpeza envolvem a unidade investigar uma determinada área, geralmente procedendo em um padrão pré-determinado, e eliminando quaisquer forças inimigas que encontrarem ali. Se for dada como uma ordem permanente, uma patrulha de limpeza irá geralmente colocar uma determinada unidade em uma porção de território que deve ser mantida sob a esfera de influência da unidade.

Uma variação neste tema com um alvo determinado já em mente é uma missão de **Busca e Destrução**.

Escolta

Uma missão de escolta tem a unidade protegendo um alvo ou alvos enquanto se movem. Missões de escolta geralmente envolvem assegurar linhas de suprimento, missões de guarda costas para oficiais de alta patente, ou proteger veículos de apoio lentos.

Assalto

Uma missão de assalto é uma ordem para tomar um objetivo, que pode ser um bunker, uma colina, um grupo de construções, ou um simples pedaço de chão. Uma missão de assalto contra um alvo bem entrincheirado é extremamente perigosa, e algumas das mais altas perdas ocorrem por assaltar uma posição inimiga fortificada.

Defesa

Uma missão de defesa é uma ordem para defender um objetivo. Estas missões irão às vezes ter os Guardas fortificando o objetivo, seja construindo trincheiras e pondo sacos de areia nas entradas, apesar de que às vezes a missão pode ser um simples **Dever de Guarda**.

Operações Especiais

Missões de Operações Especiais geralmente são feitas atrás das linhas inimigas, geralmente colocando furtividade como a maior prioridade. Missões de assassinato e sabotagem fazem parte deste arquétipo, que pode ter um pequeno time de veteranos de esquadra se esgueirando em um acampamento inimigo e matando seu comandante, ou armar explosivos numa ponte à frente de um comboio de transporte.

Repouso e Reabastecimento

Repouso e Reabastecimento é o dever que todos querem. Geralmente envolve dever de patrulha leve longe das linhas inimigas, como também manutenção de veículo e reparo.

Guerra Aberta

Uma missão de guerra aberta envolve combate de linha frente de escala épica em uma das principais frentes de batalha da campanha. Estas batalhas podem ter linhas de quilômetros de distância, milhares ou milhões de combatentes, e podem durar dias ou mesmo anos. Veja **Narrando Grandes Batalhas** na página 323 para mais informações.

Complicações de Missão

Estas complicações de Missão são formas com as quais o Mestre pode pegar os jogadores de surpresa e tornar a missão mais interessante adicionando a “bruma da guerra”:

Inteligência Ruim

Frequentemente a inteligência do Imperium sobre seus oponentes é simplesmente errada. Comandantes baseiam decisões sobre informações infundadas e mandam soldados comuns para pagarem por sua ignorância. Os jogadores irão perceber algo errado ou contraditório sobre a inteligência que eles receberam em sua instrução. Às vezes esta informação incorreta é simplesmente inconveniente, como descobrir uma passagem de montanha está coberta de neve ou uma ponte no mapa foi destruída. Às vezes isto é desastroso, como quando forças inimigas são muito mais numerosas e poderosas do que a unidade foi previamente levada a acreditar. Neste caso, uma retirada tática pode ocorrer.

Fogo Amigo

Durante a missão, a esquadra pode ser confundida por uma unidade inimiga, ou se encontrar alvo de fogo de artilharia imperial. Isto é particularmente problemático se os canais de comunicação não estão funcionando. Os jogadores devem encontrar alguma forma de retificar a situação sem causar dano de mais aos outros soldados.

Eles Sabiam Que Estábamos Vindo...

O inimigo foi avisado com antecedência da chegada da esquadra, talvez por causa de reconhecimento superior, ou talvez haja um traidor entre as fileiras da Guarda Imperial.

Isolados

As linhas de batalha mudam, e a unidade pode se encontrar isolada da força imperial principal. É improvável que eles poderão chamar apoio por vox, e eles terão que viajar um longo caminho para reagrupar se eles não tiverem força para atravessar as linhas inimigas e retornar para a segurança.

Rivalidade

A unidade está trabalhando em proximidade com outra unidade da Guarda Imperial com a qual eles desenvolveram uma rivalidade, sabendo ou não. Esta unidade pode estar tentando realizar o mesmo objetivo ou um similar, e pode estar olhando para o objetivo da Esquadra como seu próprio alvo potencial de oportunidade.

Encerramento

A primeira coisa a se fazer depois de qualquer engajamento maior é análise de dano e funerais (se a unidade tiver tempo para isso). Procedimentos Funerários são feitos de acordo com a tradição regimental, e são tão diversos quanto os planetas de onde a Guarda Imperial clama seu dízimo. Guardas de um regimento composto de guerreiros primitivos podem realizar cerimônias elaboradas, queimando seus camaradas caídos em piras funerárias e cantando louvores sobre seus ancestrais na calada da noite, enquanto Guardas de um Mundo Mortal particularmente brutal podem fazer pouco mais do que pegar as placas identificação dos seus irmãos mortos e quaisquer botas em bom estado antes de continuar. Análise de Dano é feita pelo quartel-mestre da unidade, apesar de que algumas unidades maiores (ou unidades compostas primariamente de soldados analfabetos) podem ter um ajudante do Departamento Munitorum que lida com a papelada para eles.

Assim que a unidade retornou de suas linhas ou acampamento base e se encontram com o resto do exército, eles podem esperar um encerramento completo da missão. Uma Esquadra de baixa patente, ou uma que habitualmente importuna o comando, ou uma que simplesmente ganhou a inimizade das pessoas erradas, pode geralmente esperar ter sua unidade cuidadosamente inspecionada, ter a maioria de suas decisões de comandos criticadas, e experimentar interrogações relativamente hostis, e ter de preencher relatórios pós-ação detalhados. Esquadras veteranas ou Esquadras que ganharam o respeito de seus oficiais comandantes de campanha (ou que puxaram saco com sucesso em ter pouca ou nenhuma supervisão) geralmente recebem autonomia muito maior, com uma inspeção superficial e o comando intervindo apenas em casos de má conduta significantes, desobediência de ordens, ou abuso de comando (real ou percebido).

É neste momento que medalhas e honras são dadas, ações disciplinarias anotadas, relatórios preenchidos, quaisquer execuções necessárias realizadas, e novas ordens dadas.

Campanhas

“Muito bem, coloquem as reservas no flanco esquerdo, ponham cargas na base da muralha norte, e façam nossos times de armas pesadas recuarem. Nós podemos estar em desvantagem numérica, mas estamos longe de ser derrotados.”

- Sargento Tourmas Greabin no Cercado da Colmeia Hax

Campanhas são missões conectadas para formar uma narrativa abrangente. Em **Only War**, campanhas geralmente envolvem tomar ou defender um planeta, do angustiante pouso à gloriosa derrota (ou ignominiosa retirada). Missões individuais passam a sensação de ser parte de um esforço de guerra abrangente, e pré-planejar parte da narrativa de uma campanha permite ao Mestre fazer isso,

Projetando uma Campanha

Batalhas podem ser ganhas ou perdidas, mas é a realização sucedida de uma longa campanha que vence a guerra. Campanhas são uma forma para o Mestre conectar missões. O Mestre deve ter em mente o seguinte ao projetar uma campanha de **Only War**.

O Cenário

Only War é único em que um cenário determinado é frequentemente o objetivo em um grande conflito. Uma campanha geralmente ocorre em um único planeta, e gira em torno de capturar aquele planeta para o Imperium ou defender o planeta de alguma força externa. O universo de Warhammer 40.000 é imenso e variado, então os detalhes de um mundo particular são limitados apenas pela imaginação do Mestre. Enquanto há poucos planetas na galáxia que tem alguns detalhes que os definem (i.e., planetas de lava ou mundos desertos), há numerosos outros com topografias variadas. Em um dado planeta uma unidade pode ver ação em uma zona montanhosa frígida um mês e uma zona temperada no próximo. Há numerosos planetas na Frente Rotacionária (veja página 355) que já foram criados com este tipo de campanha em mente, e há muitos mais no Setor Calixis como um todo e outras partes da galáxia que são utilizáveis para uma campanha de **Only War** com uma quantidade mínima de adaptação pelo Mestre (veja **Usando Only War com Outros Jogos**, na página 333, para ideias de cenário para alguns outros jogos na linha **Warhammer 40.000 Roleplay**).

Quando o Mestre cria ou adota um planeta para suas próprias aventuras únicas em **Only War**, ele pode querer desenhar um mapa rudimentar de localizações geográficas notáveis, cidades e espaçoportos, e locais de estacionamento de tropas para manter os detalhes principais da campanha em mãos.

O Objetivo

Outra coisa que o Mestre deve determinar ao planejar uma campanha de **Only War** é qual é o propósito da Guarda Imperial para estar no planeta. A maioria das campanhas se foca em duas coisas, invasão planetária ou defesa planetária. O dever de um Guarda é, frequentemente, devolver um mundo ao seio do Imperium ou manter um mundo fora das mãos inimigas.

Ocasionalmente, contudo, o objetivo de uma determinada campanha é menos claro. Guerras inteiras foram travadas sobre artefatos, ruínas, ou relíquias religiosas, com a força invasora chegando, pegando o que desejava, e então desaparecendo na calada da noite. Um objetivo não padrão pode ser resultado das maquinações de um determinado general imperial ou casa nobre, e, portanto, eles estão frequentemente ligados aos interesses de um comandante do que do Imperium como um todo. Descobrir o que eles estão fazendo em um planeta pode às vezes ser um excelente mistério para os Personagens Jogadores.

Invasão Planetária

Quando um mundo se rebela, afasta seus olhos do Deus-Imperador, e se declara independente do Imperium da Humanidade, retribuição é severa e rápida. Igualmente, quando um planeta bárbaro que se separou do Imperium falha em demonstrar deferência à enviados imperiais, sua população deve ver a força do Imperium. Se um mundo sob controle xenos tem alguma significância particular para agentes imperiais, ou simplesmente está no caminho de uma cruzada, ele deve ser tomado para o Imperium. A força de combate principal em tal engajamento agressivo irá ser soldados da Guarda Imperial – gloriosos invasores aniquilando as defesas do planeta.

Uma Campanha Ofensiva geralmente tem três fases primárias:

Fase Um: Aterrissagem

Saltar em uma zona de aterrissagem hostil é uma experiência angustiante. A estratégia preferida da Guarda Imperial é sobrecarregar o inimigo sempre que possível, então o céu estará frequentemente cheio de naves de aterrissagem, transportes, e Valquírias. A fase de aterrissagem de uma invasão geralmente ocorre simultaneamente com um período de batalha naval acirrada, com espaçonaves descarregando

sua carga apenas para serem engolfadas em chamas e destruídas momentos depois.

Perdas pesadas ocorrem ao atacar um inimigo entrincheirado, e se plataformas de defesa orbital e baterias de apoio não danificam a nave, uma batalha acirrada na zona de aterrissagem pode ainda acontecer. Multidões de Guardas são mortos neste engajamentos enquanto saindo de seus transportes, tentando sobrepujar as forças opositoras com números e tenacidade.

Se esta batalha for vencida, e as forças da Guarda Imperial são capazes de estabelecer um perímetro com sucesso, o comando irá seguir para a segunda fase da operação.

Fase Dois: Pacificação

Se a fase de aterrissagem aconteceu sem problemas, com pontos de aterrissagem estabelecidos, e as forças imperiais não são obrigadas a se retirar, as forças imperiais irão prosseguir em uma guerra de pacificação no planeta. Geralmente o comando da campanha irá ter alguns alvos de alta prioridade, dependendo da natureza do planeta. O palácio do governador é um primeiro alvo comum, dependendo do nível de fortificação do planeta, como também vários sistemas defensivos e estruturas de apoio. Em um mundo colmeia, a luta pode se mover de colmeia para colmeia, enquanto forças rebeldes são divididas e então esmagadas.

Alguns planetas, especialmente aqueles com acesso à uma fonte de tropas novas, podem forçar a Guarda Imperial a um empate. Estes planetas geralmente se tornam mundos de guerra, e tais conflitos já duraram muitas décadas ou mesmo séculos, enquanto cada lado do conflito continuamente manda tropas para as linhas de frente.

Fase Três: Submissão

Assim que a vitória foi assegurada, as forças imperiais devem eliminar quaisquer bolsões de resistência restantes no planeta. Guerra de guerrilha pode ocorrer por décadas seguindo a pacificação inicial, e execuções em massa ou campos de reeducação em grande escala são a norma para esta fase de operação. Uma coorte da Guarda Imperial, especialmente uma que se saiu bem, não é mais uma força de combate viável pelas perdas, ou está se aproximando das fases finais de uma cruzada bem sucedida, podem ser pedidos para ficarem no planeta como governadores ou oficiais de sua força planetária de defesa. Desta forma, heróis do Imperium ao longo das eras receberam uma aposentadoria quieta e dignificada, servindo aos escalões superiores do governo de um planeta recém trazido ao Imperium.

Mais provavelmente, contudo, os Guardas irão guardar seu equipamento e partir para o próximo conflito, muitos anos-luz de distância.

Defesa Planetária

Quando um mundo do Imperium descobre que está no caminho de uma grande ameaça, como uma Frota Enxame Tyranídeos ou uma Waaagh! Ork, seu primeiro curso de ação é geralmente tentar fazer contato com a Guarda Imperial. Muitas vezes a chamada não será atendida por anos ou mesmo séculos, e pelo momento em que um grupo de batalha exploratório foi lançado, o planeta já se tornou uma casca queimada ou caiu completamente para o barbarismo. Outras vezes, contudo, especialmente quando um planeta é considerado ser de importância tática, a Guarda Imperial chegará na frente da ameaça, para fortificar as forças defensoras e proteger os cidadãos do Imperium de qualquer perigo monstruoso que ameace engolofar seu mundo.

Uma ação defensiva geralmente tem três fases primárias.

Fase Um: Fortificação

A força imperial chega à frente da vanguarda do exército invasor, e eles irão imediatamente começar a preparar suas defesas. Geralmente a Guarda Imperial irão lançar fortificações pré-fabricadas de espaçonaves orbitais, e os Guardas irão construir trincheiras e colocar sacos de areia e arame laminado. Um planeta antes relativamente pacífico pode ficar totalmente militarizado em uma questão de dias.

Guardas podem mandados para eliminar percussores do exército invasor. Tyranídeos, por exemplo, irão infestar um planeta prestes a ser invadido com sua progénie Rouba-Genes, e hordas Ork irão às vezes ter um ou dois gigantes espaciais ou Rokks atingindo antes da força principal. Algumas unidades serão tiradas do dever de fortificação e guarda para lidar com estas ameaças antes que elas se tornem problemáticas.

Fase Dois: Defesa

Os tipos de ameaças a um planeta que necessitam a intervenção pela Guarda Imperial são verdadeiramente terríveis. Meros saqueadores geralmente seriam deixados para a guarnição de um planeta. Quando o inimigo chega, o combate resultante é garantido ser de escala épica. O combate geralmente começará em órbita, com aqueles no chão vendo o combate nas estrelas, preparando-se para a carnificina da batalha inevitável. Às vezes, tal como com a terrível ameaça Tyranídea, o sol irá escurecer com seus números. Os Guardas devem buscar por sua fé no Imperador, e segurar a linha.

O combate em si é geralmente feroz. O inumerável inimigo estará procurando pro qualquer buraco nas defesas imperiais, e caberá aos Guardas leais se certificarem de que as defesas estão funcionando e as brechas estão protegidas. O combate geralmente se torna próximo e caótico, e enquanto as perdas aumentam em ambos os lados pode ser

diffícil ver um vencedor claro. Eventualmente a poeira abaixa e um lado ou o outro é triunfante. Um dos melhores cenários que um Guarda pode esperar para uma situação como estas é ver sua bandeira regimental ainda hasteada no final de um ataque de escala total dos oponentes traiçoeiros da humanidade.

Fase Três: Contraofensiva

Depois de um breve descanso, se houver algum, espera-se da Guarda Imperial partir para a ofensiva. Quaisquer oponentes remanescentes no planeta devem ser forçados para fora de seus esconderijos e eliminados, e espera-se dos Guardas saírem de suas áreas fortificadas e eliminá-los, tornando o planeta seguro novamente para os cidadãos do Imperium.

Quando esta tarefa tiver sido realizada, a unidade irá provavelmente pegar seus pertences e ser mandada para a próxima zona de guerra.

Retirada Tática

Há batalhas que não irão ir bem para os heróis do Imperium. Quando uma força imperial é vencida, e não parece que irá se recuperar; quando a campanha é perdida, a Guarda Imperial irá iniciar protocolos de evacuação. Há geralmente pouco tempo entre ordens de evacuação e partida, então os Guardas devem rapidamente assegurar seu equipamento e se apresarem para uma zona de evacuação. Evacuação prioriza soldados e comando primeiro e raramente cidadãos. Muitos Guardas ainda são assombrados pelos deixados para trás – olhos lamentosos implorando para não serem abandonados às ministras de seja lá qual inimigo do Imperium saqueou com sucesso seu planeta.

Nem todo está perdido para os elementos do exército que não conseguiram chegar a um ponto de evacuação. Deles se espera lutar a longa guerra, continuar como guerrilhas e insurgentes até forças imperiais retornarem ao planeta novamente. Pode ser anos, décadas, ou pode ser séculos, mas a Guarda Imperial continua lutando. Há casos onde um regimento ou grupo de batalha foi separado da força de combate principal depois de uma retirada completa, e então quando forças do Imperium retornaram séculos depois, eles encontraram descendentes daqueles soldados, gerações depois, ainda lutando pelo Imperium. Apenas na morte o dever de um Guarda termina.

Ameaças

Os inimigos do Imperium são variados, e eles podem ser óbvios ou não. Veja **Capítulo XI: Adversários** para mais informação sobre oponentes comuns na Frente Rotacionária (ou veja **Usando Only War com Outros Jogos**, na página 333 para adversários e PNJs comuns em outras partes da

galáxia). A natureza do inimigo, sua força, seus números e táticas irão decidir a natureza da campanha.

Às vezes haverá múltiplos lados em uma determinada campanha. Não é incomum para um único planeta ser lar de três, quatro, ou mais facções opostas, todas hostis uma à outra.

Outras Considerações

Há um punhado de outras considerações a se fazer ao preparar sua campanha:

Níveis de Suprimento

Durante os primeiros dias de uma campanha haverá abundância de comida, água, e equipamento para as tropas, mas conforme a campanha progride provavelmente não será o caso por muito tempo. Suprimentos imperiais dependem da linha de suprimentos imperial, e se a campanha não está indo bem para o Imperium (se o planeta foi bloqueado, se linhas de suprimento foram atingidas particularmente duro, se suprimentos foram requisitados para outra campanha) então os suprimentos de ração e equipamento da unidade podem ficar perigosamente baixos. Pode-se esperar da Esquadra ter de se virar, ou podem receber a ordem para requisitar o que precisam da população nativa, às vezes com resultados violentos.

Duração da Campanha

Uma forma que **Only War** difere de outros jogos na linha Warhammer 40.000 Roleplay é o escopo de tempo. Missões que podem levar dias ou meses em outros jogos podem levar meses ou anos para acontecer com a Guarda Imperial. Os personagens podem esperar semanas ou meses entre engajamentos. A burocracia das forças do Imperium é vasta, e geralmente leva meses ou anos em tempo de viagem de uma seção do planeta para a outra se o emaranhado da administração prende a unidade. O Mestre não tem que fazer seus jogadores experimentarem a monotonia que às vezes domina a vida de um Guarda, mas ele deve apontar à sua existência ocasionalmente, para lembrar aos jogadores que guerra no universo Warhammer 40.000 é um processo lento.

QG de Comando

Personalizar os PNJs na cadeia de comando é outra forma de dar a campanha um caráter próprio. A forma que os Personagens Jogadores interagem com seus comandantes oficiais irá grandemente influenciar como eles veem o conflito. Se seu comandante oficial é um mordiano abotoado que convida heróis de batalha para sua tenda para jantares fantástico, um catachano grosseiro de quem os PJs só ouvem a respeito em sussurros, personalizar o oficial comandante de uma campanha é uma forma excelente de tornar a campanha inesquecível.

Narrando Grandes Batalhas

A história imperial é cheia de conflitos lendários que foram verdadeiramente épicos em escopo, com linhas de batalha de centenas de quilômetros e multidões de unidades em ambos os lados. Quando dois exércitos, de milhares ou milhões, colidem, o resultados podem ser caóticos, mortais, e desorientadores. É necessário comandantes habilidosos, bem versados em táticas e comando de campo de batalha, para liderar seu lado à vitória.

O sistema de Evento de Batalha é um conjunto de regras que funciona como um método abstrato para determinar as ações em tais batalhas narrativamente, mas conforme jogadores ganham mais e mais experiência de comando e responsabilidade, eles estrão a cargo de forças cada vez maiores, até estarem liderando um regimento inteiro, grupo de batalha, ou mesmo suas próprias campanhas de escala completa. Regras para este nível serão apresentados em futuros suplementos de **Only War**. As regras de grandes batalhas em uma campanha básica de **Only War** foca no valor e heroísmo de uma única Esquadra.

Eventos de Batalha

Eventos de Batalha são situações narrativas que focam nas ações de jogadores quando eles são parte de uma batalha muito maior. Elas são janelas de oportunidade em uma batalha que podem ser aproveitadas por um comandante sábio e sensato. Lutar em uma batalha acirrada é diferente de lutar em outros encontros, e envolve certas considerações para lidar com o nível de dificuldade de ajustar para táticas inimigas e movimento eficiente de tropas enquanto navega por um campo de batalha em chamas.

Para lidar com isto, há dois Testes que são usados exclusivamente durante grandes batalhas em um jogo de **Only War**:

Percepção de Batalha e Manobras de Batalha

No calor de uma batalha acirrada, um Guarda Imperial será confrontado com caos e confusão. Múltiplas unidades em múltiplas frentes estarão engajando uma a outra, e dependendo do inimigo, pode ser difícil diferenciar aliado de inimigo. Para poder navegar em um ambiente tão traiçoeiro, os oficiais comandantes devem ter duas coisas: um entendimento de táticas e fluxo de batalha para reconhecer oportunidades disponíveis, e uma compreensão de comando e coordenação para por suas tropas em um lugar onde eles possam tomar vantagem destas oportunidades. Estas duas habilidades se manifestam como Percepção de Batalha e Manobras de Batalha.

Percepção de Batalha

Para poder reconhecer o melhor lugar para atacar, um oficial deve ter um entendimento intuitivo do fluxo de batalha. Ter palpites sobre os planos do comandante inimigo, ou prever com sucesso uma tática que o inimigo irá provavelmente utilizar em dada situação, é vital para por a Esquadra em uma posição para tomar vantagem de um evento de batalha. Isto se manifesta como um Teste de Lógica ou Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) para perceber o Evento de Batalha. Para determinar a dificuldade de um Teste de Percepção de Batalha, o Mestre pode usar seu próprio julgamento, baseado na habilidade do comandante de campo de batalha oposto, ou escolher de uma rolagem na **Tabela 9-2: Dificuldade de Percepção de Batalha**. Em alguns casos, como quando a força oposta está sendo liderada por um comandante inimigo conhecido, pode ser apropriado fazer o Teste de Lógica ou Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) um Teste Oposto com este adversário.

Um Teste de Conhecimento de Campo Batalha só deve ocorrer quando os personagens estão tentando assumir a iniciativa em uma batalha, então o Mestre pode usar seu critério se ele não acredita que a situação exige um Teste, como quando a unidade está sendo atacada por uma força inimiga.

Um Teste de Percepção de Batalha também pode ser usado para mitigar ou instigar um ataque surpresa, e pode ser usado no lugar das Perícias Furtividade e Atenção em uma Grande Batalha, a critério do Mestre.

Tabela 9-2: Dificuldade de Percepção de Batalha

Rolagem	Dificuldade	Acuidade Tática Opositora	Exemplos
1-20	+10	Irracional	Horda Ork rampante, Termagants separados da Mente Enxame
21-40	+0	Impensante	Guerreiros de Khorne sedentos por sangue, ataque Ork “isperto”
41-60	-10	Habilidoso	Comandante da Guarda Imperial
61-80	-20	Especialista	Fuzileiros Espaciais do Caos
81-00	-30	Transcendente	Feiticeiro Antigo de Tzeentch, Vidente Eldar

Manobras de Batalha

Coordenar uma unidade em uma batalha acirrada, leva-los seguramente de onde estão para onde precisam estar, é um exercício de organização e administração que começa muito antes da batalha começar. É instilado em cada Guarda durante seu treinamento, se mover e funcionar como uma unidade. O campo de batalha, contudo, pode ser um lugar aterrorizante e desorganizado, então cabe ao comandante da unidade se certificar que suas tropas estão sincronizadas e preparadas para batalha, mesmo que ela está acontecendo à volta deles. Isto exige um Teste de Comando sucedido. A dificuldade de uma Manobra de Batalha deve ser baseada nas condições de batalha prevalecentes. O Mestre pode decidir ou rolar na **Tabela 9-3: Dificuldade de Manobra de Batalha**.

Tabela 9-3: Dificuldade de Manobra de Batalha

Rolagem	Dificuldade	Condições de Campo de Batalha	Exemplos
1-20	+10	Limpo	Terreno Aberto, Nenhum Inimigo à Vista
21-40	+0	Difícil	Terreno Partido, Ruínas
41-60	-10	Difícil	Folhagem Densa, Combate Pesado
61-80	-20	Terrível	Bunkers Fortificados, Unidades Militares de Elite
81-00	-30	Perigoso	Rios de Lava, Tempestades de Areia, Exércitos de Milhões

Arquétipos de Eventos de Batalha

Qualquer coisa que pode conceitualmente acontecer em uma batalha de grande escala é uma base adequada para um Evento de Batalha. Os personagens Jogadores podem perceber uma fraqueza em uma fortificação inimiga e tentar explodi-la com explosivos, ou eles podem ver um adversário de antes na campanha e tentar mata-lo por vingança. Abaixo estão alguns arquétipos para criar Eventos de Batalha únicos para uma determinada campanha.

Ataque Surpresa

Flanquear e cercar forças inimigas são uma vantagem importante de batalha, e este arquétipo demonstra a unidade fazendo tal manobra ou se defendendo contra ela.

Investida!

Às vezes o melhor curso de ação em um campo de batalha é fazer uma investida direto na linha inimiga e rompê-la. Este Evento de Batalha é uma das ações de batalha mais angustiantes e heroicas que a Esquadra pode realizar, já que eles avançam direto para as forças inimigas. Contra uma força verdadeiramente esmagadora, uma investida pode exigir um Teste de Comando.

Apoio

Este Evento de Batalha representa os Personagens Jogadores defendendo ou atacando uma unidade de apoio determinada. Unidades de apoio são unidades não diretamente engajadas em combate. Elas podem estar defendendo ou atacando uma estação de comunicação ou unidade de triagem, mas mais provavelmente armas de artilharia imperial, ou tentando destruir as inimigas, como tanques ou artilharia.

Terreno Elevado

Este arquétipo representa os personagens tentando assegurar, ou defender, um objetivo de campo de batalha. Isto pode ser uma certa construção no campo de batalha, uma torre elevada, um bunker inimigo, ou algo tão simples quanto uma colina.

Enfrentamento

O Evento de Batalha Enfrentamento ocorre quando a unidade está enfrentando uma força igual sem muito apoio, como quando o líder da unidade oposta desafia um membro da Esquadra para um duelo. Este arquétipo de Evento de Batalha pode envolver os personagens enfrentar alguns componentes centrais do exército oposto, e portanto cabe melhor à culminação de uma campanha em torno de um personagem adversário central.

Vitória e Derrota

O Mestre pode desejar chegar ao resultado final da batalha de forma completamente narrativa, com o vencedor final do campo de batalha sendo determinado pelo ditar da estória. Contudo, os jogadores podem se sentir mais envolvidos se o Mestre organizar uma grande batalha com os Personagens Jogadores determinando o vencedor final. Se o Mestre deseja ter os jogadores como um fator decisivo em uma batalha maior, ele deve determinar um número definido de Eventos de Batalha (geralmente entre três e cinco de tais eventos). Se os PJs são capazes de reconhecer, alcançar, e vencer a maioria dos Eventos de Batalha disponíveis para eles, eles puxaram a vitória para o Imperium. Se eles não conseguiram, seus adversários venceram a batalha, e eles devem agora lidar com as consequências.

Interação

“E quando eles nos testemunham em batalha, eles não podem fazer nada além de perder a esperança. Eles irão tremer diante a glória do Deus-Imperador, a grandeza de seu Imperium, e a magnificência de seus exércitos. Eles irão ver que nós somos sua ruína, seu flagelo, sua condenação, e sua perdição. Eles irão saber que nos somos sua destruição justa.”

- Coronel Verkan na Quarta Batalha do Rio Gondive

Nem todo encontro que um Guarda Imperial tem em sua carreira é encontrado no campo de batalha. Na sua luta diária pelo bem do Imperium, como núcleos de suas unidades e depois comandantes, os jogadores irão ficar cara a cara com uma multidão de personalidades imperiais. GanHANDO duramente o respeito de um Fuzileiro Espacial Irmão de Batalha ou convencer um oficial superior que as táticas de batalha da Esquadra são boas é a função das Perícias de Interação de um personagem. Saber o quanto bem lidar com estes indivíduos pode significar a diferença entre o sucesso e falha de uma Missão, e para um Guarda, mais frequentemente, a diferença entre uma longa e gloriosa carreira no serviço ao Imperador ou uma morte ignominiosa na lama em algum planeta esquecido.

Perícias de Interação

Capítulo IV: Perícias apresenta um número de Perícias de Interação como Cativar, Comando, Enganar, e Intimidar. Para fazer uma boa impressão, um personagem iria usar Cativar, para dar ordens ele iria usar Comando, para trapacear ou mentir ele iria usar Enganar, e para assustar ele iria usar Intimidar. Juntas, estas Perícias oferecem aos Personagens Jogadores ferramentas para interagir com as pessoas do Imperium.

Usando Perícias de Interação

Durante uma sessão de jogo, um jogador não precisa fazer Testes de Interação toda vez que faz uma conversa ou uma transação. Para ações simples que carregam pouco ou nenhum risco, o jogador simplesmente interpreta o papel de seu personagem. O resultado destas interações entre personagem e PNJs são determinados pelo Mestre de Jogo. Contudo, um jogador deve fazer um Teste de Perícia

apropriado se houverem consequências para falha ou se sucesso serve para avançar a trama em uma forma considerável. Exemplos que iria exigir um Teste de Perícia incluem tentar convencer um PNJ a fazer algo que é perigoso para ele de alguma forma, ou em violação direta da moralidade ou honra daquele PNJ, como aceitar um suborno ou encobrir um assassinato. No final, quando um jogador precisa ou não fazer um Teste de Perícia cabe ao critério do Mestre de Jogo, e ele tem a palavra final sobre o resultado do encontro.

Exemplo

Sargento Rechtar está gritando em seu vox, tentando desesperadamente conseguir algum fogo de apoio para seus homens suprimidos. O oficial júnior do outro lado acabou de ouvir de seus superiores que o setor no campo de batalha de Sargento Recthar é considerado uma causa perdida, e que nenhum apoio adicional deve ser mandado. Baseado nas palavras nada amigáveis que Sargento Recthar está gritando no vox, o Mestre decide que Rechtar pode fazer um Teste de Intimidar para ver se ele pode convencer o jovem oficial a mandar um vôo de Valquírias final.

Disposições

Ao fazer um Teste de Perícia de Interação, há um número de variáveis que ditam a dificuldade final de tal teste. Tais situações podem incluir atmosfera, situação, e as circunstâncias particulares do PNJ. Mais importante, contudo, é como o PNJ está disposto em prol aos Personagens Jogadores – como o PNJ considera os colegas de esquadra e quais sentimentos (ou falta deles) ele mostra. A disposição dos PNJs, que é sempre decidida pelo Mestre, pode determinar a dificuldade base de qualquer Teste. Outros fatores podem ajustar a dificuldade para cima ou para baixo como a situação exigir e o Mestre achar adequado. **Tabela 9-4: Disposições** provê amostras de disposições baseadas em Testes específicos e sua dificuldade correspondente.

Com um Teste de Interação, a disposição de um alvo melhora um nível por Grau de Sucesso. Da mesma forma, a disposição do alvo piora um nível por Grau de Falha. Geralmente a disposição de um alvo deve ser Indiferente aos jogadores para fazer o que for pedido. Mesmo assim, o alvo só irá fazer o que os personagens pedem aproximadamente 50% do tempo se não tiverem supervisão. Cada nível acima de Indiferente aumenta as chances por 10%. Sob supervisão próxima, a chance base aumenta por 20%.

Tabela 9-4: Disposições

Dificuldade	Modificador	Cativar	Comando	Enganar	Intimidar
Fácil	+30	Enfatuado	Fanático	Crédulo	Aterrorizado
Rotina	+20	Aficionado	Devoto	Ingênuo	Apavorado
Ordinária	+10	Favorável	Leal	Aceitante	Assustado
Desafiadora	+0	Indiferente	Indiferente	Indiferente	Indiferente
Difícil	-10	Desdenhoso	Ressentido	Suspeito	Bravo
Muito Difícil	-20	Desprezador	Desleal	Cético	Corajoso
	-30	Enojado	Motinoso	Incrédulo	Audaz

Interação e Grupos

Quando um jogador usa uma Perícia de Interação contra um grupo, como ao comandar uma unidade, ele resolve o Teste como descrito anteriormente, com a disposição do grupo sendo decidida pelo Mestre baseado na atitude geral do grupo em prol ao Personagem Jogador. O jogador faz o Teste como normalmente, e com um Grau de Sucesso afeta um número de indivíduos no grupo igual ao seu Bônus de amaradagem. Note que certos Talentos podem afetar o número de alvos individuais que um jogador pode afetar.

Medo e Danação

“... e foi aí que eu percebi que eles estavam mortos, todos mortos. Agora seus rostos são a única coisa que eu vejo quando fecho meus olhos.”

- Sargento Grortron Fel, últimas palavras antes da execução

As regras apresentadas aqui refletem muitas ameaças para a mente e a alma, e como Personagens Jogadores interagem com elas. Elas são separadas em três seções distintas interligadas: Medo engloba a reação imediata do personagem à eventos e criaturas assustadoras, Insanidade lida com os efeitos de longo termo de trauma mental sobre um personagem, enquanto Corrupção lida com a influência insidiosa do Caos e conhecimento proibido. Durante encontros de combate, apenas as regras para Medo são geralmente usadas. Se lida com os efeitos de Insanidade e Corrupção no término de uma batalha ao invés de durante ela.

Insanidade e Pontos de Corrupção

Pontos de Insanidade (PI) e Pontos de Corrupção (PC) são Características que Personagens Jogadores ganham durante o jogo. Ambas destas pontuações começam no 0 quando um PJ começa o jogo e aumenta ao longo do tempo conforme o dano é causado ao estado mental do personagem (como

demonstrado por Pontos de Insanidade) e a pureza de sua alma (como demonstrado por Pontos de Corrupção). Quanto maior estas pontuações, mais corrompido, danificado, e debilitado o personagem se torna, e caso qualquer uma destas pontuações chegar a 100, o personagem é morto por seu Comissário para o seu próprio bem ou cai da graça e se torna um inimigo do Imperium.

Em qualquer caso, ele não serve mais na Guarda Imperial – ele está perdido nos olhos do Imperador e deve ser removido do jogo.

Medo

Medo entra em jogo quando um soldado se depara com horrores não naturais e oponentes capazes de dobrar a mente, ou quando ele é convocado para batalha contra alienígenas aterrorizantes, perversões insanias da ciência, ou entidades monstruosas da distorção. Quando um PJ é confrontado por tal evento ou adversário aterrador, ele deve fazer um Teste de Medo; isto é um Teste de Vontade, modificado pelo quanto terrível é o horror que ele está enfrentando. Se o PJ passar este Teste, ele pode continuar a agir normalmente. Se ele falhar, contudo, ele sucumbe ao Medo.

Graus de Medo

Medo pode vir em muitas formas, mas algumas coisas são claramente mais assustadoras que outras. Um único demônio pode muito bem quebrar o moral de um único Guarda Imperial, enquanto um Sedento Por Sangue pode quebrar sua mente completamente. **Tabela 9-6:**

Dificuldades de Teste de Medo mostram as penalidades para Testes de Medo baseadas no Nível de Medo da fonte de Medo.

Falhando o Teste de Medo

Se, em uma situação de combate, um personagem falhar um Teste de Medo, ele deve imediatamente rolar na **Tabela 9-5: Choque**, adicionando +10 ao resultado para cada Grau de Falha. Os efeitos listados são aplicados imediatamente ao personagem. Se o personagem falha um Teste de Medo em uma situação que não seja de combate, ele fica abalado e

Tabela 9-5: Choque

ROLE D100 E ADICIONE 10 PARA CADA GRAU DE FALHA

Rolagem	Resultado
1-20	O personagem fica muito assustado. Ele só pode realizar uma Meia Ação durante seu próximo Turno, mas depois disso ele pode agir normalmente.
21-40	O medo agarra o personagem e ele começa a tremer. Ele sofre uma penalidade -10 para todos os Testes pelo resto do encontro a menos que ele possa se recuperar (veja Choque e Saindo Dessa, página 327).
41-60	Se contorcendo com o choque, o personagem se afasta da fonte de seu Medo. O personagem não pode aproximar do objeto de seu Medo por vontade própria, mas fora isso pode agir normalmente, com uma penalidade -10 para todos os Testes até o fim do encontro.
61-80	O personagem está paralisado de terror. Ele não pode realizar Ações até Sair Dessa (veja Choque e Saindo Dessa, página 327). Depois de sair dessa, o personagem faz todos os teste com uma penalidade -10 pelo resto do encontro.
81-100	Pânico domina o personagem. Ele deve fugir da fonte de seu medo, se puder, o mais rápido que pode, e se for impedido de fazê-lo, só pode fazer Meias Ações e com uma penalidade -20 para todos os Testes. Assim que fora de perigo, ele deve Sair Dessa com sucesso (veja Choque e Saindo Dessa, página 327) para recuperar o controle.
101-120	Desmaiando imediatamente, o personagem cai de joelhos e permanece inconsciente por 1d5 Rodadas. Assim que ele retomar a consciência, ele ainda está abalado e deve fazer todos os Testes com uma penalidade -10 até o fim do encontro.
121-130	Totalmente aterrorizado, o personagem grita e vomita incontrolavelmente por 1d5 Rodadas. Durante este tempo ele não pode fazer nada, e larga tudo o que estiver segurando. Depois disso, até o final do encontro, o personagem só pode fazer uma Meia Ação cada Turno até ter uma chance de descansar.
131-140	O personagem ri histericamente e ataca aleatoriamente qualquer coisa perto dele em um frenesi maníaco, disparando para todos os lados ou atacando com seja lá o que tiver em mãos. Este efeito dura até o personagem Sair Dessa (veja Choque e Saindo Dessa, página 327) ou até perder a consciência.
141-160	O personagem desmorona no chão por 1d5+1 Rodadas e começa a chorar, resmungar, e arrancar a própria carne, e não pode fazer nada além disso. Mesmo se ele recobrar os sentidos, ele está uma bagunça completa, e sofre uma penalidade -20 para todos os Testes até o fim do encontro.
161-170	A mente do personagem quebra. Ele fica catatônico por 1d5 horas e não pode ser despertado.
171+	O personagem está tão aterrorizado que seu coração para imediatamente. Ele deve fazer um Teste Desafiador (+0) de Dureza ou morrer. Se o Teste for sucedido o personagem ainda fica catatônico por 1d5 horas como acima.

sofre uma penalidade -10 para qualquer Perícia ou Teste que exija concentração. Esta penalidade dura enquanto o personagem permanece nas redondezas da fonte de seu Medo (simplesmente sair e voltar novamente não para isto). Se um personagem falhar um Teste de Medo por 3 ou mais Graus de Falha, ele também ganha 1d5 Pontos de Insanidade.

Choque e Saindo Dessa

Personagens podem ser capazes de vencer alguns efeitos de Medo depois que o choque inicial passou. Onde especificado na **Tabela 9-5: Choque** que um personagem pode “sair dessa”, ele pode fazer um Teste de Vontade no seu próximo Turno. Se sucedido, ele recupera os sentidos, ignora os efeitos, e pode continuar a agir normalmente. Se ele falhar, o efeito continua e o personagem pode tentar sair dessa novamente no próximo Turno, e assim em diante.

Insanidade

A vida no campo de batalha é dura, e um soldado da Guarda Imperial pode esperar estar entre morte e horrores constantes enquanto ele se familiariza com seu dever ao Imperium. Para mesmo o mais inabalável dos heróis do Imperium, uma

lenta descida à insanidade é uma ameaça constante. Nenhuma mente humana, nem mesmo a mais endurecida pelos cruéis rigores de uma vida de guerra constante, é imune à lenta erosão da sanidade pelos horrores do 41º Milênio, e Guardas não são a exceção.

Tabela 9-6: Dificuldades de Testes de Medo

Grau de Medo	Modificador de Teste
Medo (1) Perturbador	0
Medo (2) Assustador	-10
Medo (3) Horrible	-20
Medo (4) Aterrador	-30

Em **Only War** estes perigos são representados por Pontos de Insanidade. Pontos de Insanidade representam o desgaste na mente do personagem por suas experiências; quanto mais Pontos de Insanidade um personagem tiver, mais frágil sua mente se tornou,. Os efeitos cumulativos de ganhar Pontos de Insanidade são divididos em Traumas, que representam os efeitos de curto termo de experiências particularmente terríveis, e Desordens, que são aflições mentais permanentes que marcam a descida do personagem à loucura total.

Tabela 9-7: Registrando Insanidade

Pontos de Insanidade Totais	Grau de Loucura	Modificador de Trauma	Desordem
0-9	Estável	N/A	Nenhuma
10-19	Nervoso	+10	
20-29	Nervoso	+10	
30-39	Nervoso	+10	
40-49	Perturbado	+0	1 ^a – Menor
50-59	Perturbado	+0	
60-69	Desarranjado	-10	2 ^a – Grave
70-79	Desarranjado	-10	
80-89	Demente	-20	3 ^a – Aguda
90-99	Demente	-20	
100+	Terminalmente Insano – o personagem é removido do jogo		

Trauma Mental

Trauma mental representa o dano de duração relativamente curta ao estado de mente de um personagem que ele experimenta depois de um evento particularmente horrível. Cada vez que o total de Pontos de Insanidade do personagem sobe por outros 10 pontos ele deve fazer um Teste de Trauma. Isto é um Teste de Vontade, modificado em dificuldade por quantos Pontos de Insanidade o personagem adquiriu no total (veja **Tabela 9-7: Registrando Insanidade**). Se o Teste for sucedido, o personagem consegue superar a experiência sem nenhum efeito negativo. Se o Teste falhar, role na **Tabela 9-8: Traumas Mentais**, adicionando 10 à rolagem para cada Grau de Falha. Este resultado é aplicado na conclusão de qualquer encontro que tenha afligido Pontos de Insanidade.

Ganhando Desordens Mentais

Desordens mentais refletem os efeitos de longo termo dos horrores do campo de batalha na mente de um personagem. Um personagem automaticamente ganha uma nova desordem (ou uma versão mais grave de uma desordem existente) cada vez que ele adquire um certo número de Pontos de Insanidade. Um personagem ganha uma Desordem Menor quando ele ganha 40 Pontos de Insanidade, uma Desordem grave quando ele ganha 60 Pontos de Insanidade, e uma Desordem Aguda quando ele ganha 80 Pontos de Insanidade (isto corresponde a se tornar “Perturbado”, “Desarranjado”, e “Demente” na **Tabela 9-7: Registrando Insanidade**).

Desordens podem ser selecionadas pelo Mestre, ou o Mestre pode permitir ao jogador selecionar uma se ele preferir. Um personagem deve ter a gravidade precedente de uma desordem para ela ficar pior, então para uma desordem se

Apenas os Insanos Irão Prosperar...

Quanto mais insano um personagem se torna, menos horríveis as coisas parecem. Afinal, o que são os horrores do campo de batalha comparados aos horrores que um soldado vê quando ele fecha seus olhos? Se os dígitos de dezena do total de Pontos de Insanidade do personagem é o dobro (ou mais) que o Nível de Medo de alguma coisa (veja página 326), o personagem não é afetado por aquela Fonte de Medo e não precisa fazer um Teste de Medo.

Coisas Muito Ruins

Testes de Medo em situações que não são de combate cabem praticamente inteiramente ao critério do Mestre quanto a quando e onde ocorrer, e não devem ser considerados automáticos. Eles devem no melhor caso ser usado para trazer a natureza horrível do campo de batalha, ou de uma localização particularmente infernal ou artefato negro. A seguir estão algumas diretrizes para ajustar os Graus de Medo fora de combate, e exemplos de situações que iriam causar um Teste de Medo além daqueles ativados pelo Traço Medo do inimigo:

- **Medo 1 – Perturbador (0):** Ver a cena de um assassinato cruel, ou ver um fenômeno sobrenatural ou psíquico menor desconhecido – luzes estranhas, vozes espetrais, estátuas chorando, etc.
- **Medo 2 – Assustador (-10):** Encontrar alguém que você sabe que está morto, ser enterrado vivo, ou se deparar com um fenômeno sobrenatural ou psíquico maior – céus chovendo sangue, uma pintura formando bocas gritando, etc.
- **Medo 3 – Horrível (-20):** Morte inexplicável chocante e súbita (o homem ao seu lado no transporte morre subitamente, vomitando vermes), momentos terríveis de revelação (se encontrar coberto de sangue, rodeado por corpos com um rifle laser quente em sua mão e nenhuma memória de como foi parar ali), os mortos se levantando em um planeta inteiro, etc.
- **Medo 4 – Aterrador (-30):** Experimentar uma incursão daemoníaca de escala total, descobrir que sua falha é responsável pelas mortes de milhões, ver a Distorção sem proteção.

tornar “Grave” o personagem deve ter a versão “Menor” da desordem primeiro.

Desordens e sua Gravidade

O efeito de uma desordem mental em um personagem cabe ao Mestre na maior parte, apesar de que as descrições abaixo podem prover algumas diretrizes. Se um personagem se encontrar em uma situação ou encontro onde sua desordem será um detimento imediato ou perigoso, ele pode fazer um Teste de Vontade. Sucesso significa que ele consegue ignorar os efeitos da desordem pelo resto do encontro.

Todas as desordens são listadas como Menores, Graves, ou Agudas, em ordem ascendente de efeito.

- **Desordem Menor:** Os efeitos da desordem se manifestam raramente ou exibem uma compulsão relativamente fraca. Qualquer Teste para resistir aos efeitos da desordem ganha um bônus +10.
- **Desordem Grave:** Os efeitos da desordem são mais fortes e se manifestam regularmente. Não há modificador para Testes feitos para resistir aos efeitos da desordem.
- **Desordem Aguda:** Os efeitos da desordem são muitos fortes e irão ocorrer ao menor estímulo. Quaisquer Testes para resistir os efeitos da desordem são feitos com uma penalidade -10.

Tipos de Desordens Mentais

A variedade e escala de desordens desagradáveis que podem afigir um personagem é potencialmente ilimitada, e alguns exemplos são apresentados aqui. Mestres devem também se sentir livres para inventar suas próprias para se ajustar a personagens individuais e as terríveis provações que eles passaram. Abaixo estão alguns exemplos de desordens comuns de campo de batalha, das quais qualquer uma pode progredir durante o desenvolvimento do personagem de Menor para Aguda:

Fobia

O personagem tem um medo profundo de uma coisa ou circunstância particular. Um personagem com fobia deve suceder um Teste de Vontade para interagir com as fontes de sua fobia. Exposição forçada ou gratuita à fonte de sua desordem podem causar Testes de Medo. Exemplos desta desordem incluem:

Medo dos Mortos: O personagem tem medo e repugnância à cadáveres e os mortos, e não pode ficar perto deles por qualquer quantidade de tempo. Talvez seja por que às vezes eles não ficam mortos...

Medo de Insetos: Coisas rastejantes com carapaças e muitas pernas são o pesadelo constante deste personagem: sem rosto, incontáveis, e famintos, para sempre famintos...

Obsessão/Compulsão

O personagem tem uma compulsão de realizar uma ação particular ou é obcecado por alguma coisa particular. Um personagem deve fazer um Teste de Vontade para não agir de uma forma compulsiva ou perseguir sua obsessão quando a oportunidade surge. Exemplos desta desordem:

Cleptomania: Um personagem compulsivamente rouba pequenos objetos se ele tiver a oportunidade. Geralmente o personagem não vê valor aos itens, ele apenas sente a

necessidade de roubá-los. Isto pode ser particularmente perigoso para um Guarda, já que roubar de uma unidade em tempo de guerra é geralmente uma ofensa capital.

Auto-Mortificação: O personagem sente a necessidade de flagelar e chicotear sua carne em uma base regular (apesar de que isto pode ser conectado a um evento particular, como matar ou ter pensamentos impuros), para poder purgar o pecado de suas ações através da dor.

A Carne é Fraca: O personagem culpa as limitações do seu próprio corpo por suas falhas e problemas. E se torna cada vez mais obcecado por modificações cirúrgicas e substitutos biônicos.

Visões e Vozes

O personagem vê coisas que não estão ali e ouve coisas que os outros não ouvem. Casos agudos podem levar a visões em que eles ficam totalmente imersos.

Camarada Morto: O personagem ouve a voz de um velho amigo à muito morto, talvez um camarada próximo que ele não pode salvar ou um irmão de armas que sacrificou sua vida pelo personagem. Em um nível Grave ele pode até ter visões de seu amigo, ou conversar com ele se a condição se tornar Aguda.

Flashbacks: O personagem experimenta novamente momentos traumáticos de sua vida, geralmente vindos de um encontro de batalha particularmente cruel e agonizante. O quanto duradouros e vívidos são estes episódios varia de acordo com a seriedade de sua condição.

Desilusão

O personagem sofre de uma crença falsa particular que ele deve agir como se fosse verdade, apesar de seu bom senso ou qualquer evidência do contrário.

Inulnerabilidade: O personagem acredita que ele nunca irá ficar gravemente ferido, possivelmente por sorte ou providência divina. Tal personagem teria que passar um Teste de Vontade para evitar enfrentar uma força vastamente superior ao invés de exercer cautela.

Retidão: O personagem acredita que suas escolhas são certas e justificadas, não importa o custo. Tal personagem pode insensivelmente e desnecessariamente mandar tropas para sua morte em favor de um plano de batalha falido, mesmo quando a evidência que uma mudança em táticas é necessária se torna óbvia.

Tabela 9-8: Traumas Mentais

ROLE 1D100 E ADICIONE +10 PARA CADA GRAU DE FALHA

Rolagem	Resultado
01-40	O personagem fica retraído e quieto. O personagem sofre -10 para todos os Testes baseados em Camaradagem por 3d10 Horas.
41-70	O personagem deve compulsivamente realizar uma ação (como orar fervorosamente, desesperadamente limpar uma arma, etc.) e presta pouca atenção em qualquer outra coisa. Todos os Testes que são baseados em Inteligência, Camaradagem, ou Percepção sofrem uma penalidade -10. Este efeito dura por 3d10 Horas.
71-100	O personagem tem medo constante, vendo perigo em todo lado, e é extremamente agitado. O personagem ganha um bônus +10 para todos os Testes baseados em Percepção e uma penalidade -10 para sua Vontade pelos próximos 1d5 Dias.
101-120	O personagem sofre de uma fobia Grave temporária (veja Desordens, página 328). Este efeito dura por 1d5 dias.
121-130	O personagem reage ao menor estresse ou pressão se tornando extremamente agitado. Ao realizar qualquer tarefa que envolva um Teste, o personagem deve primeiro passar um Teste de Vontade ou sofrer um modificador -10 para o Teste. Se o personagem entrar em combate, todos os Testes durante o combate automaticamente sofrem um modificador -10. Este efeito dura por 1d5 dias.
131-140	O personagem sofre de pesadelos vívidos e extremos sempre que tenta dormir. No próximo dia, e por mais outros 1d10 dias, o personagem ficará exausto pela falta de sono e ganha um nível de Fatiga.
141-150	O personagem fica absolutamente pasmo e incapaz de falar. Isto dura por 1d5 dias.
151-160	Extremamente nervoso e desfocado, o personagem se recusa a comer ou beber, e parece estar em um estado terrível. O personagem recebe uma penalidade -10 para todas as Características (apesar de que nenhuma Característica será reduzida para abaixo de 1 por este efeito) por 1d10 dias.
161-170	O personagem fica temporariamente histericamente cego ou surdo. Este efeito dura por 1d10 dias.
171+	O personagem fica completamente traumatizado e virtualmente sem resposta. Ele não pode iniciar ações, mas pode ser gentilmente guiado. Este efeito dura por 1d10 dias.

Pesadelos Horríveis

O personagem sofre de pesadelos vívidos e recorrentes; como estar aprisionado em uma máquina infinita, ou ser vivissecado por homens mascarados enquanto está paralisado e indefeso. Depois de qualquer dia estressante, o personagem deve passar um Teste de Vontade para não sucumbir aos terrores enquanto dorme. Se ele falhar, o personagem irá sofrer um único nível de Fatiga (veja **Fatiga**, página 277) no dia seguinte.

Removendo Pontos de Insanidade de um Personagem

Com a permissão do Mestre, um personagem pode usar pe para remover Pontos de Insanidade. Custa 100 pe para remover um único ponto de insanidade. Um personagem nunca pode ir abaixo de um Grau de Loucura e, portanto, nunca irá perder uma de suas desordens por este método. A remoção de pontos de insanidade deve ser adequadamente representada como tempo e esforço aplicados pelos personagem em jogo (cuidado paliativo de longo termo, oração, jejum, penitência, recuperação em um ambiente quieto e agradável, etc).

Corrupção

A mácula corruptora do Caos é omnipresente na galáxia, e os bravos soldados da Guarda Imperial não são imunes ao seu toque profano. Encontros com demônios, rituais sombrios, e mesmo conhecimento de tais coisas são todos possíveis caminhos para corrupção. A tormenta de energias psicoativas e pseudo-matéria que compõe a essência da distorção é mais mortal que qualquer radiação. Ela pode destruir instantaneamente, mas também pode causar transformações horrentas no material, corpo, e mente, muito além de qualquer coisa encontrada em um universo são. Para a maioria, corrupção é ruína e deve ser evitada a todos custos, mas alguns, assim que se encontrarem caminhando a trilha da danação, irão buscar abraçar a escuridão.

Pontos de Corrupção

Pontos de Corrupção (PC) operam de forma parecida com Pontos de Insanidade, exceto que eles são ganhos através de exposição à distorção, rituais negros, artefatos malditos, e influência demoníaca. Quantos mais Pontos de Corrupção um personagem tiver, mais afligido ele se torna; isto é refletido nas regras de Malignidades e Mutação na **Tabela 9-10: Registro de Corrupção**.

Tabela 9-9: Malignidades

Rolagem	Efeito
1-10	Tremores: O personagem sofre de vários tiques menores, arrepios, e tremores com nenhuma causa médica. Reduza sua Agilidade por 1d10.
11-15	Coração Negro: O personagem fica cada vez mais cruel, insensível, e vingativo. Reduza sua Camaradagem por 1d10.
16-20	Desafortunado: Sempre que o personagem usa um Ponto de Destino, role 1d10. Em um resultado de 7-10, o Ponto de Destino não tem efeito mas é gasto do mesmo jeito.
21-22	Aflições de Pele: O personagem é praguejado por bolhas, cascas, feridas molhadas, entre outras coisas. Ele sofre uma penalidade -20 para todos os Testes de Cativar.
23-25	Olhos da Noite: Luz causa dor ao personagem, e a menos que ele proteja seus olhos, ele sofre uma penalidade -10 para todos os Testes quando estiver em uma área de luz forte.
26-30	Mórbido: O personagem tem dificuldade em se concentrar já que sua mente se enche de visões macabras e pensamentos torturados e sombrios. A Inteligência do personagem é reduzida por 1d10.
31-33	Marca da Bruxa: O personagem desenvolve alguma deformidade física menor ou mutação fácil de esconder. É pequena, mas talvez o bastante para condená-lo à morte se encontrado por um caçador de bruxas fanático ou um Comissário particularmente vigilante. É no seu melhor interesse escondê-la bem.
34-45	Obsessão Macabra: Isto é a mesma coisa que a Desordem Obsessão (veja página 329), Contudo, neste caso, o personagem é obcecado por um foco sinistro ou maligno, como coletar troféus de deus, sacrifícios rituais, realizar vivissecções sem sentido, etc.
46-50	Ódio: O personagem desenvolve um ódio implacável por um único grupo, indivíduo, ou classe social. O personagem nunca irá ficar do lado deles ou ajuda-los sem ordens explícitas ou outra causa vital, e mesmo assim o fará de contragosto.
51-55	Náusea Irracional: O personagem se sente doente à visão ou som de algo aparentemente inofensivo como livros de oração e itens sagrados, risada humana, comida fresca, etc. Quando ele encontra o objeto de sua revulsão, ele deve fazer um Teste de Dureza ou sofrer uma penalidade -10 para todos os Testes enquanto permanecer na sua presença.
56-60	Estrutura Doentia: O personagem parece um cadáver e seus músculos se esvaem. A Força do personagem é reduzida por 1d10.
61-63	Terrores Noturnos: O personagem é praguejado por visões demoníacas em seu sono. Isto funciona de forma idêntica à Desordem Pesadelos Horríveis (veja página 330).
64-70	Saúde Ruim: O personagem constantemente sofre de doenças menores e dores fantasma, e seus ferimentos nunca parecem se curar por completo. A Dureza do personagem é reduzida por 1d10.
71-75	Desconfiado: O personagem não pode esconder o desgosto e antipatia que tem pelos outros. Ele recebe uma penalidade -10 para Testes de Camaradagem ao lidar com estranhos.
76-80	Visão Maligna: O mundo parece escurecer, manchar, e apodrecer se o personagem olhar para qualquer coisa por tempo de mais. A Percepção do personagem é reduzida por 1d10.
81-83	Gosto de Cinza: Comida e bebida tem um gosto amargo e provêm pouco sustento ao personagem, e ele mal suporta comer. O personagem dobra os efeitos negativos por níveis de Fatiga.
84-90	Sede de Sangue: Fúria assassina nunca está longe da mente do personagem. Após ser ferido em combate, ele deve suceder em um Teste de Vontade para permitir aos seus inimigos fugirem, serem capturados, ou incapacitados, ao invés de mata-los de uma vez, seja esta sua intenção ou não.
91-93	Apagões: O personagem sofre de apagões inexplicáveis. Quando eles ocorrem e o que acontece durante eles cabe ao Mestre decidir.
94-00	Vício Estranho: O personagem é viciado a alguma substância bizarra e não natural (como comer pétalas de rosa, beber sangue, o gosto de lágrimas de viúva, etc.). Isto age como uma Desordem Compulsão Menor (veja página 329), mas é bizarro o bastante para causar suspeitas sérias se descoberto.

Tabela 9-10: Registro de Corrupção

Grau de Malignidade			
PC Totais	Corrupção	Teste	Mutação
01-30	Manchado	+0	
31-60	Maculado	-10	Primeiro Nível
61-90	Imundo	-20	Segundo Nível
91-99	Profano	-30	Terceiro Nível
100+	Condenado – O personagem é removido do jogo		

Ameaças Morais

O nível exato de Pontos de Corrupção infligidos por um evento particular, revelação, ou encontro são determinados pelo Mestre. A seguir estão algumas diretrizes:

Choque de Distorção: Se o personagem sofre Pontos de Insanidade resultantes de um Teste de Medo falido envolvendo entidades da distorção, o número de Pontos de Corrupção infligidos a ele são igual ao Nível de Medo do ser (i.e. Medo [2] é igual a 2 PC).

Rasgando o Véu: Personagens pegos em uma intrusão completa da distorção na realidade corpórea ganham Pontos de Corrupção da experiência. A quantidade ganha depende sobre o que acontece e a gravidade da brecha. Isto pode ser qualquer coisa entre um único ponto à vários d10s em valor.

Feitiçaria: Praticar feitiçaria, presenciar rituais sombrios, ou invocar demônios são todos causas de Corrupção. Rituais menores podem causar 1d10 Pontos de Corrupção, e cerimônias maiores podem causar muito mais.

Conhecimento Blasfemo: Conhecimento em si pode corromper, e o estudo de certos tomos e picto-registros pode causar Corrupção ao que vê.

Feitos Sombrios: Atos malignos feitos em prol do avanço de uma malignidade, na busca de conhecimento proibido, ou feitos para apaziguar um demônio sempre causam Pontos de Corrupção.

Persuasão Vil: Muitos demônios e líderes de culto são mestres da tentação e semear as sementes da dúvida em um coração fiel. Suas palavras e argumentos podem corromper onde força sozinha iria falhar.

O Teste de Malignidade

Para cada 10 Pontos de Corrupção totais que um personagem ganha, ele deve fazer um Teste de Vontade para ver se sua Corrupção se manifestou como dano literal ao seu corpo e alma. Esta rolagem é modificada dependendo do número de PC que o personagem já possui como notado na **Tabela 9-10: Registro de Corrupção**. Se o Teste falhar, a Corrupção do personagem ganha forma. Estas cicatrizes metafísicas e psicossomáticas são chamadas de

Purgue o Impuro

Comissários, apesar de não receberem o conhecimento sobre o funcionamento dos Poderes Ruinosos, são especialmente treinados para buscar sinais de corrupção, adoração ao Caos, e mutação. Qualquer membro da esquadra que está exibindo sinais típicos de mácula do Caos pode esperar uma execução de campo sumária por um comissário Vigilante.

Adicionalmente, se rumores persistirem que uma unidade foi maculada ou que seus oficiais comandantes se tornaram corruptos, os Guardas podem esperar uma visita de quaisquer Caçadores de Bruxas na área, independente da quanto boa sua reputação seja no campo de batalha. Quanto mais reputada for a unidade, mais provável é que ela irá receber a visita de Acólitos da Inquisição...

Mutação

O total de Pontos de Corrupção de um personagem também é usado para determinar os efeitos de distorção do Caos sobre seu corpo. Enquanto sua Corrupção se acumula, sua carne pode se revoltar, torcida pelo poder dos deuses negros. Para cada 30 Pontos de Corrupção que um personagem ganha, ele deve fazer um Teste contra duas Características de sua escolha ou sofrer uma Mutação Menor (na forma de um Traço). Ele não pode Testar a mesma característica duas vezes para resistir mutação. Um jogador deve anotar em sua Ficha de Personagem as Características que ele já Testou para resistir mutação.

Traços que são recomendados para infligir em um personagem como sua Mutação Menor incluem: Cego, Escavador, Visão Noturna, Medo (1) Perturbador, Braços Múltiplos, Armadura Natural (4), Armas Naturais, Quadrípede, Regeneração, Tamanho (seja Grande ou Pequeno), Sonar, ou Tóxico. Estes Traços podem ser encontrados na página 163 do **Capítulo V: Talentos e Traços**, e a forma cosmética exata que eles assumem cabe ao Mestre decidir.

Malignidades, e são roladas aleatoriamente na **Tabela 9-9: Malignidades**.

Malignidades. Se o jogador rola um resultado que ele sofreu previamente por falhar um Teste de Malignidade anterior, ele deve rolar novamente.

Usando Only War com Outros Jogos

“Eles não são a ferramenta mais sutil, mas são a minha favorita.”

- Inquisidor Galdred York, sobre a Guarda Imperial

O jogo de RPG **Only War** é um jogo de heroísmo em campo de batalha, e portanto uma multidão de PNJs, adequados para uso tanto como aliados e adversários, pode ser encontrada dentro das diretrizes de criação de personagem e seção de adversários de **Black Crusade**, **Deathwatch**, **Rogue Trader**, e **Dark Heresy**. Uma riqueza de informação de cenário também pode ser similarmente encontrada em outros livros da linha Warhammer 40.000 Roleplay.

Trazendo outros Jogos para Only War

As coisas com as quais Guardas podem esbarrar em campos de batalha do 41º Milênio são muito variadas. Os outros livros da linha Warhammer 40.000 Roleplay oferece grandes recursos para aliados e inimigos de todos os tipos.

Dark Heresy

Dark Heresy apresenta uma riqueza de conhecimento sobre a operação diária do Imperium como um todo, e como a vida é para seus cidadãos comuns, como também informações específicas sobre as operações da Inquisição. Qualquer número de missões pode levar um grupo de **Only War** a ficar cara a cara com um Inquisidor, ou ao menos seus Acólitos, e o Inquisidor tem a autoridade para chegar e assumir o comando de uma esquadra, regimento, ou campanha inteira por quaisquer razões arcanae e inescrutáveis que ele desejar. Inquisidores são geralmente estranhos e distantes – a natureza de seu serviço ao Imperador geralmente os mantêm afastados de outros membros do Imperium. Aventuras ou campanhas inteiras podem ser feitas em torno de tal figura central.

Dark Heresy também tem uma multidão de adversários que uma esquadra da Guarda Imperial poderia teoricamente estar em combate contra. As páginas dos livros de **Dark Heresy** estão cheias de cultos, servos dos Poderes Ruinosos, estranhas ameaças xenos, daemônios, e traidores Imperiais.

O Setor Calixis é um lugar variado e rico para qualquer campanha de **Only War**. Na verdade, dois regimentos

amostra, Janízaros Maccabeanos e Facas-Longas Brontianos, vêm deste setor da galáxia, e a Frente Rotacionária é meramente seu subsetor. Qualquer campanha em que qualquer um destes regimentos aparece de forma proeminente deve se beneficiar muito de um entendimento mais profundo do setor do espaço que eles chamam de lar.

Tabela 9-11: Mudanças de Perícias

Perícia de Only War	Perícia Prévia de Warhammer 40.000 Roleplay
Acrobacia	Acrobacia, Contorcionista
Atletismo	Escalar, Nadar
Atenção	Atenção, Leitura Labial, Busca
Cativar	Cativar, Artista
Comércio	Barganha, Comércio, Avaliar (no que se trata somente ao valor do item)
Lógica	Lógica, Apostar, Táticas
Linguística	Cifras, Alfabetismo, Língua Secreta, Falar Linguagem
Medicina	Uso de Química, Medicina
Operar	Dirigir, Pilotar
Aparar	Previvamente não era uma Perícia; qualquer personagem com avanços de HA ou uma HA 50+ deve ter a Perícia Aparar
Furtividade	Esconder, Movimento Silencioso, Seguir
Sobrevivência	Sobrevivência, Rastrear, Domar
Uso de Tecnologia	Demolição, Uso de Tecnologia
Dureza*	Festejo

*Festejo foi removido e agora deve ser resolvido com um Teste de Característica Dureza.

Rogue Trader

Rogue Trader tem regras de combate entre naves que são tão adequadas para simular engajamentos de alto nível da Marinha Naval quanto para a operação de qualquer nave Comerciante Independente. **Rogue Trader** também tem abundância de detalhes extras de como é a vida dentro de uma espaçonave Imperial, algo que um Guarda de **Only War** irá sem dúvida experimentar enquanto é transportado de campanha para campanha em serviço ao Imperador.

Enquanto que a Expansão Koronus tem pouquíssima presença da Guarda Imperial, há muitas ameaças que rastejam seus tentáculos negros em outras partes da galáxia, e operações militares Imperiais de larga escala, apesar de raras, ocasionalmente acontecem ali. Muitas das ameaças xenos que fazem daquela fronteira sombria seu lar podem tão facilmente aparecer no Setor Calixis. Inquisidores e Comerciantes Independentes de alto nível são completamente capazes de divergir os interesses da Guarda Imperial para qualquer setor do espaço que escolherem, então não é sem precedente que alguns regimentos sejam chamados para lutar na Expansão Koronus, sem reforços e longe da segurança do Imperium como um todo.

Deathwatch

Trazer um jogo de **Deathwatch** para um jogo de **Only War** pode, a princípio, parecer as campanhas mais fáceis de combinar, mas na verdade é uma das mais difíceis. É muito difícil reconciliar os níveis de poderes de Fuzileiros Espaciais e Guardas Imperiais, e os super soldados genéticos do Adeptus Astartes podem facilmente ofuscar personagens da Guarda Imperial. Fuzileiros Espaciais em uma campanha de **Only War** devem ser usados raramente, e sempre serão uma fonte de choque e reverência para quaisquer personagens da Guarda Imperial que eles encontrarem.

A Extensão Jericho, contudo, é um lugar extremamente perigoso para um Guarda. Na Cruzada Achilus estão ocorrendo algumas das batalhas mais desesperadas e acirradas da galáxia, e qualquer regimento da Guarda Imperial estaria se sentindo em casa lutando em quaisquer das três frentes de batalhas deste gigantesco conflito.

Tabela 9-12: Mudanças de Talentos

Talento de Only War	Mudanças de Sistemas Anteriores
Treinamento com Arma	Treinamento com Pistola, Treinamento com Arma Básica, Treinamento com Arma Pesada; Talentos de Treinamento com Arma individuais em Only War cobrem uma gama diferente de armas dos de jogos anteriores.

Black Crusade

Black Crusade tem uma multidão de opções de inimigos para os heróis da Guarda Imperial. O sistema de criação de personagem de **Black Crusade** pode facilmente ser usado para criar vilões épicos como PJs, tanto se o Mestre quiser um Apóstata e seu exército de adoradores do Caos ou uma pequena, mas aterrorizante esquadra de Fuzileiros Espaciais do Caos. Personagens de **Black Crusade** são excelentes antagonistas para a Guarda Imperial, especialmente como comandantes inimigos e vilões recorrentes.

Naves se perdem na distorção todo tempo, e apesar de que as chances de um regimento da Guarda Imperial sobreviver a qualquer extensão de tempo no Vórtice Gritante são improváveis, isto poderia ser a base para uma campanha muito interessante (e angustiante), já que o regimento tem que literalmente lutar em seu caminho para fora do inferno.

Trazendo Only War em Outros Jogos

Sendo a maior organização militar da galáxia inteira, a Guarda Imperial afeta cada canto do Imperium de alguma

forma. Isto torna **Only War** uma grande fonte para uso com quaisquer outros livros da linha Warhammer 40.000 Roleplay.

Dark Heresy

A carreira Guarda pode facilmente ser encaixada em uma posição de comando de campo de batalha. Grandes batalhas podem facilmente serem integradas em uma campanha de **Dark Heresy**, seja por uma sessão ou como parte de uma grande campanha.

Lutar ao lado das campanhas da Frente Rotacionária é também uma opção viável para qualquer Inquisidor e sua comitiva, já que há abundância de ameaças xenos e demoníacas na área, e hordas de hereges para eliminar.

Rogue Trader

Cada Comerciante Independente já tem um exército, os homens e mulheres leais da tripulação do navio. As regras de grandes batalhas igualmente bem para os exércitos privados de um Comerciante e forças de defesa pessoais como o fazem para Guarda Imperial, com o Arqui-Militante do navio ou mesmo o próprio Comerciante Independente agindo como o comandante do exército enquanto eles pacificam um planeta hostil. Um Comerciante Independente pode facilmente desviar uma campanha inteira para seu próprio lucro e prazer, tanto contra um dos mundos de fronteira fora da autoridade Imperial ou contra um de seus rivais.

A Frente Rotacionária tem potencial para lucro. Um Comerciante Independente astuto ou desesperado pode também prestar auxílio para quaisquer das muitas campanhas da Guarda Imperial sendo realizadas na área: bloqueios, agir como transporte de tropas, e piratear o quanto quiser, e sendo pago o dobro; uma vez para saquear e novamente pelo Imperium.

Deathwatch

Deathwatch tem uma multidão de opções para requisitar aliados Imperiais, e Rites of Battle introduz o componente Auxílio Imperial às regras de requisição. Com **Only War** jogadores podem fazer aliados imperiais mais detalhados, liderá-los em batalha em uma multidão de veículos e regras regimentais podem ser facilmente adaptadas para uma campanha de **Deathwatch**.

Tabela 9-13: Mudanças de Traços

Traço de Only War	Mudanças de Sistemas Anteriores
Investida Brutal (X)	Este Traço, ao invés de dar um bônus fixo +3 para Dano, adiciona (X) Dano a ataques feitos na mesma Rodada que a investida.
Daemoníaco	Este Traço não multiplica mais o Bônus de Dureza, mas ao invés disso aumenta o Bônus de Dureza por um valor estático. Uma boa regra geral é que um aumento de 3-5 pontos para o Bônus de dureza é funcionalmente equivalente a dobrar o Bônus de Característica.
Armas Naturais Mortais	Previamente nomeado Armas Naturais Melhoradas.
Membros Extras (X)	Previamente conhecido como Braços Múltiplos, isto dava um modificador fixo. Agora ele varia dependendo de quantos braços adicionais a criatura possui.
Quadrupede	Este Traço, ao invés de multiplicar as velocidades de movimento, adiciona um bônus fixo +2 para cada par de pernas além do primeiro. Os valores de movimento de criaturas devem ser recalculados para levar isto em consideração.
Tóxico (X)	Este Traço agora causa Dano a qualquer um que ataca com sucesso a criatura, e o Teste de Dureza sofre uma penalidade igual à dez vezes (X).
Características Sobrenaturais	Estes Traços não multiplicam mais Bônus de Característica, mas ao invés disso aumenta eles por um valor fixo. Uma boa regra geral é que um aumento de 3-5 pontos para um Bônus de Característica é funcionalmente equivalente ao nível de valores de Característica Sobrenatural “velhos”.
Velocidade Sobrenatural	Este traço não existe mais. Agilidade Sobrenatural agora aumenta valores de movimento quando não fazia antes, tornando Velocidade Sobrenatural Redundante.

Tabela 9-14: Mudanças de Qualidade de Arma

Qualidade de Arma de Only War	Mudanças de Sistemas Anteriores
Concussiva (x)	Concussiva previamente não tinha valor variável; armas Concussivas de livros anteriores devem ser tratadas como Concussiva (1).
Perfurante (X)	Armas Perfurantes não removem mais níveis de Dureza Sobrenatural. A mudança para Características Sobrenaturais significa que um valor de 3-5 é apropriado para uma arma de um jogo anterior com Perfurante (1).
Fogo, Rajada	A velha Qualidade Fogo foi agora dividida em duas qualidades – uma para lidar com as chances de incendiar um alvo, e outra para lidar com a maneira do ataque. Todas as armas que tinham uma chance de incendiar um alvo agora tem a nova qualidade Fogo, enquanto todas as armas que anteriormente tinham a Qualidade Fogo agora têm tanto Fogo e Rajada.
Primitiva	Primitiva foi mudada de um tipo de arma para uma Qualidade (armas Primitivas agora são armas de Baixa Tecnologia). Armas Primitivas antigas devem, como regra geral, ganhar Primitiva (8) ao invés disso, a menos que haja uma razão justa para um valor maior ou menor.
Confiável	Armas confiáveis agora emperram em uma rolagem não modificada de 00.
Dispersão	A mudança para esta qualidade pode ser aplicada sem dificuldade a armas de jogos anteriores.
Desbalanceada, Pesada	Armas com estas propriedades não podem mais serem usadas para realizar Ataques Relâmpago.

Regras de Conversão

Algumas das questões mecânicas mais comuns integrando personagens de diferentes jogos são detalhadas aqui, apesar de que esta discussão é de forma nenhuma exaustiva, e os detalhes cabem ao julgamento do Mestre. Ao narrar um jogo usando personagens e outros elementos de mais de um jogo Warhammer 40.000 Roleplay, o Mestre deve selecionar um jogo primário, e o jogo então irá seguir nas mecânicas do jogo primário. Todo o jogo segue os Capítulos Jogando o Jogo e Combate do jogo primário e as regras deste sistema para Poderes Psíquicos.

Personagens de outros jogos que não sejam o jogo primário usam seus próprios sistemas para criação de personagem e progressão. O acesso do personagem a Perícias e Talentos é, portanto, baseado em seu próprio sistema, apesar de que

Black Crusade

Normalmente, quando um PJ ou esquadra atinge 100 no registro de corrupção, o jogo acaba. Em **Black Crusade**, contudo, é aí onde o jogo começa. Se o Mestre e seus jogadores estiverem interessados em mais aventuras de uma esquadra que se tornou traidora, ele pode convertê-los para personagens de **Black Crusade**. As regras de grandes batalhas são excelentes para representar as disputas mortíferas dos servos do Caos, e regras de criação de personagem específicas da Guarda Imperial podem ser facilmente usadas para criar um temido regimento dos condenados.

com quaisquer diferenças no palavreado ou regras de uma Perícia ou Talento, o jogo primário tem a prioridade. Muitas Perícias, Traços, Talentos, e Qualidades de Armas mudaram em formas pequenas mas significantes de versões encontradas em jogos anteriores. O resto desta seção engloba em termos simples e amplos algumas das maiores diferenças que podem afetar personagens criados de outros jogos que não sejam **Only War**:

Graus de sucesso e Falha: Graus de Sucesso e Falha em jogos anteriores começam em 0, por suceder ou falhar menos que 10, com um único Grau para cada 10 completo pelo qual o Teste passou ou falhou. **Only War** ao invés disso começa com 1 Grau para o nível mais básico de sucesso, adicionando um grau de Sucesso ou Falha para cada 10 como acima. A diferença geral é um Grau em qualquer direção, e os elementos convertidos de outros jogos devem ser ajustados levando em consideração este mudança.

Perícias: Um número de perícias presentes em jogos anteriores foram consolidadas em um número menor de perícias mais amplas em **Only War**. Além disso, o sistema para Maestria de Perícia foi mudado levemente, adicionando um nível adicional de maestria que não existia previamente. **Tabela 9-11: Mudanças de Perícias** resume as mudanças.

A respeito da Maestria de Perícia, qualquer personagem com um +20 em uma dada Perícia e o Talento Talentoso para aquela Perícia, deve ser considerado como a tendo no Nível de Perícia Veterano em termos de **Only War**. Jogadores devem notar que, por outro lado, não há mais um Talento “Talentoso” que provê um bônus +10 para uma perícia escolhida. Além disso, a Perícia Invocação foi removida.

Talentos: Um número de Talentos apresentados em jogos anteriores foram mudados ou renomeados em **Only War**, com os detalhes principais sendo resumidos na **Tabela 9-12**:

Mudanças de Talentos. Além disso, um número de habilidades que eram previamente Talentos agora foram redefinidas como implantes biônicos melhorados por Talentos, apesar de que os efeitos permanecem na maior parte os mesmos.

Traços: Um número de Traços apresentados em jogos anteriores foram mudados ou renomeados em **Only War**, com os detalhes principais sendo resumidos na **Tabela 9-13**:

Mudanças de Traços. A mudança para Características Sobrenaturais é particularmente significante ao lidar com Personagens Jogadores, especialmente personagens de nível Ascensão de **Dark Heresy**, todos os personagens de **Deathwatch**, e personagens xenos de **Rogue Trader**. Os Bônus de Características de todos os personagens devem ser recalculados ao transferi-los para **Only War**.

Qualidades de Armas: Um número de qualidades de armas apresentadas em jogos anteriores foram mudadas ou renomeadas em **Only War**, dos quais os detalhes principais

foram resumidos na **Tabela 9-14: Mudanças de Qualidade de Armas**.

Capítulo X:

Uma Galáxia

em Guerra

"A Era da Batalha começou. As chamas da guerra queimam intensamente de estrela para estrela. Em todo lugar, as fortalezas do Homem são cobertas em sangue, e antigos inimigos aparecem da escuridão. Sentindo fraqueza eles se reúnem para a matança. Eles sabem, nós sabemos, que a noite se aproxima, toda vida mortal será extinta. Nós sabemos, enquanto eles não podem, que haverá um novo amanhecer e um novo dia quando nós iremos nos erguer e eles serão empurrados para escuridão para sempre. A Era da Batalha começou..."

- Sermon o Primeiro, *Inquisitorium Unicus*

Por incontáveis milhares de anos, a humanidade experimentou nada além de guerra. Desde tempos imemoriais, irmão matou irmão em nome da justiça, progresso, liberdade, ou qualquer outro de milhares de outras crenças falaciosas. Ainda assim, em nenhum outro momento a luta incessável do Homem pela sobrevivência teve suas mãos tão molhadas por sangue, seu coração tão consumido por ódio, ou sua mente tão preenchida por estratégias assassinas quanto enquanto eles se aproximam do final do 41º Milênio. Pela vasta maioria da existência da humanidade, suas guerras e a destruição que ela causou foram confinadas a um único globo – a Santa Terra. Por milhares de anos, depois de sua fuga da sangrenta arena de seu mundo natal, o Homem trouxe a guerra em todas suas formas para as estrelas. De um limite da galáxia para o outro, incontáveis mundos conheceram a pegada do homem. A maioria veio como colonizadores, muitos conquistadores, mas nenhum mundo foi intocado pelas chamas da devastação. Mundos inteiros queimaram com a passagem da humanidade, espécies inteiras lançadas na pira flamejante da extinção.

Ainda assim, seria um herege, ou tolo do pior tipo, aquele que condena a humanidade como cruel ou injusta em seus trejeitos sangrentos. Mesmo antes de quebrar os grilhões da Velha Terra, o Homem estava engajado em guerra por sua própria sobrevivência. Ao mesmo tempo guiado e assombrado por suas próprias paixões sombrias, o Homem sempre buscou a sobrevivência de sua espécie. Por incontáveis éons a espécie existiu em um precipício, até, isto é, a humanidade se arrastar para fora do buraco escuro do barbarismo e se trajar nas vestes de civilização. Logo ele

descobriu que a civilização trouxe consigo progresso, e o campo que beneficiou mais não foi filosofia ou arte, mas ciência, que logo trouxe tecnologia. Com a habilidade de dominar os próprios elementos da criação veio uma capacidade insonhada para destruição foi por um tempo como se a humanidade tivesse regredido ao seu estado mais baixo e ficou na beira da extinção racial mais uma vez.

Com o tempo, contudo, a humanidade dominou a tecnologia e virou seus olhos para as estrelas distantes. A luta amarga da caverna ao arranha-céu levou incontáveis eras para a humanidade, mas a jornada que fez seus horizontes se expandirem exponencialmente foi conquistada no que resultou no piscar de um olho. Apesar de inicialmente vacilar, a humanidade pisou além dos limites de seu sistema natal e saiu para conquistar a galáxia inteira, anunciando uma era desconhecida para os estudiosos do 41º Milênio. Quais guerras foram travadas, quais terrores foram derrotados e quais glórias foram vencidas podem nunca ser conhecidos, exceto talvez como vagamente lembrada e muito distorcida memória popular e lenda. Certamente, a humanidade deve ter enfrentado e derrotado civilizações alienígenas tão antigas quanto ela, talvez muitas vezes mais. O primeiro império estelar deve certamente ter sido construído sobre as cinzas de outras civilizações, das quais os menores traços ruem sob os nossos pés hoje.

Mais quaisquer alturas conquistadas durante esta era perdida, tudo caiu durante a época que seguiu. Alguns dizem que a própria tecnologia se virou contra seu criador, que máquinas que o homem veio a confiar e as anima que os infundiu se tornou traidora e esmagou tudo até poeira. Outros dizem que alguma espécie alien previamente não detectada lançou tecnologias desconhecidas sobre a humanidade, que em sua arrogância acreditava ter atingido o ápice do progresso. Outros sussurram que a humanidade despertou potências à muito dormentes, que em um instante desenrolou incontáveis milhares de anos de conquista e lançou a humanidade de volta para sua própria era do gelo, apesar de que uma que seria suportada sob a luz fraca de sóis alienígenas cruéis.

Tendo sido tão rebaixada, levaria muitos longos séculos antes da humanidade mudar sua atenção para qualquer coisa mais ambiciosa que a sobrevivência básica. Estes mundos sobre os quais a humanidade ainda sobrevivia foram lançados sem rumo na noite eterna, e logo as populações de cada um se esqueceu de que fora parte de um antes poderoso império estelar. Cada um começou a acreditar ser o último, único, ou original de sua espécie, suportando uma era de barbarismo e superstição sem precedentes.

Então um dia, um homem que havia caminhado sobre a Terra deste o tempo antes do tempo iniciou a tarefa gigantesca de reunir as tribos espalhadas da Terra, e então a galáxia. O ser que um dia seria chamado de Imperador, e em tempo de Deus-Imperador, começou a Grande Cruzada, e

construiu as fundações do maior, e talvez último, império estelar na longa história sangrenta da humanidade.

O Imperium do Homem

“O Imperium! Quão poderoso é seu aspecto! Quão longas suas fronteiras! Enquanto um mundo morre, mais dez são trazidos ao seu seio. Tema-nos, pois nós contamos as vidas de planetas, não homens!”

- Cardeal Morius Blate, Eclesiarca Primus

O Imperium galáctico foi fundado quando as tempestades de Distorção, que por incontáveis milhares de anos isolaram tanto dos restos espalhados da humanidade, se dispersaram, e o Imperador, o maior homem que já viveu, liderou seus exércitos para fora da Terra para reunir os mundos à muito perdidos. A maioria das populações recebeu gratamente seu salvador, apesar de que algumas não a fizeram e precisaram ser postas de joelhos pelas forças cruzadas do Imperador. Outros mundos foram encontrados no domínio de alienígenas, e enquanto algumas culturas xenos foram toleradas e permitidas continuar sua existência, a maioria foi considerada horrível de mais em natureza para que pudesse negociar. Por dois séculos, o Imperador liderou seus gloriosos exércitos até, finalmente, os mundos reconquistados pudessem ser unidos como um todo. Retornando para a Terra para preparar o próximo estágio na construção do maior império estelar já concebido, o Imperador entregou o comando de seus exércitos cruzados à sua prole mais favorecida, o Primarca Fuzileiro Espacial Horus.

Mas Horus estava jurado a forças além do Imperador, sua alma prostrada aos Poderes Ruinosos – os deuses caídos do Caos. Horus corrompeu metade inteira dos exércitos do Imperador, e suas maquinações lançaram o Imperium nascente em uma guerra da qual a galáxia nunca viu antes. Pela maior parte de uma década, a galáxia queimou e tudo o que o Imperador conquistou foi lançado sobre piras funerárias de guerra civil galáctica. Finalmente, Horus sitiou a Terra, o último bastião da humanidade, e a luz da humanidade vacilou quando a escuridão se aproximou dela. Com o destino de sua espécie inteira na balança, o Imperador confrontou seu filho e os dois lutaram a batalha que iria decidir os próximos dez mil anos da história da humanidade. Apesar de lhe custar ferimentos mortais dos quais ele nunca iria se recuperar, o pai matou o filho, e o corpo quebrado do Imperador foi entronizado nas máquinas sustentadoras de vida do Trono Dourado. Ali ele permanece até este dia, uma prisão dessecada e encolhida para a mente mais potente e maravilhosa já nascida na humanidade.

O que permaneceu do Imperium depois da Heresia Horus foi lentamente reconstruído, mas ainda assim foi amaldiçoado a jamais conquistar as alturas que o Imperador tinha sonhado. A Grande Cruzada foi uma tarefa fundada em esperança, razão, e cooperação, na qual superstição ignorante e barbarismo foram arrancados dos corações e mentes da humanidade. Com a destruição lançada sobre mundos do homem pela guerra civil galáctica, tais noções se provaram enganadas no melhor caso, e criminalmente negligentes no pior. Esperança desapareceu ante a propensão da humanidade de destruir tudo o que fora conquistado. Razão foi conquistada pelos poderes daemoníacos liberados durante o conflito. Cooperação foi por necessidade brutal transformada em escravidão, pois nada menos que total obediência à autoridade iria facilitar a sobrevivência diante os horrores que ainda confrontavam a humanidade.

No rastro da guerra civil, estes horrores se aproximaram do Imperium fragmentado de todos os cantos. Com seus mundos reunidos em setores espalhados que em si são separados pela vastidão da galáxia, o Imperium não tinha fronteiras externas que podiam ser defendidas por uma presença militar forte. Ao invés disso, cada setor era um alvo potencial para alienígenas, proscritos, e outras coisas ainda piores que assombravam as fronteiras não mapeadas entre cada setor. As fortunas do Imperium cresciam e minguavam enquanto os séculos se transformavam em milênios, mas de alguma forma ele suportou cada desastre possível, de invasão alienígena à cisma e coisas muito, muito piores.

A única constante ao longo das longas eras foi guerra, e nenhum dos mais de milhões de mundos do Imperium permaneceu intocado por ela. O Imperium é tão grande que é impossível governar centralmente, então cada mundo deve cuidar de si mesmo quando perante ameaças, sejam internas ou externas. O governador de cada mundo detém poder total, seus únicos deveres ao império estelar sendo apenas de purgar regularmente os nascidos com poderes psíquicos perigosos e a provisão de ao menos um décimo de sua força militar para as numerosas guerras do Imperium. Apesar de que nenhum mundo no Imperium é exatamente parecido, variando de bárbaros das selvas à elites refinadas de colmeias, cada um deve defender à si e o resto da humanidade. Aqueles que não laboram incessantemente para manufaturar armas e estoques de guerra devem servir na linha de frente, seja no mundo de seu nascimento ou milhares de anos luz de distância sob um sol estranho. O Imperium é impossivelmente vasto e, em certos lugares, um edifício desmoronando, cada um de seus esforços focados na luta diária pela sobrevivência da raça humana. É um sistema por pouco funcional capaz apenas de consumir a si mesmo em seus espasmos de morte, cada movimento agonizante capaz de destruir mundos inteiros e impérios alienígenas inteiros. Apesar de sua decrepitude, o Imperium resiste, pois a humanidade está tão abraçada ao seu destino que nenhum

A Distorção

Tão vasto é o Imperium que viagem entre seus mundos e setores só é possível por que a humanidade é capaz de viajar entre as estrelas navegando pelo chamado Mar de Almas, o Empíreo, ou simplesmente Distorção. Uma dimensão não real de energia pura, a Distorção é um oceano fervilhante intrinsecamente conectado ao universo material. É populado, segundo místicos e loucos, por almas insensatas e sem forma de mortais, e por causa disso, ele ressoa com as paixões liberadas no mundo material. Quando guerra é travada na galáxia do homem, a Distorção ferve e borbulha com ódio. Quando mortais tramam a queda um do outro, a Distorção se revolta com malícia. Quando a profanação e blasfêmia dominam, a Distorção ecoa com gritos de dor e prazer. Quando tudo o que os mortais criaram é esmigalhado por nada mais que a alegria da destruição, assim também o Empíreo ferve com morte e renascimento.

Estes movimentos irreais formam correntes de emoção, que se juntam para se tornar tempestades. Da união destas inteligências impossíveis, seres são criados pelas paixões dos mortais. Tendo sido despertados, os deuses nascentes se alimentam das emoções que lhe deram a luz e em retorno as inspiram, completando o círculo que existiu a tanto quanto as raças mortais. Enquanto muitos destes seres nascentes desaparecem ou morrem após nascer, vários se ergueram a tamanho poder que nada pode os desfazer agora. Estes são os quatro Deuses do Caos, os Poderes Ruinosos – Khorne, o Deus de Sangue; Tzeentch, o Transformador de Caminhos; Slaanesh, o Príncipe Negro; e Nurgle, o Pai da Podridão. Apesar de que os desejos e paixões que guiam estes seres estão além de meros mortais, eles recebem adorações e preces em toda galáxia por aqueles suficientemente iludidos e desesperados para buscar dominar ao menos uma fração de seu poder. Poucos o fazem com sucesso, suas ambições negras realizadas pelo detimento da galáxia. A maioria é incapaz de suportar o poder bruto da Distorção, suas almas queimadas em cinzas e seus corpos transformados em massas gritantes de tentáculos e carne borbulhantes.

Não é surpreendente que o processo de atravessar um domínio como o que deu luz a estes seres é um prospecto assustador para muitos, mas ainda assim, sem a viagem por Distorção, o Imperium cessaria de existir como um todo coerente. Viagens que levariam séculos por meios convencionais podem ser feitas em dias pela viagem por Distorção. Apenas se envolvendo em uma bolha de realidade criada pelo Campo Gellar da nave pode afastar os diabos famintos que habitam a Distorção pela qual ela navega. A Distorção é ao mesmo tempo essencial para a sobrevivência do Imperium, e a provável fonte de sua ruína final. O vassalo comum do Imperium sabe muito pouco sobre viagem interestelar e provavelmente nunca colocará os pés em solo alienígena. Contudo, cada ano incontáveis milhões são arrancados da escravidão da existência diária e conscritos na Guarda Imperial para serem transportados para uma zona de guerra a anos luz de distância. Para muitos, os pesadelos da Distorção que os assombram dia e noite se tornam ainda mais aterrorizantes por nunca ter sabido que tal viagem era possível.

esforço é além dele, nenhum feito é abaixo dele. Não há distâncias as quais os mestres da humanidade não iriam ir para garantir a sobrevivência da espécie por apenas mais um dia, mesmo que as próprias estrelas sejam apagadas no processo.

Em tal batalha pela sobrevivência, não pode haver indivíduos. Cada homem e mulher é apenas uma marca sobre a incessante chamada da vida e morte que conta inevitavelmente em direção ao fim dos tempos, a batalha final que irá decidir não somente o destino da raça humana, mas da galáxia inteira que lhe pertence.

Dourado na alvorada da Era do Imperium, o Imperador permaneceu silencioso, sua mente pulsante sem dúvidas ativa, mas ainda assim nenhum sinal externo de sua sobrevivência se apresentando ao conjunto de milhões que o atende. Não desde os dias finais da Heresia Horus que o Imperador tem sido algo mais do que uma figura de proa, e em seu lugar outro corpo surgiu para reinar em seu nome. O Senatorum Imperialis – mais comumente chamado de Altos Lordes da Terra – é responsável pela governança, até onde é possível, do Imperium. Na realidade, este corpo augusto se preocupa somente com assuntos estratégicos afetando o Imperium inteiro, pois qualquer abaixo disso é impossível para eles implementarem. Para os Altos Lordes recai a responsabilidade não por planetas, ou mesmo setores, mas regiões inteiras. Sua preocupação primária é guerra e o movimento de guerreiros e material de uma parte da galáxia para outra. Os assuntos de mundos e sistemas individuais é abaixo de sua atenção, mas sobre eles recai o destino de impérios alienígenas inteiros e zonas de guerra que englobam vastos pedaços do espaço. Eles tem o poder para mobilizar a capacidade industrial de setores inteiros ou para drená-los de homens e mulheres em idade de recrutamento, para que uma região perdida do Imperium possa ser

Os Mestres da Humanidade

“Um homem pode morrer, mas ainda viverá se seus trabalhos entrarem nos grandes trabalhos, pois o tempo é carregado por uma corrente de feitos esquecidos, e eventos de grande importância não são mais do que a culminação de um pensamento cuidadosamente colocado. Como todos os homens devem agradecer a progenitores obscurecidos pelo passado, nós também devemos suportar o presente para que aqueles que virão possam continuar a tarefa.”

- O Sino dos Éons

Necessidade cruel dita que as grandes massas da humanidade sejam divididas em numerosas castas e níveis, e enquanto muitas rachaduras existem no interim, a maioria é forçada em uma destas classes rigidamente controladas. Tal estrutura deve ser brutalmente imposta, pois se ruir então anarquia e morte logo seguirão.

No ápice do poder está o Imperador, que por séculos tem sido reverenciado pela maioria dos seus súditos como um deus. Ainda assim, desde seu internamento no Trono

recuperada. Caso uma ameaça externa se apresente, como no Confim Lestense com a chegada das Frotas Enxame Tyranídeas, os Altos Lordes tem perspectiva suficiente para ativar planos defensivos que englobam regiões enormes do Imperium que podem levar décadas, mesmo séculos, para chegar a uma conclusão.

O Senatorum Imperialis é apenas capaz de fazer seus sublimes pronunciamentos por que é apoiado por um exército inimaginavelmente vasto de burocratas, administradores, e escribas conhecidos como o Sacerdócio da Terra, ou o Administratum. Esta enorme organização é dividida e subdividida em incontáveis divisões, algumas consistindo de bilhões e onipresentes, outras completamente desconhecidas e infernalmente exotéricas. O Administratum não se preocupa com a administração de mundos individuais, pois isto é assunto de seus governadores, mas com o maquinário galáctico em que cada mundo é apenas um pequeno componente. Dízimos e quotas devem ser administrados e sustentados para que o Imperium receba sua paga e suas guerras possam continuar, e comércio interestelar deve ser regulado. Mundos colmeia capazes de produção gigantesca mas ainda assim incapazes de alimentar suas próprias populações devem ser alimentados por agri-mundos próximos, e é o Administratum que garante que tais requisitos sejam preenchidos. Populações devem ser mantidas ao longo de incontáveis gerações para que as fileiras de exércitos ainda não constituídos possam ser preenchidas. Naves de guerra da Marinha Imperial devem ser ancorados por décadas antes de serem requeridos, e portanto vastos exércitos de escribas e prognosticadores dedicam suas vidas a prever o fluxo da guerra em uma escala galáctica.

Apesar de que a guerra nunca está distante dos pensamentos de todas as divisões do Administratum, para uma parte é a única preocupação. O Departamento Munitorum provê a infraestrutura que mantém as inumeráveis guerras do Imperium, implementando os ditares do Senatorum Imperialis no que condizem à guerra em uma miríade de formas. É das fileiras dos administradores militares do Munitorum que generais e oficiais administrativos da máquina de guerra Imperial são tirados, e tais homens e mulheres são completamente dedicados à defesa dos domínios do Imperador.

O Imperium é dividido em cinco zonas primárias, chamadas de Segmentum, cada uma englobando uma região impossivelmente enorme do espaço. Cada um destes Segmentae é servido por uma fortaleza de Segmentum, que serve como pazes para os maiores escalões de poder militar como também área de reunião para frotas e exércitos rumo a zonas de guerra distantes. Cada fortaleza de Segmentum é um bastião impenetrável capaz de suportar o assalto mais concentrado e eles são para todos os propósitos as penúltimas defesas à disposição do Imperium. Caso eles

caem, então a Terra seria a próxima, e isto está além da compreensão de qualquer um que serve neles.

Os Adeptus Custodes

Um grupo de poderosos guerreiros ditos serem tão estoicos e super-humanos quanto os Fuzileiros Espaciais, os Adeptus Custodes são os sentinelas severas da sala do trono do Imperador. Trajados em armaduras douradas, cada uma tão antiga quanto o próprio Imperium, e forjadas pelas mãos de mestres artesãos, os Adeptus Custodes vigiam eternamente a forma envelhecida do Deus-Imperador da Humanidade. É dito que ninguém pode sequer por um pé no solo sagrado da Santa Terra se desejar mal ao Imperador sem os Adeptus Custodes saberem. Certamente, ninguém pode se aproximar do Trono Dourado sem passar por baixo de seu olhar constante, nem das máquinas-deus Titan ditas vigiar a sala de trono com armas poderosas o bastante para matar exércitos inteiros.

No topo do poder militar está o Alto Lorde responsável pela Guarda Imperial – o Lorde Comandante Militante – ainda assim isto não é um assento permanente e portanto tal ofício pode nem sempre estar ocupado. Na verdade, o poder se divide entre os Lordes Militantes, generais seniores da Guarda Imperial, e almirantes da Marinha Imperial baseados nas fortalezas de Segmentum e que recebem controle sobre vastos corpos de guerreiros e naves de guerra. Quando os Altos Lordes proclamam um mandato de lançar uma cruzada ou defender uma região, a um destes indivíduos é dado o solene dever de executar sua vontade. Muito ocasionalmente, uma tarefa será de tal gravitas que um ofício especial é exigido, um apontamento realizado somente nas circunstâncias mais extremas e por um incumbente de cada vez. Este apontamento é o Mestre de Guerra, uma patente que engloba tamanho poder que é quase como se um dos Altos Lordes estivesse liderando os exércitos do Imperium em pessoa. Por causa de que foi um indivíduo com o mesmo título que trouxe o Imperium À seus joelhos dez mil anos atrás, muitos preferem usar uma alternativa, a mais popular sendo Lorde Solar. Estes que portam tal patente são verdadeiramente os maiores dos líderes e seu poder não pode ser ultrapassado. Eles lideram cruzadas contra impérios alienígenas em regiões escuras da galáxia, tomando vastas porções de espaço para o Imperium ou recapturando regiões a muito perdidas para a humanidade.

Enquanto enorme poder é incumbido aos Lordes Militantes nas fortalezas de Segmentum, mesmo estes indivíduos são frequentemente incapazes de compreender a situação militar em um nível de setor. Isto cai sobre as divisões locais do Departamento Munitorum, que provê a infraestrutura que permite a consolidação e apoio dos exércitos dentro de um setor. Enquanto cada setor tem um representante do Administratum conhecido como Lorde de Setor agindo como figura de proa e mestre em todos os assuntos de coordenação setorial, é nos lordes planetários que a maioria

do poder neste nível reside. Exige-se dos assim chamados Nobres do Imperium manter suas próprias forças em níveis apropriados de prontidão e habilidade, e entregar porções destas forças ao Departamento Munitorum quando exigido. Os governadores planetários são praguejados por numerosas preocupações, incluindo rebelião dentro de suas próprias populações e ataques externos de piratas ou alienígenas. Talvez por causa das labutas que cada mundo enfrenta e a única maneira que cada um desenvolveu suas forças armadas, cada um é capaz de produzir regimentos de habilidade prodigiosa, unicamente adequados para os detalhes da guerra em seu mundo natal. Muitos são altamente especializados, enquanto outros são abençoados com incontáveis gerações de serviço nobre do qual tiram inspiração, e um governador planetário que despreza tal herança irá provavelmente se deparar com a forma mais extrema de censura. Caso o Administratum julgue que um governador está em falta com a perseguição de seus deveres para com o resto do Imperium, ele pode ser convocado para resignar, e se não o fizer, uma expedição punitiva é preparada para força-lo. Tal é o infinito ciclo de guerra no qual o Imperium é fundado.

As Guerras do Imperador

“Cada alienígena destruído é uma alma livre da prisão eterna. Cada vida alienígena extinguida é uma alma humana erguida à glória. Portanto é nosso destino eterno é escrito no sangue do alienígena. Com espada e lança, destrua o alienígena. Com disparo de canhão e de arma, esmague o alienígena. Com laser e plasma ardente, espalhe o alienígena nas estrelas. Com dente e punho e golpes de martelo, com machado e balas e bombas venenosas, com cargas de vírus e minas térmicas... Mate-os... Mate-os... Mate-os todos!”

- Uma Litania do Desprezo

Por decreto tão antigo quanto o próprio Imperium, é exigido de cada milhão e mais mundos dos domínios do Imperador garantir sua própria defesa. Cada um deve manter quaisquer forças de combate forem necessárias para defender contra ameaças internas e externas, de acordo com suas próprias necessidades e circunstâncias. Em mundos densamente populosos, milhões de guerreiros podem estar sob armas servindo em exércitos permanentes. Mundos menos populosos podem ser apenas capazes de sustentar pequenos corpos de homens e mulheres combatentes, que em tempos de crises podem ser reforçados pela convocação de forças irregulares ou reservas. Mundos fronteiras podem não ter forças permanentes e podem depender inteiramente de milícia mal equipada e treinada. Seja qual for o caso em um dado mundo, contudo, quando a guerra vem, como frequentemente o faz no 41º Milênio, é as próprias forças do mundo que devem enfrenta-la, geralmente.

Não se espera de forças planetárias de defesa lutar em qualquer lugar que não seja seu próprio solo natal. Na prática, os domínios de um lorde planetário podem se estender além de seu mundo para incluir outros planetas em seu sistema. Tais mundos são raramente algo mais do que subsidiários ao próprio mundo do lorde, e eles geralmente contem não mais do que alguns complexos minerários espalhados, postos de fronteira, e estações sentinelas. Forças locais podem ter naves rudimentares intra-sistema, mas é pouco provável terem acesso a naves capazes de viagem por Distorção.

Quando problema surge, ele pode assumir quase qualquer forma. Rebeldes podem vir de dentro mesmo da sociedades mais rigidamente controlada, necessitando a mobilização de exércitos inteiros para suprimir tal atividade e aniquilar dissidentes. Saqueadores, piratas, ou escravistas podem atacar da escuridão selvagem entre sistemas habitados, e estes podem tanto ser humanos traiçoeiros quanto xenos. Às vezes, lordes planetários rivais travam guerra um contra o outro, talvez por inveja de recursos naturais que cada um acredita que tem direito sobre. Em tais circunstâncias, forças planetárias de defesa são usadas como exércitos privados para avançar as ambições de seus mestres, e milhões são mobilizados no esforço de capturar mundos desejáveis. Na maior parte, o Imperium maior ignora tais guerras de quintal contanto que elas não interfiram com a habilidade dos governadores de entregar seus dízimos e não leve a anarquia generalizada. Caso elas se espalhem para englobar outras regiões ou de outra forma interrompa os assuntos do Imperium como um todo, então a resposta provavelmente será rápida e brutal, com todos os grupos envolvidos esmagados e os lordes revoltosos substituídos.

Se uma ameaça é grande ou desafiadora de mais para ser contida pelas próprias forças de um mundo, o regente tem o direito e a obrigação de convocar ajuda. O sinal astropático soa e, por causa da natureza da astro-telepatia, irá provavelmente ser recebido por todos os mundos dentro de uma grande região esférica centrada na fonte. Contudo, a natureza da comunicação por Distorção é longe de estável, então é bem possível que mundos mais longe irão receber a transmissão primeiro, ou que ela será deturpada e ficará completamente ilegível para quem recebe-la. Além disso, viagem por Distorção depende de rotas mais ou menos estáveis pelas quais naves podem navegar, mas se não houver tal rota entre dois mundos, eles podem muito bem estar do outro lado da galáxia no que concerne a ajuda que pode ser oferecida.

Quando tal súplica é recebida, a missão do Departamento Munitorum presente naquele mundo entra em ação, que coloca em movimento uma cadeia bem estabelecida de eventos. Dependendo da natureza da ameaça comunicada, qualquer número até dez por cento das forças do governador planetário local, e às vezes muito mais, podem imediatamente serem “dizimadas” para a Guarda Imperial.

Forças de defesa previamente sob o controle direto do lorde planetário são convocadas para campos de fundação e em uma cerimônia de grande honra e gravitas, recebem um numeral, que pode ter sido portado muitas vezes por outros regimentos daquele mundo. Então, os regimentos abordam transportes de tropas da Marinha Imperial e são enviados para o ponto de ignição, apesar de que a jornada pode levar dias, semanas, ou meses, dependendo das condições prevalecentes na Distorção.

Assim que eles abordam as poderosas naves de transporte de tropas, os regimentos recém-formados são sujeitos a um regime exigente de avaliação, treinamento, e doutrinação. Variações locais de equipamento não usados em qualquer outro lugar a não ser o mundo natal do regimento são geralmente descartadas, pois pode não haver linhas logísticas de volta para o mundo assim que o regimento estiver engajado e, portanto, manter estas variações de armas ou veículos será impossível. Onde necessário, regimentos são reequipados com modelos padrões de equipamento comum e treinados em seu uso sem pausa. Na verdade, contudo, a maioria dos regimentos retém seu próprio equipamento e uniformes, não importa o quanto estranhos ou anacronistas, e até chegarem na zona de guerra eles são cuidadosamente preparados para o conflito à frente.

Às vezes, estas forças recém-formadas não são as primeiras a chegarem ao local de conflito. Mais rápidas de toras as forças do Imperium são os Fuzileiros Espaciais super-humanos dos Adeptus Astartes, estes guerreiros de elite equipados com naves tão rápidas e com tal alcance que suas forças podem ser projetadas quase em qualquer lugar da galáxia. Por mais potente força que possam ser, contudo, eles são poucos, e aplica-los em qualquer lugar que não seja o centro da massa inimiga seria um desperdício criminoso de recursos. Fuzileiros Espaciais nunca se envolvem em guerras de atrito – esta tarefa é para a Guarda Imperial.

Outras forças que podem responder ao chamado por ajuda do mundo em apuros incluem a Marinha Imperial, suas poderosas naves de guerra capazes de liberar barragens terríveis de artilharia órbita-terra da qual nenhum inimigo está seguro, mas mesmo assim suas forças de terra não são adequadas para ações prolongadas ou de grande escala. Companhias de mercenários podem correr para a zona de guerra também, ansiosos para vender seus serviços aos defensores desesperados, como também podem as forças da Ecclesiocracia, os exércitos privados de Casas Comerciantes Independentes ou Navegadores, ou mesmo tropas contratadas por Inquisidores poderosos e de tendência marcial.

Mas no final, a menos que tais forças possam alcançar uma vitória rápida e esmagadora, é a Guarda Imperial que deve realizar as guerras do Imperador. Grandes números de regimentos são formados em resposta a cada crise, pois a natureza da viagem por Distorção torna impossível prever

quando, ou mesmo se, as forças vão chegar. Não é incomum exércitos inteiros chegarem décadas, ou mesmo séculos depois de partirem para uma zona de guerra. Em várias ocasiões chegaram preparados para guerra apenas para descobrir que o mundo o qual foram despachados para liberar é um deserto estéril, ou pior, inteiramente no controle de algum império alienígena.

Tendo chegado no seu destino, o novo regimento é invariavelmente puxado diretamente para dentro do caldeirão borbulhante da guerra. Baixas iniciais podem ser tão altas que o regimento para de funcionar dentro de dias ou mesmo horas de sua estreia. Estes que sobrevivem ao choque inicial, contudo, podem continuar para se tornar veteranos confiados por seus comandantes para vencer não importa as chances. Invariavelmente, o regimento se torna uma sombra costurada do que era, com equipamento novo e às vezes não familiar substituindo aquele com que o regimento foi inicialmente equipado. Novos itens de uniforme substituem os velhos gastos, e logo o regimento mostra pouca semelhança ao que era no começo.

Inevitavelmente, regimentos sofrem baixas e portanto são frequentemente combinados com formações similarmente reduzidas. Onde possível, regimentos do mesmo mundo natal são unidos desta forma, mas isto nem sempre é uma opção. Grande cuidado deve ser tomado em tais circunstâncias, por uma combinação regimental mal considerada pode resultar em um corpo de combate mal coordenado consistindo de guerreiros mal capazes de entender os dialetos um do outro e partilhando pouquíssimas tradições. Às vezes elementos de um regimento são emprestados para outras formações, como uma companhia de infantaria com a tarefa de prover apoio próximo para um regimento de artilharia, e simplesmente nunca são devolvidos. Tais combinações geralmente se tornam permanentes já que as ondas da guerra carregam unidades para longe e todo contato é perdido.

Muito ocasionalmente, um regimento sobrevive ou até prospera em campo por uma quantidade de tempo significativa. Onde possível, estes veteranos são designados à forças de cruzada onde sua grande experiência pode ser direcionada para empurrar as fronteiras do Imperium. Como um incentivo, alguns regimentos recebem a promessa de direitos de assentamento nos planetas que eles conquistam. Se sucedidos em sua tarefa, as tropas do regimento e seu conjunto de seguidores variados se tornam o núcleo da nova população, os oficiais a base da classe dominante. Nas gerações por vir, o mundo pode ser capaz de suportar fundação de regimentos próprios. Assim, há mundos espalhados por toda galáxia fundados em tradições meio-lembadas de sociedades muito mais antigas. Uma base de dados de um historiador do Departamento Munitorum diz ter registrado mais de três dúzias de mundos de fronteira com o nome “Nova Cadia” ou alguma variação naquele tema, e que os dois mais distantes são separados por 77.000 anos luz de

espaço. Isto não poderia ser verificado dentro do tempo de vida de um escriba, mas poucos iriam duvidar de que é possivelmente verdade.

A Frente Rotacionária

Planeta Requisitante:	Kulth
Setor:	Calixis
Subsetor:	A Periferia
Distância Orbital:	4-55 AU
0,87G/Temp: 24 C	
Classificação de Planeta:	Mundo de Guerra
Classificação de Dízimo:	Aptus Non
Geografia:	Temperada
Controle Atual:	Larius Sans

"Pois a Distorção é um lugar estranho e terrível. Você pode muito bem lançar um viajante em um mar de tubarões e dizer para ele nadar para casa se for manda-lo pela Distorção sem proteção. E melhor não deixar homens comuns viajarem pelas estrelas. Melhor ainda, não deixe ele saber que tal coisa é possível."

- Fra Safrane. 5º ajudante do Navegador Da 'el

"Todos os mundos do Imperium cuidarão de sua própria defesa. Eles também cuidarão da defesa do Imperium, e a realização de tais guerras como o Imperador em sua sabedoria decretou, de acordo com tais requisitos como serão impostos pelo Administratum. Para este fim cada planeta populado irá formar e manter forças para sua defesa e, de suas fileiras, irá prover as melhorias de suas tropas para o recrutamento no maior dos exércitos do Imperium – a Guarda Imperial.

Cada Comandante Imperial irá jurar que tais homens serão dados para a defesa de domínios além de seu próprio e que portarão armas e serão equipados para lutar como convém a um soldado imperial, e que seu domínio ficará pronto com tão poderosas máquinas de guerra quanto forem necessárias para seu exército esmagar os inimigos do Imperium."

- De Introdução ao Codex Exercitum

O Setor Calixis

"É um lugar que fomenta reincidência e conspiração, e merece nada menos que a pira..."

- Lorde general Malkius Renk

O Imperium do Homem é disperso sobre o que se estima ser dois terços da galáxia. O volume de espaço reclamado no nome do Imperador contem centenas de milhares de estrelas, muitas hospedes de seus próprios sistemas planetários, e ainda assim há apenas uma estimativa de aproximadamente um milhão de governadores planetários ocupando os tronos de mundos do Imperium. Enquanto é verdade que alguns governadores não dominam apenas um único planeta mas sistemas inteiros, e que outros mundos não tem governadores, o fato é que o Imperium está tão esticado pelo vazio que um viajante interestelar poderia viajar de uma ponta para outra, passando por centenas de milhares de anos luz de espaço, e em nenhum momento cruzar caminho com um ser humano.

Ao invés de estarem espalhados aleatoriamente, os mundos do Imperium estão agrupados em torno de áreas assentadas durante a era perdida da primeira grande onda de expansão da humanidade na galáxia. Mundos uma vez colonizados por conta de sua localização ou um recurso natural desejável se desenvolveram em núcleos de setores, e muitos dos quais incharam para incluir duzentos ou mais sistemas. Estes setores são conectados um a outro por rotas de Distorção inter-setoriais relativamente estáveis, apesar de ainda perigosas, e as vastas áreas não mapeadas entre eles são referidas como os Ermos do Espaço. Estas profundezas inexploradas abrigam muitos terrores, de piratas cruéis à impérios alienígenas desconhecidos, como também riquezas não imaginadas, de colônias à muito perdidas à mundos fervilhando com a riqueza de espécies à muito extintas.

O Setor Calixis está no limite Rotacionário do Imperium. O setor é relativamente jovem, tendo sido cortado da Expansão Calyxis assombrada por xenos aproximadamente mil anos atrás pelo sangue e suor dos exércitos do Lorde Militante Angevin. O Setor Calixis é ao mesmo tempo abençoado e amaldiçoado por sua localização. Ele é afortunado por que ele existe longe das zonas de guerra mais sangrentas do Imperium, mas ainda assim outras características da região trouxeram suas próprias aflições. O Setor Calixis pode não ser amaldiçoado por conflitos totais globais de escala setorial quanto outras regiões são, mas ainda assim é amaldiçoado. Incontáveis heresias e conspirações afligem os mundos do setor, muitos deles de alguma forma ligados à uma escuridão que macula a região. Outros se relacionam à misteriosa "Estrela Tirana", um fenômeno estelar esotérico que aparece aleatoriamente e traz insanidade planetária com cada manifestação. Por conta de tais heresias, o setor é

hospede de um grande número de Inquisidores, atraídos pelas conspirações e mistérios que o afligem.

Tantos Inquisidores estão ativos no Setor Calixis que um grau de formalização se desenvolveu ao longo dos séculos. As chamadas Ordos Calixis são baseadas no ameaçador e espantoso Palácio Tricorn em Scintilla, o mundo capital do setor, e eles mantêm numerosas outras instalações ao longo do setor e mesmo além. As Ordos Calixis se reúnem no Conclave Calixiano, do qual a figura de proa é o Lorde Inquisidor Caidin, um mestre inveterado de intriga cuja face é obscurecida por uma máscara e é dito que caminha entre a população à vontade. Apesar da natureza externamente formal do Conclave Calixiano, os Inquisidores do Setor Calixis são tão divididos por discórdia e cismas quanto os de qualquer outra região. Indivíduos guardam crenças

faccionais e doutrinárias que os fazem atritar amargamente no piso do salão de debate do Palácio Tricorn, enquanto fora dele, eles ou suas proxies engajam em guerras mortais.

Como todos setores, Calixis tem seu próprio governo central na forma do Lorde Adeptus Terra de Setor Marius Hax. Este patrício veterano de intriga galáxia e conspiração se preocupa somente que cada mundo em seu domínio pague o dízimo, se importando pouco ou nada com como isto é feito. Como com a maioria dos mundos no Imperium, os detalhes da governança planetária são deixados a cargo dos Comandantes Imperiais em terra. Hax é a cabeça de uma poderosa infraestrutura responsável por coletar e coordenar dízimos de centenas de mundos, uma tarefa gigantesca feita possível somente pelas legiões de escribas, fatores, e avaliadores que trabalham incessantemente abaixo dele.

Os Adeptus Astra Telepathica

Por incontáveis séculos, a humanidade esteve evoluindo inexoravelmente em direção a um novo estado de ser, um em que a mente é afinada ao estado de perfeição psíquica, os maiores dos feitos a apenas um pensamento de distância. Infelizmente, este processo evolucionário é tão capaz de condenar a humanidade quanto é de salvá-la, já que vem com um preço insuportável. É apenas através de manipulação da conexão entre a dimensão sobrenatural da Distorção que um nascido com poderes psíquicos pode utilizar suas habilidades naturais. Ainda assim, há coisas nadando no Empíreo para as quais a alma do “psyker” é um farol que os atraí como predadores oceânicos são atraídos para uma gota de sangue na água. Se tal alma não é suficientemente forte ou propriamente protegida, ela será devorada pelos daemônios da Distorção e eles irão usar a casca vazia do mortal como um meio de entrar no universo material. No pior dos casos, uma incursão daemoníaca pode trazer ruína a um mundo inteiro, enquanto incontáveis diabos saem do portal que uma vez fora o corpo do psyker. É por causa da ameaça de tais invasões que lordes planetários são obrigados a realizar abates regulares, procurando os que são suspeitos de possuir poderes psíquicos. Estes são mortos imediatamente ou, se possível, aprisionados até os Navios Negros chegarem para leva-los à distante Terra. Ali eles são entregues às mãos dos Adeptus Astra Telepathica.

É a responsabilidade deste corpo julgar quais dentre os nascidos com poderes psíquicos são dignos de viver e quais devem morrer. Os mais fortes são ensinados como dominar seus poderes pelo bem da humanidade, alguns indo servir como psykers de batalha a serviço da Guarda Imperial ou mesmo da Inquisição. Outros são julgados dignos de viver somente passando pelo ritual de ligação de alma, onde eles são trazidos diante o Imperador sobre seu Trono Dourado e expostos a uma pequena porção de seu poder divino. Apesar de que a experiência é uma explosão para os sentidos e deixa a maioria cega, ela protege a alma contra as predações dos Daemônios. Estes psykers são então treinados como Astropatas, usando suas habilidades prodigiosas para lançar suas vozes mentais ao longo de anos luz de espaço e unir o Imperium ao fazê-lo.

A vasta maioria, contudo, tem almas fracas de mais para serem permitidos viver. Estes são preparados para martírio glorioso. Eles são entregues aos Adeptus Astronomica, o corpo que mantém o farol psíquico, a luz do Imperador, que brilha a partir da terra e ilumina o caminho através da Distorção turbulenta para aqueles capazes de percebê-lo. O Astronomicon é alimentado pelas almas destes psykers julgados fracos de mais para continuar vivendo. Eles são oferecidos ao Deus-Imperador como sacrifícios viventes, suas almas e corpos consumidos para alimentar o Trono Dourado e o próprio Astronomicon.

Cada ano, mais psykers nascem, e os abates devem ser feitos com mais dedicação. A humanidade irá ascender a um glorioso futuro, ou irá cair no inferno feito por suas próprias mãos enquanto a Distorção vaza pelas portais de alma não guardados de incontáveis milhões de psykers latentes...

As Sagradas Ordos da Inquisição do Imperador

O Imperium do Homem é governado por uma variedade atordoante de corpos, cada um com poderes quase ilimitados dentro de sua própria esfera de influência, mas geralmente paralisados por feudalismo, rivalidades internas, e pelas ineficiências travadoras de dez mil anos de entropia e superstição a um ponto que é um milagre que o edifício inteiro não tenha desmoronado milênios atrás. Há uma organização, contudo, que tem o poder para fazer o que deve ser feito, não importa o quanto extremo, para garantir a sobrevivência do Imperium, o corpo conhecido como as Ordos Sagradas da Inquisição do Imperador.

Os agentes da Inquisição respondem somente aos próprios Altos Lordes da Terra e, em teoria, eles podem requisitar qualquer recurso e exercer comando sobre qualquer súdito do Imperium. Na prática, há limites para os poderes de um Inquisidor, sendo ao menos o julgamento e potencial censura de seus pares. Cada Inquisidor busca sua missão como lhe convém, e enquanto muitos são atraídos para conclaves, facções, ou convocações formais, a maioria segue com seus assuntos em segredo completo. A maioria das pessoas nunca ve um Inquisidor, mas todos sabem e temem a aparição de um sobre seu mundo natal, pois em seu rastro deve certamente seguir as piras funerárias para aqueles julgados traidores ao Imperium do Homem.

Possivelmente o desafio mais exigente enfrentado pelas autoridades do setor é a enorme cruzada de décadas de idade acontecendo em uma região distante chamado de Extensão Jericho. Apesar de estar situada no lado oposto da galáxia de Calixis, os dois são conectados por um portão de Distorção, pelo qual naves viajam no piscar de olhos uma distância que normalmente tomaria meses, se não anos, de navegação perigosa na Distorção. O portão de Distorção chamada Boca de Jericho permanece um segredo cuidadosamente guardado e viagem por ela é quase sempre sem volta. A Extensão Jericho é ao mesmo tempo uma região rica em recursos e uma maldição potencial sobre o Imperium. Com as grandes Frotas Enxame dos xenos Tyranídios assaltando a galáxia dos limites da região, o portão de Distorção poderia, caso os Tyranídios o capturem, oferecer meios para atacar em partes dos domínios do Imperador raramente sujeitos a tais ameaças externas. Para capturar a vasta riqueza da Extensão Jericho e garantir que o portão de Distorção permaneça seguro, o Imperium empregou vários recursos de homens e material na Crusada Achilus. Números incontáveis de tropas e recursos infundáveis estão sendo afunilados pelo portão de Distorção Boca de Jericho, tirados do Setor Calixis e além, e incontáveis milhões de tropas já deram suas vidas lutando no outro lado da galáxia para capturar uma região cheia de sangue e escuridão. Poucos, se algum, dos mestres de setor além do Lorde Hax e seu círculo interno sabem que incontáveis milhares de tropas recrutadas dos mundos de Calixis não estão fadadas a defender seus próprios mundos de invasão alienígena ou insurreição rebelde, mas a conquistar uma região amaldiçoada do espaço dezenas de milhares de anos luz distante.

A Expansão Koronus

“Seguindo nossas vitórias na campanha da Fenda Morbid, meu regimento foi recompensado com serviço nas forças contratadas de uma casa Comerciante Independente. Por mais de uma década, subjetivo, nós atravessamos zonas do vazio que nenhum homem visitou. Eu senti o calor de estrelas alienígenas e pisei em terra que nenhum pé humano já marcou em sua passagem, eu vi as ruínas de antigas raças que caírem antes que nós tivéssemos formado sequer nossas primeiras palavras e eu ouvi sussurros de deuses mortos em ventos estelares. Mas acima de tudo, nós conquistamos. Nós tomamos tudo, no nome do Deus-Imperador da Humanidade.”

- Coronel Ghib, 188º Cadiano

Além das fronteiras do Setor Calixis, depois do Porto Wander, o último bastião da autoridade do Imperium antes das Estrelas Halo, está uma enorme massa de tempestades da

Distorção que tornam a passagem praticamente impossível por incontáveis gerações. Mesmo assim, ao longo das eras, Comerciantes Independentes e outros que viajam além da luz do Imperador contam contos de um lugar de tesouros sem fim esperando por qualquer um bravo o bastante para se arriscar nestas tempestades. Quando o Setor Calixis se ergueu das ruínas da conquista, muitos mais aventureiros e tolos do que antes foram atraídos por tais contos, incontáveis números deles desaparecendo no vazio em busca de suas fortunas, para nunca mais voltar ao Setor Calixis. Até que, isto é, um voltou, tendo descoberto uma passagem navegável pelas tempestades para a região além delas. Esta passagem ficou conhecida como a Boca e a região além dela, a Expansão Koronus.

Atraídos por relatos de uma região cheia de tesouros de civilizações à muito extintas, de colônias humanas perdidas esperando conquista e de artesões alienígenas oferecendo os bens mais exóticos, contrabandistas e piratas de toda sorte passaram pela Boca para explorar a expansão recém-aberta. O controle do Imperium terminou no Porto Wander, mas esta estação naval se tornou um porto para os desesperados e os esperançosos se preparando para buscar suas fortunas e os que recentemente voltaram da expansão. Do outro lado da Boca se encontra Footfall, um porto sem lei construído e controlado por interesses sombrios com dedos em quase qualquer empreendimento realizado no vazio da Expansão Koronus. Aqui, mercantes, mercenários, caçadores de recompensas, escravistas, e caçadores de tesouros se misturam; humanos, mutantes, e alienígenas obedecendo a um pacto mútuo de não explodir um ao outro, como aconteceria dentro das fronteiras do Imperium. Entre as enormes multidões se esgueiram estranhos encapuzados, agentes do Imperium e de outros grupos interessados conduzem suas próprias guerras assassinas em passarelas e armazéns.

Além de Footfall está uma região de oportunidades sem limite para aqueles com a vontade e a força para aproveitá-las. Os sistemas em torno de Footfall são relativamente bem explorados, apesar de que mesmo estes à muito atrás reclamados por poderosas linhagens Comerciante Independente são frequentemente lugares de perigo e terror. Mais além, os mapas ficam cada vez menos confiáveis, sendo baseados não em observação, mas em rumores e conversas. Além dos sistemas inexplicados mais distantes está as Fendas de Hecaton, uma vasta área do vazio fendido com energias desconhecidas por algum desastre antigo.

A Expansão Koronus é um lugar não somente de oportunidade, mas de danação. Suas profundezas são assombrados por piratas, escravistas, e salteadores, muitos deles à serviço dos Deuses Sombrios do Caos. Numerosas monstruosidades alienígenas assolam a região também, incluindo saqueadores bárbaros Ork e os completamente beligerantes Rak’Gol. Outros alienígenas são menos

obviamente hostis, mas ainda assim representam uma ameaça perniciosa à alma de um homem. É dito que os inescrutáveis Eldar viajam pelas estrelas da Expansão Koronus, tão propensos a lançar uma emboscada mortal quanto engajar em dialogo indecifrável. Comerciantes do vazio imprevisíveis Stryxis oferecem à exploradores desatentos seus produtos duvidosos, trocando toda sorte de bens em troca por tudo, de escravos à bugigangas aparente sem valor. Bandos itinerantes de mercenários Kroot vendem suas assombrosas habilidades a quem pagar mais, enquanto numerosas outras espécies xenos esperam pelos desatentos nos cantos escuros. Talvez a mais perigosa de todas as

ameaças presentes na Expansão Koronus não seja os perigos óbvios viventes, mas os fantasmas dos supostamente à muito extintos. Sabe-se de traços de várias civilizações mortas estão espalhadas pela expansão inteira, algumas como relíquias empoeiradas muito abaixo do chão, outras como altas cidades abandonadas aparentemente intocadas pelo assalto dos éons. Incontáveis Comerciantes Independentes asseguraram artefatos recuperados de tais lugares, apenas para se encontrarem condenados, corpo e alma, pela destruição ressurgente de espécies que à muito caíram para desastre e ruína.

Comerciantes Independentes

É o fardo da maioria dos súditos do Imperador nascer, servir, e morrer de acordo com o regime brutalmente mantido imposto gerações atrás de acordo com quotas e predições arcana e geralmente obsoletas. A maioria nunca escapa do destino designado a eles no nascimento, exceto escorregando entre as rachaduras em rebeldia ou heresia. Contudo, há uma casta especial que goza de liberdade única de viajar além das fronteiras do Imperium, tratar com aliens, e cravar seus nomes nas estrelas. Estes são os principais mercantes comerciais conhecidos como “Comerciantes Independentes”.

Estes que recebem a Garantia de Comércio são descendentes de poderosas casas mercantes destinados a conquistar vastas áreas no vazio, empurrando a escuridão e reclamando tudo pelo Imperador e humanidade. Além do Imperium, os Comerciantes Independentes são a própria lei, sujeitos a nenhuma restrição além das impostas por sua própria consciência e os recursos que têm disponíveis. Tais homens e mulheres são verdadeiramente individuais, e enquanto alguns são mestres diplomatas e se comportam em seu dever, outros são tiranos psicopatas. Na verdade, os Altos Lordes da Terra não se importam um iota com como os Comerciantes Independentes se comportam em seu dever, apenas que os domínios do Imperium sejam sempre expandidos. Esta tarefa é vital, não somente para a existência continuada das linhas mais antigas de Comerciantes Independentes, mas para a do próprio Imperium. Tantos mundos são perdidos a cada ano por rebelião, invasão alienígena, ou decadência, que sem expansão constante, o Imperium iria certamente definharia a nada, rodeado de todos os lados por traidores, diabos, e coisas vorazes do além. Comerciantes Independentes portam o poder para exigir bens e serviços de quase qualquer servo do Imperium. Alguns até mesmo comandam exércitos inteiros de Guardas Imperiais emprestados, forças dadas a eles para que possam realizar melhor seu dever. Os Guardas em si podem estar completamente ignorantes quanto as guerras em que estão engajados estão sendo travadas muito além das fronteiras do Imperium, pela glória de um lorde Comerciante Independente de quem eles podem nunca ter ouvido falar.

A Marinha Imperial

O Imperium do Homem é um vasto domínio estelar, seus sistemas espalhados ao longo do vazio sem fim. Incontáveis outras espécies se esgueiram nas profundezas negras entre os setores controlados por humanos, e é apena graças a vigilância eterna da poderosa e orgulhosa Marinha Imperial que estes horrores são mantidos afastados. Sem a Marinha Imperial, o Imperium seria nada mais que uma coleção dispersa de mundos solitários, cada um uma presa fácil para a ambição xenos.

As naves da Marinha Imperial são verdadeiramente antigos, às vezes tão velhos quanto o próprio Imperium, e ocasionalmente ainda mais. Mesmo os menores dependem de tripulações de centenas, pois sistemas automatizados se provaram falíveis no calor da batalha, enquanto sangue e suor humor, guiados pela fé no Deus-Imperador da Humanidade, nunca falham. As maiores naves de guerra da Marinha Imperial têm tripulações numerando os milhares, estratificados em camadas tão diversas quanto a de qualquer sociedade planetária. Tais naves de guerra carregam as maiores armas já forjadas por mãos humanas, armas capazes de destruir cidades inteiras, afundar continentes, e estilhaçar a crosta de um planeta com uma única barragem.

Por mais poderosa que a Marinha Imperial seja, é raro que suas naves de guerra sejam reunidas em uma única frota. Ao invés disso, engaja em intermináveis patrulhas em espaço hostil ou bordas tenuamente asseguradas. Para muitos planetas de fronteira, um atracagem para repouso de uma nave de guerra da Marinha Imperial é o único contato que sua gente um dia terá com o resto do Imperium.

Apenas quando uma ameaça de escala realmente gigante aparece que a Marinha Imperial deve reunir suas naves de guerra em frotas sob o comando dos lorde almirantes. Quando isto ocorre, o destino das próprias estrelas está decidido, pois mesmo o vitorioso pagará com muitas centenas de milhares de almas.

As Casas Navegadoras

O espaço da Distorção, o Mar de Almas extradimensional pelo qual naves devem navegar para viajar entre as estrelas, é praticamente impossível de atravessar exceto sob a liderança de uma espécie especial de humano chamado de “Navegador”. Estes indivíduos são abençoados com um terceiro olho e são frequentemente afetados por numerosas outras mutações menos estáveis. Através do terceiro olho (ou olho da Distorção), os Navegadores podem olhar para as impossíveis profundezas ondulantes da Distorção e, ao contrário de todos os outros, não serem levados à loucura pelo o que olha de volta para eles. Usando como referência o eternamente brilhante farol psíquico do Astronomicon na Terra, navegadores planejam seu curso entre as estrelas e navegam as ondas irreais do Empíreo. Ao atravessar a Distorção, o capitão de uma nave fecha as janelas da Distorção, entrega sua nave para seu Navegador, e reza pelas almas de cada homem a bordo.

Os Navegadores são tão essenciais para a existência do Imperium que eles formam uma base de poder altamente influente entre suas instituições mais poderosas. Cada uma das fortemente unidas Casas Navegadoras tem grande poder mercantil com propriedades de uma ponta do Imperium até a outra. Navegadores são ligados a Marinha Imperial, os Capitães Cartistas, e as linhagens Comerciante Independente por riqueza, poder, e influência não sonhada em qualquer outro lugar.

O Alcance Jericho

“Eu não sei onde é e eu realmente não me importo. Tudo o que sei sobre o Alcance Jericho é que nenhuma unidade que já foi posicionada lá voltou...”

- Sargento Olz, 17º Rifles de Fenksworld

Há poucos mundos no vasto e disperso Imperium do Homem que não ficam dentro das fronteiras de uma zona de guerra ou outra, pois verdadeiramente é dito que no 41º Milênio há “apenas guerra”. Para alguns planetas, guerra é uma coisa passageira, conduzida em breves mas intensos pulsos enquanto invasões ou insurreições são desesperadamente combatidas ou suprimidas. Para outros, é um estado constante de ser, um moedor de carne no qual gerações inteiras são jogadas. Assim é a zona de guerra conhecida como o Alcance Jericho.

Uma vez uma poderosa e prosperala região do Imperium, o velho Setor Jericho sucumbiu para escuridão no início da Era da Sombra. Mundos, antes exemplos brilhantes de tudo o que a humanidade poderia ser, caíram em anarquia, enquanto rebanhos, antes unidos na sua adoração do Deus-Imperador, se curvaram aos deuses negros da Distorção. Um mundo de cada vez, a região inteira afundou em criminalidade e terror, até todos os vestígios de ordem cessar de existir. Esta descida à ruina coincidiu com o desastre galáctico que foi a Era da Apostasia, mas enquanto o Imperium se recuperou das labutas deste tempo, o Alcance Jericho nunca o fez. Sitiado em numerosas frentes por inimigos incontáveis, o Imperium abandonou o Alcance Jericho à sua sorte e, em tempo, a própria Distorção abraçou este lugar amaldiçoado, o separando do resto do Imperium com tempestades de magnitude sem precedentes.

Ao longo de sua terrível Era da Sombra, o Alcance Jericho foi o domínio de hereges e daemônios. Os seguidores do Caos desceram sobre estes mundos que não podiam se defender e a única autoridade era aquela que podia ser mantida pela lâmina e bala. A capital do velho Setor Jericho – a outrora orgulhosa Verronus – foi consumida pelo fenômeno de Distorção conhecido como a Anomalia Hadex, um caldeirão fervilhante de energias desconhecidas que alguns dizem sangrar o tempo e é abençoado de alguma sapiência alienígena. Apesar de que alguns mundos ainda se

garraram à sua herança meio lembrada, para a maioria, o Imperador se tornou pouco mais que um mito distante, no máximo um deus cruel que virou o rosto para suas crianças.

Ainda assim, enquanto o resto Imperium abandonou o Alcance Jericho a sua sorte, uma força permaneceu. A Vigília da Morte, um Capítulo de Fuzileiros Espaciais único criado para servir aos interesses da Inquisição, manteve suas Estações de Vigília secretas enquanto manteve-se na chamada “Longa Vigília” solitária. A missão exata da Vigília da Morte permanece um segredo conhecido somente pelos mais altos mestres do Imperium, pois certamente eles eram poucos de mais para evitar a descida da região na escuridão. Ainda assim, eles nunca saíram, e quando finalmente o Imperium descobriu o portão de Distorção Boca de Jericho, suas forças avançadas encontraram uma região ainda vigiada pelo incansável Capítulo trajado em negro.

O Alcance Jericho no final do 41º Milênio é um lugar de guerra total. Ao assegurar o chamado “Poço da Noite”, uma região negra do espaço perto do terminus do Alcance Jericho do portão de Distorção, o Imperium lançou uma poderosa cruzada, com as bênçãos dos próprios Altos Lordes da Terra. Incontáveis milhões de guerreiros foram convocados em um esforço para reclamar os mundos perdidos do velho Setor Jericho e além, para arrancar o controle das forças da escuridão, e para brilhar a luz do Imperador novamente sobre uma região à muito escurecida. Ainda assim, o Imperium encontrou não somente servos dos Poderes Ruinosos escondidos entre os mundos do Alcance Jericho, mas numerosos aliens também, e os mais poderosos destes eram os coletivistas Tau. A Cruzada Achilus emperrou e desastre só foi evitado por pouco até que com a morte de seu líder original e a nomeação de um novo Lorde Militante, a cruzada foi dividida em três salientes, para melhor enfrentar as numerosas ameaças da região.

Logo, contudo, a cruzada veio a enfrentar ainda outro inimigo, pois os xenos Tyranídios da Frota Enxame Dagon empurraram o saliente norte quase até seu ponto inicial. Confrontada por servos intransigentes do Caos, Tau determinados, e Tyranídios enfurecidos, a Cruzada Achilus permanece no fio de uma faca, com incontáveis milhares de soldados morrendo pela casa todo dia. Ninguém pode ver o fim desta era de guerra total e, ainda assim, a Vigília da Morte mantém sua vigília, sempre guardando contra um inimigo que ainda pode trazer a danação da região inteira.

O Adeptus Mechanicus

Tecnologia no Imperium do Homem é exclusivamente mantida pelo Culto Mechanicus – os Adepts do Deus Máquina, ou o Omnisssias. A era quando máquinas serviram a humanidade à muito passou, fogos de uma calamidade galáctica quase esquecida quando tecnologia, ou ao menos assim é dito, se virou contra seus criadores. Segundo esta era, muitos mundos foram lançados nas profundezas sombrias do primitivismo, homens reduzidos a selvagens vasculhando ruínas de cidades antes brilhantes por sustento. Desde então, a recuperação de tecnologia perdida tem sido responsabilidade do Adeptus Mechanicus, cujos Tecnopadres buscam e examinam “arqueotec” antiga e que mantêm estas máquinas que o Imperium não pode existir sem. Planetas inteiros – chamados de mundos forja – cospem tudo de rifles laser a tanques superpesados e, sem eles, as armas dos exércitos do Imperium ficariam mudas e os inimigos da humanidade iriam certamente prevalecer.

O Adeptus Mechanicus é conectado ao Imperium por uma teia complexa de fidelidade e obrigação, provendo Tecnopadres para todas as numerosas instituições do Imperium. Quando os generais do Imperador têm necessidade para as mais potentes máquinas de guerra já criadas, é o Adeptus Mechanicus que eles procuram. As mais poderosas armas disponíveis são as máquinas deus do Legio Titanicus e a artilharia auto propelida do Centurio Ordinatus. Cada uma destas máquinas de guerra arcana é capaz de destruir cidades inteiras.

O súdito ou soldado mediano do Imperium é quase inteiramente ignorante quanto o funcionamento da tecnologia. Enquanto alguns são dotados com os segredos da operação e manutenção básica de máquinas rudimentares, a maioria teme invocar a ira dos espíritos que animam a tecnologia. Bisbilhotar com tais aparelhos é um crime punível com morte, especialmente na Guarda Imperial, onde a vitória ou derrota pode depender do uso correto de armamento pouco entendido.

O Ministorum

Nem sempre o Imperador foi adorado como um deus, e há poucos ramos do Imperium, como os Fuzileiros Espaciais, que se lembram de um tempo em que ele era considerado um homem. É dito que o próprio Imperador combateu a superstição e irracionalidade, resistindo tentativas das massas fanáticas de endeusá-lo. Ainda assim, após sua morte, talvez fosse inevitável que ele fosse visto desta forma. Pelos primeiros poucos milênios da história do Imperium, não havia religião comum ou central, com numerosos cultos e seitas competindo por domínio. Cada mundo veio a adorar o Imperador da sua própria forma, de acordo com sua própria cultura e crenças, e isto ainda é o caso no 41º Milênio. Ainda assim, tal como governadores planetários governam seus mundos como acham melhor, mas devem a vontade dos Altos Lordes da Terra, também as incontáveis religiões são supervisionadas pelo Ministorum, a igreja galáctica do Credo Imperial.

Os ensinamentos do Credo Imperial são muitos e variados, e ainda assim há vários mandamentos chave que unem seus adoradores através da vastidão do Imperium. Notavelmente, eles devem crer que o Imperador é um deus e que ele sozinho é o salvador da humanidade. Eles devem crer que a humanidade é destinada a dominar a galáxia inteira e que quaisquer espécies que se oponham a este destino manifesto devem ser destruídas sem piedade.

Os Fuzileiros Espaciais dos Adeptus Astartes

Na alvorada da Era do Imperium, o Imperador colocou em movimento o maior dos empreendimentos que a humanidade já realizou. Por milênios, os mundos colonizados por humanos em eras passadas estiveram dispersos por guerra e isolados por tempestades de Distorção galácticas, ainda assim o Imperador fora abençoado com presciênciia divina e sabia que um tempo iria vir quando os mundos do Homem seriam reunidos. Em preparação para sua Grande Cruzada, o Imperador criou vinte filhos, forjados de sua própria herança prodigiosa. Cada um destes “Primarcas” era um deus entre homens, dotado com poderes do corpo e intelecto que os fez parecer a suprema evolução da humanidade. Cada um dos Primarcas iria liderar uma poderosa Legião de Fuzileiros Espaciais, ainda assim o empreendimento inteiro foi quase impedido logo no começo quando desastre atingiu e os Primarcas infantes se espalharam pela galáxia inteira.

Fora apenas depois, com a Grande Cruzada já sendo realizada, que os Primarcas foram reunidos com seu pai genético e com as Legiões que traziam sua herança. Por uma curta quantidade de anos, o Imperador e sua progénie lutaram lado a lado para reunificar os mundos do homem e destruir inteiramente aqueles que se oporiam ao destino da humanidade. Ainda assim, calamidade atacou, e não foi pela mão de algum opressor alienígena, mas traição dentro das fileiras. Mestre de Guerra Horus, maior e mais favorecido dos filhos do Imperador, fez pacto com as coisas vis da Distorção. Irmão se virou contra irmão e o Imperium inteiro fora lançado em chamas de guerra civil galáctica que só terminou quando Horus fora morto pelas mãos de seu pai, e o Imperador estava tão ferido que apenas sua ascensão ao Trono Dourado iria manter sua morte afastada.

Dotados com o sangue dos Primarcas, os Fuzileiros Espaciais dos Adeptus Astartes são os melhores guerreiros que a humanidade pode empregar. Eles são completamente dedicados à defesa da humanidade, abrindo mão de muito de sua humanidade na guerra eterna contra o herege, o alienígena, e o daemônio. Eles são selecionados nas sociedades mais aguerridas, notavelmente os bárbaros de Mundos Selvagens e gângsteres das bases de mundos colmeia. Poucos sobrevivem ao processo de seleção, menos ainda aos anos de prova que seguem.. Corpos já fortalecidos além de comparação são implantados com órgãos geneticamente modificados que aumentam as capacidades do recipiente imensamente. Mente, corpo, e alma são desenvolvidos ao pináculo da capacidade humana e além, o resultado é um guerreiro capaz de enfrentar qualquer ameaça imaginável na defesa da humanidade. Abençoado com o armamento mais destrutivo e protegido pelas melhores armaduras disponíveis, os Fuzileiros Espaciais são os campeões da humanidade, sem eles desastre teria recaído sobre o Imperium incontáveis vezes ao longo dos longos e sangrentos milênios.

O Vórtice Gritante

"Seja lá o que estiver dentro daquela massa de inferno girante puro, reze com toda sua alma que continue onde está..."

- Durma Vem, Segundo Assistente Representativo da Casa Caleb

A galáxia em que os mundos do Imperium estão dispersos é uma região perigosa afligida com incontáveis ameaças aos que viajam de um sistema para o outro. Navegadores conhecem estes perigos bem e evitam espaço tocado pela radiação danosa de estrelas mortas ou moribundas, cheio de massas flutuantes de matéria esotérica, ou assombrado por buracos negros famintos. No final, contudo, a maioria destes fenômenos são produtos do universo material e, ao menos até certo grau, previsíveis. Uma ordem de magnitude mais perigos é o fenômeno das tempestades de Distorção, vastas regiões onde a matéria bruta do Caos rasga a fina pele entre a realidade e o Immaterium.

É dito que em grandes partes da história da humanidade, a galáxia foi preenchida por tempestades de Distorção tão grandes que elas engoliram não apenas planetas, mas sistemas, setores, e porções inteiras do vazio. Certamente, crê-se que o vasto Império do Homem, do qual o Imperium é sucessor, fora derrubado em parte pelo início de tantas tempestades de Distorção que seus sistemas se tornaram isolados e incapazes de funcionar como parte de um todo. Estes possuidores de conhecimento proibido dizem que que estas tempestades galácticas surgiaram essencialmente quando o quarto grande Deus do Caos, Slaanesh, fora criado no momento da Queda da raça Eldar, precipitando a Grande Cruzada do Imperador para reclamar a galáxia para a humanidade.

Áreas afetadas por tempestades de Distorção são regiões infernais onde as leis do universo físico são esticadas até, e geralmente além, o ponto de quebra. O próprio espaço fervilha com energias desconhecidas, e passar pela tempestade é passar além do mundo material em um conjurado pelos habitantes da Distorção e a vontade inimaginável de deuses loucos. Tempo não tem significado em tais lugares; aqui a paisagem pode tomar qualquer forma imaginável, de oceanos de vísceras borbulhantes indo até onde os olhos podem ver, a interseções de geometria irreal. Em alguns lugares, a vontade de um dos quatro grandes poderes do Caos é ascendente, os arredores moldados de acordo com as motivações e desejos daquele deus. Outros são sem forma ou sempre mudam, ou eles respondem aos impulsos subconscientes de qualquer um que olhar para eles.

A maior das tempestades de Distorção são aquelas que se tornaram permanente, se a palavra pode sequer ser aplicada

a tal fenômeno. O Olho do Terror, por exemplo, é uma enorme cicatriz no vazio, afligindo uma vasta região que outrora conteve incontáveis milhões de sistemas e formava a maior concentração da raça Eldar antes dela cair. Outras regiões incluem o Turbilhão, uma região assombrada por renegados e alienígenas que são uma praga para comércio imperial por centenas de anos luz em toda direção. Outra grande tempestade, situada entre o Setor Calixis e a Expansão Koronus, é conhecida pelos Navegadores como o Vórtice Gritante.

O Vórtice Gritante à muito consumiu uma vasta região de espaço e alguns dizem que foi criado ao mesmo tempo que o Olho do Terror. Numerosas lendas sombrias existem entre os estudam o vazio, algumas dizendo que a tempestade foi criada pelo grito de morte de uma espécie inteira, outra que foi a maldição do Imperador sobre alguma abominação xenos. Seja lá qual for a verdade, os que possuem poderes psíquicos relatam que a região inteira em torno do vórtice é afligida pelos gemido tortuoso dos à muito mortos e, quando a tempestade cresce, mesmo aqueles sem o dom dos psykers pode perceber e frequentemente enlouquecem pela experiência.

O que é sabido apenas pelos mais altos nas Ordos Calixis, é que o interior do Vórtice Gritante é hóspede de numerosos mundos. Os que estão em seus limites existem em uma meia vida entre as dimensões reais e irreais enquanto os mais para dentro são aterrorizantes mundos daemônio inteiramente sob o controle do Caos. O Vórtice é dividido em três grandes regiões. O anel externo é os Mundos Crepusculares, onde numerosos lorde da guerra batalham entre si pelo domínio e o favor de seus patronos demoníacos, buscando formar exércitos de mutantes e hereges para lança-los contra seus rivais. Além dos Mundos Crepusculares está o Anel Interno, uma região que hospeda um número de mundos daemônio de natureza cada vez mais insana, onde apenas os que estão no meio do chamado "Caminho para Glória" ousam passar. No olho da tempestade está o Vórtice Baixo, uma região tão preenchida pelo poder caído da Distorção que apenas os mais fortes ousam entrar e poucos destes retornam. Quando eles o fazem, contudo, eles estão em posse de tamanho poder e cientes de tais segredos que seus sonhos de domínio estão finalmente no seu alcance. Quando tais indivíduos crescem em poder dentro do Vórtice Gritante, as regiões além ficam sobre a sombra de uma Cruzada Negra – uma invasão imparável de incontáveis milhões de servos dos Poderes Ruinosos.

Permanece desconhecido se algum entre os líderes do Setor Calixis estão plenamente cientes da ameaça terrível imposta pelos habitantes do Vórtice Gritante. Certamente, estes Inquisidores caçadores de daemônios da Ordo Malleus mantêm uma vigília próxima da assim chamada 13ª Estação de Passagem, um ponto dentro da Boca que conecta de alguma forma com o vórtice. Talvez os mestres secretos da Ordo Malleus antecipem uma Crusada Negra de escala total

e estão travando uma guerra secreta desesperada para impedi-la. Talvez, contudo, a própria natureza do Caos mantenha a ameaça afastada enquanto seus servos gastam

suas energias em guerra interna eterna na vã esperança de conseguir a atenção de seus patronos e Ascenderem.

Os Adeptus Arbites

Todos os governos planetários mantêm suas próprias forças policiais permanentes, comumente referidos como Arbitradores, apesar de que há tantos títulos quanto há planetas no domínio imperial. Acima deste nível, contudo, existe um corpo maior, chamado de Adeptus Arbites, responsável por executar a lei do Imperador pela galáxia. Os Adeptus Arbites não dão a mínima para costumes, regulações, ou códigos locais. Ao invés disso, ele brutalmente impõe os códigos que permanecem constantes ao longo do Imperium e, no 41º Milênio, há bibliotecas inteiras, às vezes de tamanhos de continentes, dedicadas a manter este vasto corpo de estatuto. Os Adeptus Arbites mantêm uma presença em todos menos os mais isolados mundos. Em cidades colmeia prosperas podem ter milhares de Adeptus Arbites, sempre vigilantes por sedição, reincidência, e outros crimes similares, enquanto mundos menos populosos podem ser lar de um único bastião precíto.

Além de impiedosamente manter a Pax Imperialis, os Adeptus Arbites geralmente tem mais outro papel crucial. Caso rebelião ou invasão tome conta de um planeta, não é incomum para os precintos fortificados dos Adeptus Arbites serem o último posto avançado de ordem restante. Como tal, eles tem o dever de resistir tempo o bastante para que uma transmissão astropático seja realizada e a ajuda possa ser convocadas. Provavelmente, nenhum destes bravos defensores estará vivo quando liberação finalmente chegar, mas seu sacrifício jamais será esquecido.

Os Cavaleiros Cinzentos

Os Cavaleiros Cinzentos são os defensores secretos da humanidade contra os habitantes da Distorção. Eles são os campeões não vistos e não ouvidos que, fora do conhecimento das massas, evitaram desastre numa escala galáctica em incontáveis ocasiões. Os Cavaleiros Cinzentos são um Capítulo de Fuzileiros Espaciais altamente especializado, servindo aos Caçadores de Daemônios do Ordo Malleus. Cada um é um guerreiro-psyker de habilidade e potência prodigiosas e sua fé é tão forte que nenhum Irmão de Batalha se curvou aos Poderes Ruinosos nos dez mil anos de existência do Capítulo. Trajados em armadura inscrita com os mais poderosos sigilos de proteção e portando armas de fabricação arcana e às vezes até alienígena, os Cavaleiros Cinzentos enfrentam inimigos que nenhum outro poderia, ou iria, enfrentar.

Mundos Daemônio e Exterminatus Misericordiosos

Caos é uma ameaça para a humanidade não somente num sentido militar, mas espiritual também. Apenas o conhecimento de que seres de poder imenso existem a apenas um pensamento de distância, se alimentando e alimentando as paixões dos mortais, é considerado perigoso de mais para todos menos os mais confiados portarem. O súbito comum do Imperium vive em um estado perpétuo de medo, ignorância e subjugação que é imposto não por crueldade, mas pelo bem do Imperium como um todo.

Ainda assim, é inevitável que a Guarda Imperial e outras forças combatentes devam enfrentar os servos do Caos no campo de batalha. Quando eles o fazem, eles são reforçados por numerosos pregadores e confessores, pois a fé no Deus-Imperador é a única verdadeira armadura contra a verdade diabólica do inimigo. É sabido que enfrentar mesmo os seguidores mortais dos Poderes Ruinosos taxa a maioria das unidades da Guarda Imperial a um ponto onde moral e bem estar espiritual são tragicamente degradados. Ao enfrentar estes seres do Caos nativos da Distorção – Daemônios e aqueles que portam seus dons, mesmo o mais bravo veterano da Guarda Imperial provavelmente enlouquecerá ou se corromperá além da salvação.

Quando mundos inteiros são subjugados por Daemônios do Caos, toda esperança de reclamá-los deve ser abandonada. Quando o sangue oferecido aos Poderes Ruinosos pelo assassinato dos servos do Imperador escorre para o núcleo do mundo, a mácula do Caos penetra tão fundo que ela pode nunca ser limpa. O mundo se torna o domínio de diabos e daemônios e, em tempo, a fibra da realidade pode ficar tão comprometida que o planeta é transformado em um mundo daemônio. Em tais casos, a Inquisição ou autoridades similarmente altas podem não ter opção a não ser declarar Exterminatus e destruí-lo completamente.

Extermnatis é usado para descrever um número de sanções que podem ser trazidas contra um mundo condenado, mas todas elas têm o mesmo resultado final. Cada traço de vida é completamente arrancado do mundo, até o nível celular, para que ele seja reduzido a uma rocha estéril como se nunca tivesse existido vida. Desprovidos das âncoras de almas viventes, os daemônios devem se retirar de volta para a Distorção, ou assim se espera. Na verdade, alguns mundos nunca são exorcizados da mácula da Distorção e permanecem casas fúnebres dedicadas ao sofrimento eterno das almas que caíram em defesa dos domínios do Imperador.

A Frente Rotacionária

“Ali fora, além da Periferia, o próprio vazio queima. Alguns dizem que é as chamas de estrelas moribundas, outros que é o fogo da guerra que consome a região inteira. Eu, eu sei que são as chamas do inferno que queimam na Frente Rotacionária, e elas irão levar todos nós antes de serem extintas.”

- Sargento de Artilharia Primeira Classe Maull, 86º Cadiano

Jogos de **Only War** podem se passar em quaisquer das regiões apresentadas até agora, de zonas de morte de escala planetária do Alcance Jericho às profundezas perigosas da Expansão Koronus. O que segue é um cenário especificamente projetado para o jogo e seu tema central de guerra total – a Frente Rotacionária. Uma zona de guerra englobando dúzias sistemas solares, a Frente Rotacionária é consumida por conflito entre facções diametricamente opostas. Ela é centrada em um Subsetor do Setor Calixis chamado a Periferia e alguns de seus mundos serão familiares para os que tiverem jogado o jogo **Dark Heresy**. Mas a maior parte da zona de guerra da Frente Rotacionária está “fora do mapa”. Ela engloba uma região que jaz diretamente no caminho de uma enorme invasão Ork, uma região praguejada por sedição e incursões alienígenas. Os campos de batalha da Frente Rotacionária são muitos e variados, e oferecem tantas oportunidades para glória quanto jeitos de morrer. Apenas os mais fortes irão subir para assumir comando dos exércitos do Imperador em tal lugar, e os fracos serão presas para Orks, rebeldes, Eldar Negros, ou mesmo as forças temidas dos Poderes Ruinosos.

O que segue é uma revê história dos eventos levando ao “dia presente” do jogo **Only War**, juntamente com uma descrição de um número de locais chaves, facções, e personagens. Detalhe suficiente é provido para Mestres de Jogo usar o cenário diretamente, e mais será apresentado em suplementos futuros. A maioria dos Personagens Jogadores irá saber apenas uma pequena porção do que segue, então Mestres podem preferir que seus jogadores pulem esta parte e permita que estes detalhes sejam revelados conforme e quando for apropriado. Em dúvida, o Mestre deve ser consultado.

Pecados dos Pais

Milhares de anos atrás, o Setor Calixis fora arrancados das profundezas assombradas por xenos da Expansão Calyx pelo sangue, suor, e lágrimas de incontáveis milhares de mártires

que realizaram a Cruzada Angevin. O empreendimento fora certamente grande e feito possível apenas pelos esforços combinados de vários ramos da máquina militar imperial. Centenas de regimentos da Guarda Imperial lutaram em mundos fervilhando com corrupção xenos, avanços de milhões com Fuzileiros Espaciais elite na vanguarda. Os céus foram escurecidos pelas formações de caças da Marinha Imperial enquanto naves de guerras tão numerosas quanto as próprias estrelas queimavam no vazio. As máquinas de guerra do Adeptus Titanicus caminhavam nos campos de batalha como deuses blindados enquanto os exércitos privados dos mais ambiciosos das casas Comerciantes Independentes mais ambiciosas lutaram na esperança de um dia dominar estes mundos arrancados das garras mortas de diabos xenos inomináveis. Fora um destes principes mercantes militantes que liderou alguns dos avanços mais ousados, tão fundo na Expansão Calyx que ele quase atravessou além das Zonas Ermo. Este homem era Duque Severus o Primeiro, o portador de uma Garantia de Comercio dada a sua linha pelos próprios Altos Lordes da Terra. Ainda assim, seu nome é quase desconhecido no Setor Calixis, enquanto os de homens menores são celebrados ao longo de uma centena de sistemas ou mais.

Os feitos de Severus o Primeiro e seus companheiros foram tão heroicos que deveriam ser conhecidos e celebrados não somente pelo Setor Calixis, mas pelo Imperium inteiro. Foi Severus quem destrancou as Marchas Markayn fervendo com plasma os mares proliferadores de xenos de Cantus Extremis, rompendo um impasse que havia retardado o avanço de três milhões de tropas. Foi Severus quem descobriu e carteou a rota de Distorção entre Dreah e Iocanthos, quando os mestres de frota da Marinha Imperial estavam convencidos de que o caminho Rotacionário deve certamente ficar entre o sistema Prol e Fedrid. É até dito que uma poderosa besta da Distorção atacou a nave capitania do Duque enquanto ele se aproximava de Ganf Magna, os grandes tentáculos da criatura se enrolando em volta da nave quando Severus ordenou uma translação emergencial para o espaço real, a coisa sendo arrastada com eles também. Enfraquecida pela exposição às leis do plano material, a besta fora eventualmente derrotada. Mas antes de desaparecer da existência, o próprio Duque Severus arrancou fora um único olho cristalino de vários metros de diâmetros valendo o resgate de um Alto Lorde da Terra.

Por maiores que suas numerosas vitórias foram, foram os feitos do duque na fundação da Periferia que lhe renderam verdadeira glória, ao menos por um curto tempo. Sobre os hereges e diabos xenos que a frota do duque confrontou enquanto avançava a frente das forças principais entre Sepheris Secundis e Sinophia, os poucos arquivos existentes falam nada – a Inquisição e outros corpos tendo determinado e quais verdades não são apropriadas para disseminação. Na maioria dos casos, apenas os nomes das de outra forma desconhecidas batalhas permanecem. A Queima de

Cyclopea Nove; as Aterrissagens de Kulth; a Retirada de Avitohol, rapidamente seguida pelas Represálias de Abitohol; a Guerra de Cinzas, na qual é dito que milhares de naves xenos foram vistas caindo na atmosfera de Sisk, os sobreviventes impiedosamente caçados pelos nativos humanos vingativos. Foi a Segunda Batalha de Kulth que o maior momento do duque chegara, seus exércitos contra-atacados por uma horda de milhões monstruosidades xenos enlouquecidas. Pouco é sabido além de um registro se apagando em um tomo em pedaços, trancado em cofres de estase abaixo do Palácio Lucid em Scintilla, dizendo que o duque liderou seus exércitos em pessoa, mesmo enquanto as hordas xenos se aproximavam de todos os lados e tudo parecia perdido. O escriba desconhecido segue para dizer que Duque Severus enfrentou um ser xenos de natureza tão monstruosa que seus maiores campeões foram consumidos por loucura, mas ele não, dando o golpe mortal com sua própria mal e mudando os ventos da batalha e da campanha como um todo em um instante. As hordas xenos foram postas para fugir e com elas, estes mundos humanos que resistiram ao avanço do Imperium capitularam. A região que um dia seria conhecida como o Subsector Periferia fora aberta e uma rota de Distorção descoberta que conectava a região ao distante Setor Scarus, garantindo suas fortunas enquanto centros de comércio surgiram por toda sua extensão.

Por que, então, estes feitos são desconhecidos para os povos do Setor Calixis? A resposta é simples e jaz na mais baixa das falhas humanas – o pecado do orgulho. Duque Severus o Primeiro fora prometido muito pelos termos de sua Garantia de Comércio, mas na verdade os Altos Lordes nunca esperaram que ele sobrevivesse aos terrores que se esgueiravam na Expansão Calyx. Antes de receber seu título, o duque era um cortesão sênior do Senatorum Imperialis e sua trajetória política o estava levando a um assento no dos maiores dos concelhos. Seus numerosos rivais acharam isso muito desconcertante por que acreditavam que Severus havia assassinado muitos de seus compatriotas durante sua ascensão ao poder. Estes rivais planejaram seu recebimento da Garantia de Comércio, forçando Severus a embarcar em uma cruzada que eles esperavam que poria um fim em suas ambições, sua carreira, e sua vida. Severus estava plenamente ciente das intenções dos Altos Lordes quando ele sucedeu em arrancar a Periferia da escuridão da Expansão Calyx, ele interpretou os termos

de sua garantia para justificar ele reclamá-la como seu domínio pessoal, isento das leis e obrigações postas sobre o resto do Imperium. Em essência, Severus se instalou como o governante exclusive de seu império privado, que a seus olhos ele havia ganhado pelo derramamento de seu sangue como também o de incontáveis milhares de seus seguidores.

Em outras circunstâncias, Severus o Primeiro poderia ter sido permitido realizar sua ambição, pois as fronteiras do Imperium são frequentemente expandidas por homens de sonhos similares, apenas para serem absorvidas na massa maior de setores gerações depois. Isto poderia ter sido o caso com Severus, se não fosse pela ascensão simultânea de um homem que o considerava um plutocrata vanglorioso e egocêntrico interessado apenas em expandir seus próprios domínios ao custo do sangue, suor, e lágrimas de milhões dos servos fieis do Deus-Imperador. Este homem era General Drusus e, enquanto Severus estava conquistando a Periferia para seus próprios fins, Drusus liderava os exércitos da guarda Imperial em uma série de vitórias tão gloriosas quanto as do duque. Enquanto Severus se concentrava em consolidar seu poder depois da Segunda Batalha de Kulth, Drusus continuou lutando, reclamando incontáveis mundos para o Deus-Imperador da Humanidade. Segundo sua aparente morte nas mãos de agentes de rivais (que podem ou não incluir Severus) e a subsequente ressurreição, Drusus fora beatificado e é celebrado até este dia como o santo padroeiro do Setor Calixis.

Dujuque Severus fora logo eclipsado por São Drusus e seus planos de estabelecer seu próprio domínio foram lançados às cinzas. Com cada um dos líderes da Cruzada Angevin abertamente adorando Drusus, nenhum iria apoiar Severus em suas próprias ambições. Por um tempo, Severus virou suas costas para os seus antigos pares entre a cruzada, eventualmente falando apenas com a famosa Comerciante Independente Sibylle Haarlock. O que se passou entre os dois permanece sem registros e alguns acreditam que Haarlock denunciou Severus ao descobrir suas intenções de estabelecer seu próprio domínio privado. No tempo em que Drusus fora proclamado primeiro Lorde de Setor de Calixis, Severus era um homem quebrado. Ele morreu em 417.M39, menos de um mês depois que o próprio Drusus faleceu. Até o fim, ele era um homem ressentido e amargo, transformado pela crueldade de seu destino de um nobre almirante-mercante em um recluso paranoico.

Orientação de Mestre: O Retorno de São Drusus

O Gambito da Apostasia é uma aventura trilogia para o jogo **Dark Heresy** em que São Drusus retorna para julgar os pecadores do Setor Calixis e a guerra estoura na região inteira. Mestres de Jogo de **Only War** podem querer considerar se sua campanha se passa antes, durante, ou depois destes eventos. Se o assim chamado Dei-Phage ainda está para surgir, então a anarquia de escala setorial que resulta quando ele o faz pode formar uma parte da estória depois na campanha, talvez com os Personagens Jogadores sendo puxados para um lado ou o outro. Se e quando São Drusus retorna, Severan o Décimo Terceiro o denuncia como um impostor, nem mesmo sabendo que ele na verdade está correto. Talvez pelo tempo em que isto ocorre, os PJs já tenham ganho uma patente maior e podem decidir por si mesmos a que lado se juntar, trazendo algumas questões intrigantes sobre lealdade. Finalmente, se o Dei-Phage tiver sido derrotado, é bem possível que os remanescentes de seus seguidores desiludidos continuem lutando, e muitos fugiram para a Periferia e além. Mestres de Jogo desejando explorar este elemento do cenário mais a fundo podem encontrar abundância de detalhes na série Gambito da Apostasia.

Orientação de Mestre: Fuzileiros Espaciais na Frente Rotacionária

Only War é um jogo que foca na Guarda Imperial – homens e mulheres possuidores de fé insaciável no Deus-Imperador da Humanidade, mas no final de tudo, mortais de carne e sangue. Para os soldados comuns, os Fuzileiros Espaciais super-humanos dos Adeptus Astartes são como deuses caminhando entre homens e, enquanto alguns estão presentes na Frente Rotacionária, eles são certamente uma visão rara. A maioria dos soldados da Guarda Imperial nunca irá ver um Fuzileiro Espacial, muito menos lutar ao lado de um, e, portanto, eles são alvo de toda sorte de lendas, mitos, e superstições. Diferentes culturas, e os regimentos trazidos delas, têm suas próprias crenças sobre Fuzileiros Espaciais. Alguns os veem com espanto como os filhos literais do Imperador, enquanto outros os temem como os executores do julgamento divino do Imperador. Enquanto é verdade que um Fuzileiro Espacial pode cuspir ácido, em sua ignorância muitos vão dizer que eles também podem matar com um olhar ou fazer um exército fugir com uma única palavra. Contos abundam sobre pequenos grupos de Fuzileiros Espaciais conquistando planetas inteiros ou resistindo onda aposta de diabos xenos selvagens. Alguns capítulos, em particular os Ultramarinos, são idolatrados no Imperium. Outros, como os Bebedores de Sangue, inspiram terror.

Qualquer soldado que se encontrar na presença de um Fuzileiro Espacial irá provavelmente cair de joelhos em suplicação abjeta, de tão potente que é a presença marcial de um Irmão de Batalha dos Adeptus Astartes. Mesmo oficiais seniores da Guarda Imperial podem acabar balbuciando como subalternos recém-comissionados ao conversar com um Fuzileiro Espacial. No geral, a maioria dos Fuzileiros Espaciais mal notam meros mortais e é preciso um homem certamente grandioso e raro para ganhar seu respeito.

Mestres de Jogo são aconselhados a manter Fuzileiros Espaciais como uma presença muito distante em suas campanhas. Rumores de sua presença em uma zona de guerra deve causar grande excitamento entre os PJs, mas devem geralmente ser provados falsos. Talvez assim que a campanha tiver progredido a um nível maior, um encontro com uma única esquadra de Fuzileiros Espaciais poderia formar o clímax de uma grandiosa batalha e se tornar o alvo de numerosos contos revividos em torno das mesas de jantares de oficiais por muitos anos à frente.

Mas Duque Severus o Primeiro não morreu como o último de sua linha. Antes de falecer, ele recontou seu triste conto ao seu primogênito, e o conto deve certamente ter sido destilado em uma estória odiosa de homens pequenos se aliando contra um de quem eles sentiam inveja. O filho passou o conto para seu filho, e assim a estória fora filtrada na recontagem até tudo o que restava era um miolo distorcido, apenas lembrando vagamente a verdade. Geração depois de geração ouviu, e repetiu, este conto de danação, até que em 779.M41 Duque Severus o Décimo Terceiro assumiu o poder sobre o pouco que restava de sua casa. Ao contrário de seus predecessores, Severus o Décimo Terceiro conseguiu escalar os degraus do poder no Setor Calixis, dependendo de métodos e meios que ainda estão para serem completamente revelados. Em 799.M41, ele assumiu o apontamento pelo qual ele trabalhou sua vida inteira, uma posição da qual ele pode finalmente realizar os sonhos de sua linha inteira. Ele ascendeu para Lorde de Sub-Setor, o prefeito Administratum da região que seu epônimo ancestral havia fundado – a Periferia.

Suas ambições ecoando as de seu progenitor, Severus o Décimo Terceiro acreditava que a Periferia deveria ser sua, mas ainda assim ele sabia que abertamente declarar sedição iria fazer os governadores planetários se levantarem contra ele e trazer a força do Imperium para esmagar sua cabeça. Ao invés disso, ele buscou aliados na escuridão Rotacionária da Periferia, seus espiões procurando qualquer um que poderia ajudá-lo, não importando seu preço. Esperando na escuridão, seus espiões descobriram os Eldar Negros da kabala proscrita Crianças dos Espinhos, e pactos vis foram feitos em troca dos serviços letais dos alienígenas. Severus o Décimo Terceiro consignou mundos de fronteira inteiros ao controle cruel dos Eldar Negros, garantindo quando saques no espaço real ocorressem, as reservas do subsetor estivessem sempre distantes de mais para intervir. Barcas xenos incharam com escravos entregues às centenas de milhares para sua danação nas covas de Commorragh, enquanto a corte de Severus o Décimo Terceiro ganhou cortesãos ocultos por véus e assassinos de olhos negros.

As Crianças dos Espinhos

Severus o Décimo Terceiro jamais poderia ter ganho ascendência sobre seus pares sem a ajuda do grupo Eldar Negro conhecido como as Crianças dos Espinhos. Esta kabala proscrita é feita da escória da sociedade Eldar Negra – escravos fugidos, nobres desgraçados, e campeões derrotados – e seus membros estão sempre a procura de oportunidades para ganhar armas e escravos que eles possam usar para alimentar sua busca por poder em Commorragh. Ao ajudar Severus o Décimo Terceiro, a kabala das Crianças dos Espinhos ganhou acesso fácil a uma região em que as forças do Imperium são incapazes de opor às seus saques no espaço real. Milhares são arrastados gritando de volta para a sub-realidade da Cidade Negra, e ainda assim há aqueles que questionam se o envolvimento da kabala nas guerras da Frente Rotacionária pode ser ainda mais pernicioso. Alguns temem que os Eldar Negros possam estar trabalhando em rumo a outro objetivo – um que pode trazer mais danação e desastre sobre os mundos queimados pela guerra da Periferia e além.

Por mais de uma década, Severus e seus crueis agentes aliados trabalharam incansavelmente para cortar os laços entre a Periferia e o resto do setor, um de cada vez, até que nenhum sequer percebeu enquanto ela lentamente se transformava em seu domínio pessoal. Governadores planetários resistentes à corrupção ou subversão foram silenciosamente removidos, mas sempre os oito mundos mais próximos da fronteira com o subsetor Malfian foram mantidos em um estado de aparente normalidade. Os mundos à rotação deles estavam inteiramente no controle do nobre, que havia finalmente atingido o sonho de seus ancestrais em tudo menos nome.

A Maré Verde Sobe

Ninguém sabe que fim teria o feudo de Severus se os eventos continuassem sem interrupção. Talvez ele teria ficado ousado ao ponto de arriscar declarar abertamente sedição, ou talvez seus aliados sombrios teriam se virado contra ele por seu orgulho. Ao invés disso, foi outra espécie xenos que decidiu a questão. Uma invasão Ork sob o senhor da guerra Genghiz Grimtoof, o auto intitulado “Pega-Bixu”, saiu da escuridão e cai sobre os limites mais distantes do império de bolso de Severus, massacrando milhões em alguns poucos meses. As forças de defesa destes mundos estavam preparadas e focadas na maior parte na supressão de suas próprias populações, ou para fazer grandes paradas honrando seu mestre, e poucos foram capazes de realizar algo que se parecesse uma resistência capaz. Mundo depois de mundo escorregou das mãos de Severus enquanto os Orks do Pega-Bixu saqueavam impunemente por seu domínio. Não havia nada que ele ou seus sinistros aliados podiam fazer para pará-los.

Severus o Décimo Terceiro meditava sobre seu trono de granito enquanto milhões pereciam. Seus conselheiros mais próximos lhe diziam para implorar ao Imperium por ajuda, mas todos foram silenciados pelo golpe do executor. Finalmente, todos seus conselheiros mortos ou fugindo, Severus fora deixado sozinho e seu império quase morto. Em um momento de revelação sombria ele percebeu que eles sempre estiveram corretos. Ele mandou familiares para a corte do Lorde de Setor Hax para implorar por ajuda contra a invasão Ork. Apesar de que a maioria dos mensageiros foi interceptada por assassinos desconhecidos ou vítimas de outros destinos igualmente mortais, um conseguiu. A própria neta de Severus foi diante o Lorde de Setor Hax e entregou a súplica por ajuda. Hax simplesmente riu dela.

O lorde de setor patrício esteve observando a periferia de longe por anos e sabia bem da traição de Severus, apesar de que o quanto estava ciente de suas origens, ele não revelou. Rumores implicaram depois alguma conexão entre Severus e Hax, algum laço negro, talvez até um laço de sangue, que o persuadiu a não agir com todas suas forças enquanto

Severus construía seu próprio domínio privado. Ainda assim, quando os Orks atacaram, foi para o próprio benefício de Hax, pois isto humilhou Severus e o forçou para fora dos ermos em uma maneira muito pública. Eventualmente, Hax concordou que os Orks devem ser combatidos e as reservas do setor foram mobilizadas.

Kulth, a capital do subsetor, foi aliviada, apesar de que na verdade o Imperium nunca dedicou força o bastante para mudar a maré contra os Orks. Os mundos além da Periferia caíram em um caldeirão borbulhante de guerra total, ainda assim tantas tropas estavam sendo dedicadas à guerra secreta no Alcance Jericho que para muitos a tarefa parecia ter poucas esperanças de sucesso. Alguns sussurravam que aqueles que perseguiam a cruzada distante precisavam de uma guerra mais próxima de casa para mascarar o enorme gasto de recursos, e portanto o impasse na Periferia foi no melhor caso conveniente, e no pior, deliberadamente mantido.

Guerra Total

Enquanto a situação em Kulth era estabilizada, a guerra além da Periferia estava seguindo mal para Severus o Décimo Terceiro. Enquanto os Orks saqueavam os mundos de Deluge, KW-9, Peritinax, e uma porção de sistemas menores, uma miríade de outras ameaças se ergueu. Apesar dos pactos que ele acreditava que havia assegurado com os Eldar Negros, as crianças perniciosas de Commorragh lançaram saques cada vez mais audazes contra estes mundos nos limites da zona de guerra. Atraídos pelo colapso quase total do poder do Imperium na região, os servos do Caos, em particular o bando de Sektoth o Falso Sussurrador, lançou uma série de ataques brutais, em prol às suas próprias missões blasfemas.

Sitiado por todos os lados, Severus o Décimo Terceiro anunciou a anexação da zona além da Periferia no que ele chamou de o “Domínio Severano” até a crise passar. Hax ficou indignado, declarando Severus um separatista e um traidor, e a guerra escalou a um ponto não visto até então. Os servos do Caos agora andam abertamente sobre os mundos devastados pela guerra, realizando a vontade desconhecida de seus mestres, enquanto os Eldar Negro saqueiam onde bem entenderem, seu pacto com Severus rasgado. Os Orks agora entraram na segunda fase de sua Waaagh!, o foco mudando de massacre para escravização. O senhor da guerra Ork estabeleceu seu próprio mundo bastião em Avitohol e escravizou sua população para que incontáveis milhões de toneladas de material de guerra sucateado seja cuspido para alimentar a fome incessante da espécie por armas e munição. As linhas são desenhadas e a pressão na frente está aumentando, e são somente as necessidades muito mais urgentes das frentes do Alcance Jericho que impedem o Imperium de afogar a Frente Rotacionária com tantos regimentos que toda resistência

seria esmagada. Cada ano que o Domínio Severano não é posto de joelhos é outro ano que ele gasta reforçando seus mundos núcleo, e outro ano que a força dos Orks fica mais estabelecida. E enquanto tudo isso, as forças do Caos se movem livremente pela região, e profetas loucos sussurram de uma manifestação eminente da temida Estrela Tirana...

Mundos da Frente Rotacionária

“Por uma era, ninguém se importou com a Periferia ou o vazio frio além de suas fronteiras. A luz do Imperador simplesmente nunca brilhou tão longe. Agora Orks a querem, os separatistas a querem, os Eldar a querem, e até estes poderes de que não dizemos os nomes a querem. É óbvio que depois de todo este tempo, depois de séculos sem se importar, o Imperium deva decidir que ele quer a Periferia afinal...”

- Evidência entregue na corte marcial de San Durra

Confrontado com a crise combinada de invasão xenos, sedição traiçoeira, saques dos Eldar Negros, ataques do Caos, e anarquia inspirada por religião, o Imperium declarou a Periferia e suas marchas rotacionárias uma zona de guerra. A área inteira é designada como Frente Rotacionária e é subdividida em três partições vagamente definidas.

A primeira é o próprio Subsector Periferia, uma região que esteve desmoronando por dentro por muitas gerações e provavelmente será mandada para declínio terminal com os tumultos recentes. A maioria dos planetas na Periferia são mundos de fronteira, existindo nos limites sem lei do espaço imperial onde a vida é especialmente brutal e curta. As leis que os Adeptus Arbites executam ao longo do setor parecem códigos distantes e irrelevantes para aqueles que lutam para sobreviver nas fronteiras decrepitadas.

A segunda parte da Frente Rotacionária é a área invadida pela Waaagh! Grimtoof. A maioria dos mundos capturados pela invasão Senhor da Guerra Pega-Bixu previamente estavam sob o domínio de Severus, mas agora parecem completamente perdidos para o Imperium.

A terceira parte da Frente Rotacionária é o Domínio Severano, um grupo de muros além da fronteira rotacionária do Setor Calixis que Severus o Décimo Terceiro declarou sob seu domínio direto, efetivamente se separando do controle do Imperium. Os planetas do Domínio Severano são na maioria desertos estéreis, mas sua posição ao longo do conduite de Distorção Calixis-Scarus os torna estrategicamente essenciais para a segurança do Segmentum inteiro. A maioria da área está rapidamente se tornando um

caldeirão de guerra, enquanto números cada vez maiores de tropas são enviados para lá.

O Subsector Periferia

A Periferia é aptamente nomeada, e não simplesmente por causa de sua posição nos limites do Setor Calixis. Seus mundos estiveram apodrecendo lentamente pro quase tanto tempo quanto a existência do setor, ignorados em prol destas áreas com recursos naturais mais valiosos, infraestrutura mais desenvolvida, e propriedades mercantis mais prósperas. Em muitas formas, o subsector sempre serviu como uma barreira contra qualquer inimigo que possa emergir das vastas porções de Espaço Ermo separando os setores Calixis e Scarus, e com a chegada da Waaagh! Grimtoof isto é exatamente o que ocorreu.

Para a maioria dos designados à Frente Rotacionária, está claro que o Imperium está lutando não para defender algum recurso valioso ou localização estrategicamente vital, mas para perseguir um inimigo amargamente odiado. Destes mundos considerados parte do subsector, Kulth está inteiramente consumida pela guerra, enquanto vários outros estão próximos o bastante de hostilidades que eles também logo serão mergulhados em um banho de sangue. O Imperium está lutando uma guerra em duas frentes, contudo, simultaneamente buscando repelir a Waagh! Grimtoof e suprimir o Domínio Severano. A linha de frente foi na maior parte estabilizada na fronteira rotacionária da Periferia, e doutrina militar padrão pede por fortificação e reforço de seus mundos núcleo para poder conduzir uma “defesa profunda” contra os invasores Ork. Nenhum destes reforços ou fortificações ainda foram instigados, a atual cruzada no Alcance Jericho drenando muitas forças que poderiam ser empregadas para tal.

Kulth

Kulth é um ponto estratégico da Frente Rotacionária, pois ela ocupa uma posição única em relação às numerosas facções buscando conquistar a Periferia. Kulth fica ao lado do conduite de Distorção Calixis-Scarus e é o último planeta imperial dentro das fronteiras do subsector antes da rota se aprofundar no vazio sem lei do Espaço Ermo. Sua órbita é coberta por incontáveis espaçoportos construídos para acomodar naves de Distorção a espera para seguir seu caminho para ou vindo do Setor Scarus. Ainda assim com a chegada da guerra, a maioria destes ficou silenciosa e fria, enquanto outros se tornaram zonas de guerra de baixa gravidade e assombradas por vácuo.

A superfície de Kulth fora antes considerada uma arcádia, suas colinas verdes e planícies férteis prontas para diferentes tipos de exploração. Foi o sonho de Duque Severus o Primeiro que o mundo iria se tornar um santuário para nobres do nascente Setor Calixis, e foi para este fim que ele

construiu seu próprio colossal palácio na costa brilhante do continente primário. A formidável construção foi forjada de mármore carmim e, portanto, ficou conhecido como o Palácio Sanguíneo. Ele enviou convites para os líderes militares que serviram abaixo dele para virem para Kulth e receber sua patente de nobreza, esperando estabelecer uma ordem hierárquica com ele no topo e numerosos lordes vassalos abaixo lhe jurando lealdade. Por muitos anos, pareceu que o sonho de Duque Severus poderia ser realizado. Então, Drusus foi elevando a patente de primeiro Lorde de Setor, e um de seus primeiros feitos foi criar uma região prospera e estável da ruína partida pela guerra deixada no caminho da Cruzada Angevin. A Expansão Calyx se tornou o Setor Calixis e foi dividida em subsetores, cada um com seu próprio praefectus e mundo capital. Kulth foi declarada a capital da Periferia, um termo que Severus percebeu imediatamente como um insulto a todas suas conquistas durante a cruzada. Apesar dos termos de sua Garantia de Comércio, o mundo de Severus foi arrancado dele pelos servos de Drusus. Uma enorme missão do Administratum desceu sobre as planícies verdes e colocaram em movimento o processo pelo qual Kulth foi transformada no centro administrativo do novo subsetor.

Severus viveu seus dias na glória apagada de seu palácio costeiro, fechando as janelas para bloquear a visão da presença Adeptus se espalhando pela terra. Em algumas décadas, Severus estava morto, apesar de que sua linha se prendeu à posse de seu palácio e poucos outros domínios. Enquanto isso, uma enorme força de trabalho ergueu a administração labiríntica necessária para supervisionar um subsetor inteiro. Os espaçóportos orbitais foram construídos e Kulth se tornou um núcleo de navegação ocupado, sua riqueza fundada não em patentes de nobreza; mas nas taxas impostas sobre naves passando de e para Scarus.

Apesar do destino amargo do fundador da linhagem, os descendentes de Duque Severus permaneceram em Kulth, alimentando seu ódio por Drusus e todos os seus feitos, mas ainda forçados a escondê-lo de todos à sua volta. O palácio da linhagem ficou cada vez mais arruinado, ainda assim a família reteve renda o bastante de suas propriedades de fora do mundo para se prender a um vestígio de nobreza, se não de poder verdadeiro. Quando finalmente Severus o Décimo Terceiro finalmente se arrastou para a patente de Lorde de Subsetor, ele reteve o palácio de sua linhagem como um ato de lembrança ao seu ancestral a muito morto. Ao longo de vários anos, Severus realizou uma purga cruel, mas na maior parte não vista da presença Adeptus em Kulth até finalmente, apenas estes leais a ele e à sua linha ocupavam posições de poder. O aplácio da linha Severus se tornou uma corte fervilhante frequentada por uma curiosa mistura de bajuladores e assassinos, aqueles que fariam qualquer coisa para permanecer em favor e aqueles que iriam matar qualquer um por um preço. Abaixo das aparências de fidelidade fervia uma mistura perigosa de decadência e

heresia, dilatantes epicurianos competindo pelo favor de assassinos xenos nos salões empoeirados decretos.

Enquanto veio a Waaagh! Grimtoof. Inicialmente, eram apenas estes mundos além das fronteiras da Periferia que sofreram as predações dos Orks e foram muitos meses antes de Kulth perceber a extensão total da crise. Mesmo assim, Severus acreditava que ele poderia derrotar os xenos bárbaros usando as forças sob seu comando, seu comprometer sua ambições suplicando ao Lorde de Setor por assistência. Ele foi provado errado rapidamente e viu nenhuma alternativa a não ser declarar sedição do Domínio Severano. Kulth agora é um deserto queimado coberto de corpos, seus continentes esculpidos em territórios continuamente mutantes de seja lá qual for exercito que recentemente utilizou mais recursos para captura-la. O Palácio Sanguíneo ainda permanece, protegido de bombardeio orbital por múltiplos domos de vazio que acredita-se terem sido conseguidos através de pactos com facções párias do Culto Mechanicus. O palácio é rodeado em todas as partes pelas defesas mais formidáveis em toda Kulth e nunca caiu, apesar de ambos o Imperium e os Orks chegarem perto de tomar seus precintos externos em várias ocasiões. A batalha por Kulth esteve sendo travada por 83 anos, os destinos de cada facção mudando enquanto exércitos inteiros são jogados no moedor de carne. Às vezes, um grupo quase aniquila o outro, apenas para ser contra-atacado pelo terceiro. No presente, o Domínio está confinado a uma parte do continente primário do mundo, enquanto a vasta maioria do combate é travado entre o Imperium e os Orks. Quanto tempo este estado pode durar é uma questão a além mesmo dos mais dotados dos prognosticadores estratégicos, e pode se inverter a qualquer momento.

É para Kulth que a maioria dos regimentos recém-formados da Guarda Imperial serão provavelmente mandados, pois suas zonas de batalha selvagens mastigam homens e máquinas em uma velocidade voraz. O mundo é uma zona de guerra por si só, as forças do Imperium comandadas por Lorde General Ghanzorik em pessoal. O Alto Comando de Kulth é bem estabelecido em uma formidável cadeia de bastiões e fortalezas perto do polo norte do mundo, conhecido como Forte Drusus (um título que Severus o Décimo Terceiro acredita ser um insulto deliberado), e este anel quase impenetrável de ceramita e plastaço é testado diariamente por assaltos frontais incansáveis dos Orks. Estes Guardas que sobrevivem mais do que alguns dias logos aprendem que pouquíssimo em Kulth é permanente, as linhas de frente mudando milhas cada e todo dia. Uma posição leva tanto tempo para ser ganha quanto para ser perdida em um contra-ataque, uma guarnição leva tanto tempo para ser estabelecidas quanto os defensores levam para serem transportados para fortalecer outro assalto. Ghanzorik é o mais obstinado dos líderes, e aqueles servindo abaixo dele sentem uma mistura de respeito e medo pelo

homem. A maioria sabe que ele fará tudo para cumprir seu dever, mas isto inclui sacrificar incontáveis números de suas próprias tropas se ele achar necessário. Não é atoa que Ghanzorik é conhecido por muitos na linha de frente como “Velho Aço e Sangue”, um título que é dito que o velho general severo secretamente regozija.

Forças Imperiais em Kulth

As forças de Lorde General Ghanzorik representam a maior concentração operacional de recursos militares do Imperium no Setor Calixis inteiro, mas ainda são insuficiente para dar o golpe decisivo que irá tomar o mundo de uma vez por todas. Na última estimativa, eles numeravam ao menos cinco milhões de tropas, aproximadamente dois terços servindo em unidades de combate na linha de frente e o resto posicionado na reserva de segunda linha e formações de apoio. Em adição a estes, incontáveis mais são engajados em incessantes deveres logísticos pelos quais tal força é mantida. Regimentos são extraídos de todo o Setor Calixis e cada mundo capaz de entregar um dízimo é representado nos exércitos de Ghanzorik. Com os eventos rodeados o surgimento do Dei-Phage, numerosos regimentos foram conscritos de setores muito mais distantes, ao menos em parte para garantir que sua lealdade não possa ser questionada. Estes incluem regimentos de Cadia, Tallarn, Vostroya e muitos outros mundos natais famosos da Guarda Imperial. Ao invés de serem formados especificamente para a guerra em Kulth, estes regimentos foram retirados de reservas de Segmentum ou divergidos de seja lá quais operações eles foram formados inicialmente para. Alguns são veteranos de serviço longo com mais de uma década de experiência na linha de frente, mas eles estarão amargamente desapontados se esperam serem designados para lutarem uma batalha da qual vitória será recompensada com direitos de assentamento. Espera-se que a guerra em Kulth se arraste por décadas adiante.

Entre as forças do Imperium em Kulth pode ser encontrado cada tipo e variação de força de combate. A Guarda Imperial é uma organização incrivelmente variada e portanto mesmo regimentos de linha principal variam de pequenos corpos de granadeiros pesadamente armados e blindados à enormes formações equipadas apenas com o armamento produzido em massa mais rudimentar. Apoiando estas forças de infantaria estão os regimentos de artilharia utilizando cada forma imaginável de boca de fogo pesada, de morteiros em massa à artilharia auto propelida pesada. Liderando a infantaria em seus assaltos em massa estão as companhias de tanque, a maioria equipada com a pedra fundamental onipresente das forças blindadas da Guarda Imperial – o venerável tanque de batalha Leman Russ. Outros vão para a guerra no temido Lâmina da Destrução ou uma de suas variantes, cada um tão pesadamente armada que pode estraçalhar centenas de oponentes ou mesmos destruir os enormes Gargants que os Orks usam como titãs. Regimentos

de infantaria mecanizados vão para a guerra em veículo blindado de transporte de pessoal Quimera, enquanto numerosos outros regimentos utilizam toda sorte de bestas de montaria à moda de cavalaria clássica. Um pequeno número de regimentos opera como tropas de salto, e “Velho aço e Sangue” é sortudo de ter um corpo de regimentos elysianos à sua disposição, pois estes estão entre os melhores exponentes de assalto aéreo e orbital na Guarda Imperial inteira.

A maioria destas forças estão estacionadas em Forte Drusus, ou ao menos reunidas lá antes de serem designadas à uma das numerosas linhas de frente esticando milhões de quilômetros na superfície de Kulth. Forte Drusus é uma enorme base do tamanho de uma cidade, seus campos de aterrissagem nunca silenciosos enquanto milhões de toneladas de material bélico são entregues todo dia juntamente com carne fresca para as linhas de frente. Regimentos recém conscritos são sortudos se receberem mais de um dia para se acclimarem a atmosfera de Kulth, que a maioria diz ter gosto de cinzas e cheira à propelente balístico – uma sensação a qual eles logo se acostumam se viverem o bastante para isto. Tendo marchado ou sendo transportados para fora do glorioso Portão Aquila do Forte Drusus, poucos retornam vivos a menos que seu regimento tenha recebido tamanha surra que forçado a se retirar para reconstituição. A maioria apenas retorna pelo Portão Aquila em um saco preto com a marca do Munitorum, tendo dado tudo pelo Deus-Imperador do Homem.

Forças Orks em Kulth

As forças de Grimtoof Pega-Bixu são ainda mais variadas que as da Guarda Imperial, tanto que as células de Inteligência Imperial desistiram a muito tempo de tentar manter registros de sua composição. Ao invés disso, o Imperium se foca em estimar o número de bandos presentes e os números de “Rapazis” Orks que compõe cada um. No presente, é estimado que Pega-Bixu tenha posicionado ao menos dez milhões de Rapazis Orks em Kulth, com mais incontáveis milhões de criaturas escravas conhecidas como Gretchins (ou às vezes Grots) sendo forçados à batalha, geralmente na frente deles.

De mais uso para o Imperium que números rudimentares são os detalhes de que tipos de máquinas de guerra o inimigo pode utilizar. Forças Ork tendem a ser uma bagunça sucateada de tropas correndo para frente a pé ou na traseira de uma variedade de veículos mecanicamente improváveis como motos ou trens de guerra. Alguns utilizam grandes números de artilharia, parcialmente roubada de uma variedade de inimigos, mas a maioria montada de sucata. Alguns utilizam caminhantes de tamanhos e configurações variadas, enquanto outros equipam seus melhores guerreiros com armadura tão pesada quanto as formidáveis armaduras Exterminador dos Fuzileiros Espaciais.

Enquanto parece haver pouca lógica ou padrão na composição da maioria dos bandos Orks, há alguns que abandonam qualquer semblante de equilíbrio e focam inteiramente em um tipo de força, geralmente por nenhuma razão óbvia além dos gostos rudemente expressados de seja lá qual líder estiver no topo. Alguns bandos vão para a guerra montados em transportes velozes mas levemente blindados, os que alcançam as linhas imperiais saltam diretamente entre os defensores para causar caos sangrento. Outros empregam apenas enormes multidões de caminhantes, dos leves Killa Kans à Stompas quase do tamanho de um Titan de reconhecimento.

É raro para Orks investirem muito em defesa estática, apesar de que eles geralmente “melhoram” as de fortificações imperiais que capturaram. A espécie é tão sedenta por sangue e violenta que as forças de Pega-Bixu são muito mais propensas a operar na ofensiva. Assaltos frontais tão grandes que a paisagem é preenchida com corpos alienígenas de um horizonte até o próximo não são incomuns, os poderosos Gargants marchando em frente com seu balançar característico, liberando poder de fogo suficiente para esmagar fortalezas inteiras. Os Orks gozam de tais demonstrações de poder bruto, cada um deles rugindo louvores aos seus deuses primitivos. Para um soldado da Guarda Imperial entrando em uma trincheira pela primeira vez, tal espetáculo é suficiente para estraçalhar a mente. Geralmente a única coisa mais intimidadora é a boca da pistola bolt do Comissário, pronta para matar qualquer que tentar fugir.

Enquanto a presença do Imperium em Kulth é sujeita à rígida estrutura de comando da Guarda Imperial e outros corpos militares, os Orks controlam seus enormes exércitos pelo princípio primordial de “a força faz o direito”. Grimtoof Pega-Bixu tem o controle total sobre suas forças em Kulth em cada outro mundo na região, e apesar de que ele é mais frequentemente encontrado em sua “capital” de Avitohol, ele faz aparições regulares na linha de frente de seus exércitos em Kulth. Ao que parece os Rapazis precisam de um lembrete regular de quem está no comando. Quando Grimtoof não está em Kulth, o comando é relegado na típica maneira Ork, ao senhor da guerra mais forte. No presente, um senhor da guerra particularmente psicopata conhecido como Zog “o Zerker” está agindo como segundo no comando de Grimtoof. Ainda está para ser visto se Zog irá ultrapassar os limites de sua autoridade e sofrer a fúria de Grimtoof ou se tornar forte o bastante para desafiar seu soberano. Não é necessário dizer que vários corpos Imperiais, incluindo a Ordo Xenos, estão observando a situação de perto.

Lorde Marechal Ghanzorik – “Velho Aço e Sangue”

Comandante supremo das forças do Imperium na Frente Rotacionária, General Ghanzorik é um oficial com uma reputação temível, tanto entre seus aliados quanto inimigos. Ele foi comissionado no 61º Janízaros Maccabeanos em 775.M41, e em 780 seu regimento foi despachado pelo portão de Distorção Boca de Jericho para servir nas zonas de guerra infernais do Alcance Jericho. Ao longo de duas décadas, Ghanzorik se provou um líder capaz, seu regimento primariamente engajado nas guerras do Saliente Orpheus. As vistas que ele presenciou durante estes anos sangrentos, Ghanzorik raramente fala, mas é sábio que ele suportou um número de ferimentos terríveis enquanto comandava suas tropas a partir da linha de frente. Ao receber um de tais ferimentos que quase fora fatal, Ghanzorik foi informado de sua ascensão a general e, enquanto ele inicialmente protestou o que viu como a perda de seu regimento, ele logo foi comandar grupos de exército inteiros, onde sua coragem, habilidade tática, e determinação encontraram expressões inteiramente novas.

Com a sucessão do Domínio Severano e o estabelecimento da Frente Rotacionária, Ghanzorik foi elevado ainda mais, recebendo o título de Lorde Marechal e a responsabilidade grave de repelir a invasão Ork, esmagar uma rebelião perniciosa, e trazer ordem a uma região do espaço conhecida pela falta de lei. Ghanzorik logo ganhou seu apelido, designando incontáveis tropas ao Resgate de Kulth. Ainda assim, apesar de seu sucesso inicial em resistir os Orks na capital do subsetor, Ghanzorik parece estar operando com uma mão amarrada em suas costas. A situação na Frente Rotacionária é realmente terrível, e aparentemente exige muito mais recursos militares do que recebeu. Enquanto as maiores autoridades militares do setor entendem que há uma grave necessidade de mandar tropas pelo portão de Distorção Boca de Jericho e usar a Frente Rotacionária como um subterfúgio para encobrir os altos níveis de recrutamento, outros acreditam que uma política deliberada existe para que o Domínio Severano e os Orks da Waaagh! Grimtoof se atritem até a destruição mútua. Quão cúmplice “Velho Aço e Sangue” pode ser de tal conspiração, ninguém pode dizer, nem podem prever como ele pode reagir se descobrir a verdade.

Forças do Domínio Severano em Kulth

OS exércitos de Severus o Décimo Terceiro não estão nem perto de serem tão variados quanto os do Imperium ou dos Orks, o Domínio tendo menos recursos para utilizar em suas tropas. A maioria é infantaria equipada com quaisquer armas que as forças de defesa de seu planeta natal recebem, e enquanto algumas unidades Dominadas parecem quase indistinguíveis de unidades da Guarda Imperial, outras parecem mais com uma multidão farrapilha. Apesar da relativa falta de recursos comparadas ao Imperium, as forças Dominadas ainda fazem uso dos modelos mais comuns de máquinas de guerra imperiais, incluindo o tanque de batalha Leman Russ e o veículo blindado de transporte pessoal

Quimera. Enquanto a Guarda Imperial faz apenas uso mínimo de veículos produzido localmente, a logística necessária para manter tais itens sendo insustentável ao longo de distâncias interestelares, as forças do Domínio usam extensivamente tipos de veículo raramente vistos fora da Periferia. Estes incluem tanques leves, plataformas de arma ambulatórias, e um número de aeronaves de ataque terrestre rudimentares, mas notavelmente resistentes.

O que os exércitos do Domínio não têm em equipamento avançado, contudo, eles mais que compensam em quantidade. Apesar de que os mundos dentro do Domínio não são imensamente populosos, eles chegam perto. Enquanto o Imperium deve mandar tropas de mais longe, os mundos do Domínio estão perto e suas linhas de comunicação são correspondentemente curtas. Além disso, Severus o Décimo Terceiro se mostrou excepcionalmente hábil em manipular as mentes e corações de sua gente, tanto que aqueles lutando para defender Kulth são investidos com tamanho zelo justo raramente enfrentado pelo Imperium. Eles verdadeiramente acreditam que Kulth é um solo sagrado dado a eles pelo próprio Imperador e que os distantes Altos Lordes da Terra romperam a fé com eles e seu lorde o dando para fantoches fracos como o Lorde de Setor Hax. Nada torna isto mais óbvio que o espetáculo de Aquilas Imperiais sendo arrancadas de uniformes e dos flancos de veículos para serem substituídos com o orgulho perfil de Severus o Décimo Terceiro, sua cabeça coroada com uma coroa de louros. Apesar de sua rejeição aos Altos Lordes da Terra, os defensores de Kulth se consideram súditos fieis do Deus-Imperador e muitos portam uma ampla variedade de ícones religiosos e relíquias pessoais. É claro, nenhum sabe dos pactos vis que seu mestre realizou na busca por poder.

Desde a chegada da Waaagh! Grimtoof em Kulth, os exércitos do Domínio viram tanto enormes ganhos e grandes perdas. Quando os Orks invadiram pela primeira vez, os defensores estavam em terrível desvantagem – dentro de semanas dos primeiros saltos inimigos, aqueles das forças de Severus o Décimo Terceiro que não foram mortos estavam recuando para o Palácio Sanguíneo. Quando o Imperium veio para a ajuda de Kulth, os Orks foram lançados para trás em confusão, mas não demorou muito até os eventos levarem Severus a declarar sua separação e os libertadores se tornaram inimigos também. Em três ocasiões separadas, os exércitos do Domínio chegaram a um fio de distância de expelir o Imperium de Kulth, e mesmo assim, cada vez os Orks contra-atacaram, em Kulth ou um sistema próximo, necessitando reposicionamento desesperado para evitar colapso total. Os ossos dos soldados de Severus o Décimo Terceiro estão agora espalhados por cada milha quadrada da superfície de Kulth, mas também estão os de seus inimigos, seja imperiais, Orks, ou outro oponente que iria contestar seu direito ao mundo dado pelo Imperador.

Ganf Magna

O sistema Ganf ocupa uma posição de importância estratégica menor no Setor Calixis, servindo como um núcleo e ponto de ancoragem para rotas de Distorção que conectam o mundo de Vaxanide e Sepheris Secundus. Ganf Magna, o mundo principal do sistema, é uma fronteira empoeirada abarrotada com criminosos, hereges, e párias, e ainda assim é o único produtor de polygum, uma substância de ocorrência natural com aplicações em enxertos de membros, síntese nutricional em escala industrial, e controle de infestação parasita. Esta única exportação atrai capitães cartistas para Ganf Magna, onde estes com as garantias de comércio certas podem conseguir um lucro respeitável a vendendo para mundos forja e centros de manufatura no setor.

Ganf Magna tem uma população considerável de Orks Selvagens, assim como muitos outros mundos do sistema, um fato que atraiu investigação pelos caçadores de aliens da Ordo Xenos. Orks são conhecidos por se reproduzirem por meio de disseminação involuntária de esporos microscópicos, um processo que é acelerado pelas condições de guerra. Portanto, qualquer campo de batalha sobre o qual os Orks lutam é coberto por bilhões de esporos. Uma porção irá com o tempo desenvolver em mais criaturas aguerridas, a menos que a terra seja completamente queimada. O fato que as autoridades em Ganf Magna, do jeito que elas são, estiveram lutando uma guerra perdida contra a infestação dos assim chamados “Orks Selvagens” – Orks que surgiram independentemente e ainda estão para fazer contato com outros de sua espécie – sugere que uma guerra grande fora antes lutada lá ou que esporos foram deliberadamente “plantados” no planeta. Nenhum arquivo existente descreve tal guerra anterior, enquanto a teoria de infestação deliberada é ridícula de mais para a maioria aceitar. Estes que apoiam a teoria apontam ao fato que Ganf Magna aparenta estar no caminho da Waaagh! Grimtoof enquanto e conforme vanguarda dela se aproxima, a população Ork Selvagem fica mais agressiva.

Numerosas guerras foram travadas em Ganf Magna em um esforço de limpar sua superfície dos Orks Selvagens de uma vez por todas, com regimentos da Guarda Imperial recrutados de outros mundos no setor para reforçar forças conscritas localmente. Tais “limpezas” devem ser realizadas com frequência cada vez maior, pois cada vez que uma é concluída, mais esporos são liberados e mais Orks Selvagens são trazidos pelo ciclo reprodutivo bizarro da espécie.

Gang Magna hospeda uma grande estrutura de armazém do Departamento Munitorum capa de acomodar vários regimentos em um vasto complexo de quartel próximo do assentamento de Gulch. O armazém é um ponto de reunião para regimentos encarregados com operações de limpeza

contra os Orks Selvagens e, enquanto ao menos um regimento deve ser encontrado treinando e se aclimando, vários outros podem estar se recuperando de perdas sofridas nos desertos infestados de peles-verdes. Gulch provê numerosas distrações para as tropas cansadas da batalha, apesar de que se eles podem aproveitá-las ou não depende dos Comissários de seu regimento. Gulch hospeda numerosos bares, casas de apostas, mercados negros, bordéis, motéis, e covas ainda menos salubres de criminalidade, das quais a maioria é essencial para a moral de um corpo de tropas que voltou recentemente das linhas de frente. É dito que não há vício que não seja satisfeito em Gulch, apesar dos esforços do Comissariado e reitores regimentais. Estes homens e mulheres de semblantes fechados sondam as ruas sucateadas iluminadas por neon, malhos de atordoamento prontos para serem usados contra quaisquer soldados desaviados que esperam de mais do seu período de liberdade e abusam dos poucos limites colocados sobre eles.

Sisk

O sistema Sisk fica próximo do flanco exterior do avanço principal da Waaagh! Grimtoof e, portanto, está se preparando para a invasão iminente. As autoridades militares da Frente Rotacionária estão rascunhando planos para a primeira fundação regimental da história do mundo.

Sisk é classificado como um mundo feudal, significando que é governado por uma casta nobre latifundiária e o nível geral de tecnologia mal é mais avançado que pólvora. Sisk tem pouquíssimo contato com o Setor Calixis ou o resto do Imperium e este foi o caso desde seus primeiros dias. Comunicação com instituições do Setor Calixis é deliberadamente limitada, e a pequena presença Adeptus designada ao mundo está operando em ou a partir de estações orbitais. A razão para esta restrição está à muito perdida para a maioria, mas os mais intelectuais sabem que isto é uma herança dos dias antes da Cruzada Angevin conquistar as profundezas amaldiçoadas da Expansão Calyx. Apesar de que poucos agora sabem disto, os povos nativos de Sisk resistiram ao avanço da cruzada e foram apenas as ações de Duque Severus o Primeiro que eventualmente forçaram a eles à se render. Desde aquele tempo, um miasma de rancor amargo pairou sobre a população, como se a vergonha daquela era distante tivesse penetrado nas rochas das cidades muradas.

Há outra razão pela qual Sisk se manteve isolada, contudo, e por ainda estar para ser sujeita à um dízimo regimental. A população parece mais inclinada que outras à variações genéticas, casos de mutação em níveis muito mais elevados do que em outros mundos da região. Estas mutações parecem relativamente estáveis e é um dos deveres da presença Adeptus discernir se elas constituem uma espécie abhumana classificável. A maioria da população mutante

considerável de Sisk possui juntas adicionais em seus braços, pernas, mãos, e pés, lhes dando um andar característico e perturbador quando se movem. Onde há mutantes, é claro, há frequentemente psykers, e aí jaz a razão para a presença Adeptus permanecer em órbita. Como governador de Sisk, cabe ao Lorde Gavvit monitorar a frequência de manifestação psykers e conduzir purgas regulares para caçar os que não forem entregues à seus arbitradores pela própria população. Incontáveis vezes ao longo de sua história, algum psyker rebelde ascendeu ao poder em Sisk, talvez até ganhando domínio sobre um exército de sua gente, antes das autoridades terem conduzido uma caça às bruxas brutal na qual milhares foram lançados na pira.

A superfície do mundo é uma terra sombria e imperdoável de vastos brejos, pântanos fedorentos, e florestas profundas de árvores torcidas e deformadas. As pessoas vivem em cidades de muros altos, protegidas, ou ao menos assim esperam, dos bandos mutantes que rondam os ermos e são frequentemente levados ao canibalismo ou coisas piores pela残酷de de sua existência. Pouquíssimos estrangeiros vivem abertamente na superfície, apesar de que Lorde Gavvit mantém um número de estações de estações de monitoramento escondidas das quais eles espia seus súditos.

Sabriel

À rotação da região controlada pelo Domínio Severano, residindo ao longo da rota de Distorção Calixis-Scarus, está um sistema que outrora fora dominado pelo Adeptus Mechanicus, mas à muito pensado ter sido abandonado pelos seguidores do Culto Mechanicus. Orbitando Sabriel está um grande corpo artificial, seu propósito a muito esquecido. O alto comando da Frente Rotacionária está atualmente esboçando planos para retomar Sabriel na esperança de que a presença da Guarda Imperial poderia ser estabelecida lá e um novo fronte ser aberto contra os Orks como também os Separatistas. Tal missão seria altamente perigosa, contudo, pois reforços e suprimento diante de um contra-ataque seria impossível. Mesmo assim, vários comandantes regimentais ambiciosos já voluntariaram suas unidades para tomar o planeta artificial de Sabriel, ignorantes de quais perigos podem assolá-lo...

Soldados da Guarda Imperial operando em Sisk estarão provavelmente fazendo parte de uma das purgas mutantes periódicas, mas eles podem ser azarados o bastante para fazerem parte de uma caça às bruxas, talvez sendo recrutados numa operação da Ordo Hereticus ou apoiando uma missão das Adeptas Sororitas. Eles estarão guarnecendo uma das estações orbitais, mas provavelmente não o palácio ornado que é o domínio pessoal de Lorde Gabbit. Muito em breve, eles estarão lutando pelos ermos infestados de mutantes, amaldiçoando o vento e chuva incansável e os

canibais gritantes de múltiplas juntas que atacam aparentemente saindo da própria névoa.

Sinophia

De todos os mundos da Periferia, Sinophia é o que chegou mais perto de cravar seu nome nos anais do Setor Calixis. A muito tempo atrás, Sinophia era um posto avançado distante do Setor Ixaniad, mas com a chegada da Cruzada Angevin, ele subitamente se tornou o ponto de salto para a conquista da Expansão Calyx. Por gerações, Sinophia era o mundo ponto de invasão e local de reunião para vastos exércitos e frotas de fiéis que vieram de anos luz em todas as direções para lançar os horrores da Expansão de volta à escuridão das Estrelas Halo e conquistar a região para o Deus-Imperador da Humanidade.

Mas a glória de Sinophia foi breve e a podridão logo veio. Agora, suas antes poderosas cidades desmoronam em abandono, sua população uma mera fração de sua densidade anterior. Como que se fosse para esfregar sal nos ferimentos, o mundo tem sido afligido por Tecno-Heresia, seus numerosos santuários do Culto Mechanicum selando seus portais como se fossem para impedir as verdades horríveis de se esgueirar pelas vias fora. Muitos sonham com o serviço na Guarda Imperial, o vendo como um meio de escapar de sua miséria, mas ainda assim as forças planetárias da Sinophia são consideradas de qualidade inferior e tal dízimo é improvável de acontecer.

Apesar de sua condição, Sinophia é ainda de alguma importância estratégica ao Subsector, pois ela reside próximo do conduite de Distorção Calixis-Scarus. Frotas Imperiais navegando para Kulth e os mundos contestados do Domínio Severano além dela têm se reunido em Sinophia com frequência crescente. Talvez o mundo possa reviver seu papel como ponto de reunião para forças de conquistas, reprisando suas glórias anteriores no raiar da Cruzada Angevin.

Cyclopea

A capital epônima do sistema Cyclopea é um mundo de ruína, devastação, e maldições amargas, partilhando dos males cruéis, mas nada da antiga glória, de seu vizinho Sinophia. Cyclopea é um mundo de poeira e entulho, sua superfície estéril coberta com os restos apagados de civilizações a muito extintas. Estas relíquias tomam forma de monumentos megalíticos erguidos por arquitetos desconhecidos a muito tempo, e nenhum pode dizer se os construtores sequer eram humanos, apesar de que a mácula xenos não existe mais. Muitos dos assentamentos de Cyclopea são construídos usando os megálitos como fundações ou pilares, enquanto outros se prendem aos lados íngremes dos maiores. Os mais altos sobem aos céus

lúgubres e atravessam as próprias nuvens, habitações humanas se pendurando precariamente em suas superfícies dilapidadas em busca de algum sinal de luz solar intocada.

O povo de Cyclopea é conhecido por ser tão mórbido quanto o mundo de seu nascimento, como se tivessem sido tocados por uma maldição de alma de éons de idade. Eles são sombrios e severos e desprezam mesmo os poucos prazeres pelos quais outros imploram em um universo de opressão e guerra. Assim como Sinophia, numerosas tecno-heresias surgiram, alimentadas por seus bruxos-engenhoqueiro nas sombras profundas dos gigantescos megálitos.

Poucos dízimos regimentais foram tirados de Cyclopea, sua paga sendo entregue de outras formas como manufatura base e processamento de uma variedade de grandes quantidades de minério. Com os transtornos recentes na Frente Rotacionária, contudo, o Departamento Munitorum despachou vários regimentos da Guarda Imperial para Cyclopea para prepará-la para um dízimo regimental forçado em escala total. Muito em breve, centenas de milhares terão de fazer a escolha entre serviço na Guarda Imperial ou a morte.

Sleef

Classificado como um Mundo Morto, Sleef a muito tem sido espaço proibido para os viajantes do vazio do Setor Calixis. Com a invasão Ork próxima de Letum e Pertinax, contudo, existem membros do alto comando da Frente Rotacionária que estão pedindo para Sleef ser aberto para fortificação a menos que os xenos o utilizem como um meio para atacar amis fundo no Setor Calixis. Até então, tais propostas foram anuladas sob o conselho de vários membros elevados das Ordos Calixis. Quais segredos podem esperar qualquer regimento da Guarda Imperial mandado para reforçar Sleef permanecem para serem vistos, pois até então o conselho da Inquisição tem sido ouvido.

A Nébula Cthulgha

Além das marchas rotacionárias da Periferia, o vazio está cheio de fogo nuclear de dúzias de estrelas mortas. Quais processos levaram a criação desta nébula ardente são desconhecidos, e a região é alvo de contos cauteiros pelos poucos viajantes do vazio que atravessaram seus limites externos. No coração da região existe uma zona de relativa calma as vezes referida como o Coração de Cthulgha, sobre a qual incontáveis estórias supersticiosas são contadas. É dito que existe algo no coração da Nébula Cthulgha. É dito que uma estrutura tumular silenciosa flutua pelas chamas, protegida pelos mais potentes escudos do vazio e os mais sagrados sigilos. Alguns dizem que é uma forma de sentinela que vigia a nébula infernal, sempre vigilante para o retorno de um pesadelo antigo de que mesmo os Orks, que não temem a morte, fogem em horror abjeto.

Kalf

Um mundo fronteira à rotação de Sinophia, Kalf hospeda um deserto planetário de mares de areia que abriga um número de formas de vida autochthonicas altamente agressivas, incluindo o notório Diabo da Areia Kalfiano. Recentemente, Kalf tem servido como ponto de reunião para regimentos da Guarda Imperial sendo enviados para Kulth, mas ainda assim as atividades de outro inimigo fizeram vários permanecerem lá para defenderem contra uma nova ameaça. Uma força Eldar Negro identificada como a comitiva do Haemonculous Terviel Vektesh lançou numerosos saques no sistema, e em particular nas profundezas dos desertos de areia kalfianos, para fins desconhecidos. Unidades da Guarda Imperial com a tarefa de engajar os Eldar Negros descobriram que o ambiente e suas formas de vida nativa são inimigos tão mortais quanto o Haemonculous e os seguidores crueis dela, e várias companhias inteiras falharam em retornar de missões de busca e destruição.

WAAAGH! Grimtoof

Os barbáricos Orks têm praguejado a humanidade por tanto tempo quanto ela viajou pelo espaço e é provável que eles são o oponente xenos mais antigo da raça humana. É dito que o próprio Imperador lutou e derrotou um dos mais poderosos líderes da espécie durante a Grande Cruzada, impedindo o surgimento de um império Ork que poderia ter ficado tão poderoso a ponto de ameaçar o destino manifesto do Imperium de reinar sobre as estrelas. Nenhum setor do espaço é livre de sua presença anárquica, pois eles infestam a galáxia inteira. A sociedade Ork, tal como é, é focada em conflito contínuo, o processo de poderosos indivíduos ascendendo para comandar seus próprios impérios estelares, sempre empurrando a espécie para frente. Através de conflito incessante entre eles mesmos e com outras espécies, os Orks se espalham por setores inteiros do espaço. Assim que estiverem estabelecidos, eles são praticamente impossíveis de repelir e assim os impérios sucateados anárquicos dos peles-verdes se expandem pelo vazio, sujando vastas porções dos mapas estelares com sua presença.

A chegada da Waaagh! Grimtoof foi um choque enorme para as forças armadas do Setor Calixis, pois ela veio de um quadrante de Espaço Ermo além do Subsetor Periferia que ninguém sabia que abrigava tal força. Os sistemas nesta região foram apenas parcialmente catalogados mas completamente inexplorados, mas as patrulhas de logo alcance da Frota de Batalha Calixis deveriam ter pego sinais

de qualquer ameaça nascente. Se estas patrulhas reagiram a tais sinais, então a inteligência certamente não fez seu trabalho. A Periferia se encontrou alvo de uma enorme invasão Ork e Severus se sentiu compelido a declarar separação de seus mundos e a criação de seu Domínio. Alguns sussurraram que o Lorde de Setor Hax estava, na verdade, informado sobre a tempestade que chegava, e ainda assim decidiu não dividir a informação com Severus, talvez antecipando, ou precipitando, a traição do praefectus do subsetor. Seja lá qual for a verdade, é certo que quando a Waaagh! Grimtoof colidiu com os mundos além das fronteiras rotacionárias da Periferia, nenhum estava sequer minimamente preparado ou capaz de repeli-la. Quatro sistemas inteiros caíram em questão de meses e mais de uma dúzia estão agora em guerra total enquanto as forças da humanidade, sejam elas leais ao Imperium ou ao sitiado Domínio Severano, lutam desesperadamente para afastar os xenos anárquicos.

Dos primeiros mundos que caíram para a Waaagh! Grimtoof, muito pouco é sabido e, enquanto eles estavam ostensivamente dentro das fronteiras do Domínio, Severus tinha pouco ou nenhum poder real sobre eles. A maioria existe como nomes ou códigos nos mapas estelares da Marinha Imperial e podem não ter visto estrangeiros por muitos milênios. O mais distante é um mundo sombrio chamado Deluge, que abrigava uma pequena comunidade de estetas mendicantes que assentaram-se lá depois do final da Cruzada Angevin. Do destino dos monges nada é sabido, mas Deluge tem estado sob a sola espinhosa da bota de Grimtoof Pega-Bixu por tanto tempo que é improvável que algum deles ainda viva.

O mundo de Porphyry foi o segundo planeta assentado a cair para a Waaagh! Grimtoof, a estrutura de mineração do Adeptus Mechanicus o tornando um alvo tentador para os avarentos xenos. O destino dos servos do Culto Mechanicus permanece desconhecido. Recentemente, detectores de longo alcance da Marinha Imperial pegou sinais dispersos sugerindo que algum remanescente das forças Adeptus Mechanicus ainda existe, apesar de que em que forma ninguém pode dizer. Talvez não seja mais do que um sinalizador automático repetindo infinitamente no vazio, mas talvez ele represente um pequeno grupo que de alguma forma continua a resistir.

Entre Porphyry e a vanguarda da invasão Ork existe um grupo de mundos conectados por rotas de Distorção menores, pouco conhecidos e altamente instáveis. Mesmo as maiores dentre elas são inexploradas e a maioria tem apenas identificadores astrocartográficos, incluindo KW-9 e XD-777. Mais próximo da fronteira com o Domínio Severano está o mundo de Augúrio, um planeta à muito desprezado mesmo por piratas e páreas que assombram tais regiões. Os Orks tomaram Augúrio seis meses após o início de sua invasão, mas não parecem dispostos a comprometer forças o suficiente para manter seu controle e o Domínio Severano o

retomou em várias ocasiões. Atualmente, forças Dominadas foram compelidas a abandonar Augúrio pela necessidade de fortalecer Lukius e, portanto, ele nominalmente cai entre os mundos sob o punho de Grimtoof Pega-Bixu.

Na trilhatria de Augúrio está uma linha de sistemas antes controlados pelo Domínio Severano, mas atualmente lutando desesperadamente por sua própria sobrevivência diante a invasão xenos. O Imperium na maior parte não está ciente ou não se importa com o destino deles e o Domínio é incapaz de projetar forças muito além de Lukius e Augúrio. Os mundos de Pertinax, Letum, Melqart, e Iris formam uma frente perdida, as pessoas de cada um lutando sozinhas para manter os Orks afastados.

Vários entre o alto comando da Frente Rotacionária propuseram enviar unidades da Guarda Imperial e Marinha Imperial para reforçar a defesa destes mundos sitiados e com isso atrair forças Orks para longe das zonas de guerra mais valiosas. Tais propostas se depararam com intransigência dogmática, pois os mundos estão além do domínio efetivo do Imperium. Um número de missões foi realizado para avaliar quão efetivas tais operações poderiam ser, mas até então todas elas se depararam com forças Orks tão esmagadoras que nenhum retornou com qualquer inteligência útil.

Sob a Sola

Estes mundos que sofreram a presença da invasão de Pega-Bixu se enquadram em vários tipos. Estes que caíram na fase de abertura da invasão agora são na maior parte desertos desolados reduzidos à cinzas pela guerra total. Vários destes agora deram a luz a populações de Orks Selvagens, que provavelmente não sabem que foram “semeados” pela passagem de uma poderosa Waaagh! Mesmo agora eles estão lutando para ganhar poder e momentum próprio, para que o maior de seus líderes possa lançar sua própria migração.

O segundo tipo é onde as forças da humanidade, sejam elas do Imperium, Domínio, ou nativa, estão suportando em guerras devastadoras. Tais zonas de guerra planetárias são cenas de batalhas épicas, moedores de carne consumindo milhares de guerreiros de todos os lados cada dia. Há ao menos uma dúzia de mundos primários deste tipo na Frente Rotacionária e incontáveis mais planetas e sistemas onde a guerra surge e se esvai enquanto oponentes amargurados lançam enormes salientes ou contra-ataques.

O último tipo é relativamente novo e sua aparição precede uma nova fase da invasão de Grimtoof Pega-Bixu. Vários destes mundos não foram queimados as cinzas ao serem capturados pelas forças do senhor da guerra, nem suas populações foram abatidas por comida ou esporte. Ao invés disso, eles foram na maior parte tomados intactos e suas populações foram escravizadas em gigantescos campos de

trabalho e fábricas de trabalho forçado, obrigados a produzir armamentos e munições rudimentares usadas pelos barbáricos Orks por guardas armados. Esta mudança nos eventos sinaliza uma falha por parte do Imperium, pois significa que os Orks tiveram a oportunidade de consolidar seus ganhos a tal tamanho que sua migração está se tornando uma ocupação. A história ensina que se permitir a Orks estabelecer um novo império, seu padrão inexorável de conflito e migração iria tornar uma nova invasão inevitável. Com a fonte dela logo além das fronteiras do Setor Calixis será mil vezes mais desafiador impedir. Alguns sussurram que o alto comando da Frente Rotacionária tem sido negligente em permitir que as coisas chegassem a este ponto, pois com um comprometimento completo de forças, os Orks poderiam ter sido derrotados décadas atrás e o Domínio Severano jamais teria surgido. Com a drenagem de recursos pelo Alcance Jericho e transtornos causados pela aparição do Dei-Phage, contudo, é difícil ver como os eventos poderiam ter procedido diferentemente. A situação é um exemplo perfeito dos perigos que rodeiam o Imperium a cada instante, com sistemas inteiros caindo, ou se separando, enquanto forças são posicionadas em outras regiões mais importantes apesar da perda potencial de milhões de súditos leais do Imperador.

Avitohol

O mundo de Avitohol fica dentro das fronteiras do Subsetor Periferia, e tem sido parte da infraestrutura da região desde a fundação do Setor Calixis mil anos atrás. Quando a Cruzada Angevin fez o primeiro salto planetário aqui sob o comando de Duque Severus o Primeiro, eles encontraram uma vasta terra fértil dominada por nômades primitivos e aguerridos. Esta cultura barbara vivia e morria pela posse de vastos rebanhos de enormes criaturas bovinas que pensava-se terem sido geneticamente modificadas com base nos iaques da Velha Terra e trazidos para Avitohol em algum ponto durante a Idade das Trevas da Tecnologia. Estas bestas têm apetites tão prodigiosos que elas devem migrar continuamente pelas intermináveis planícies e são tão grandes e teimosas que tudo o que as tribos nômades poderiam fazer era seguir em seu rastro ou suas costas.

Este modo de existência levou ao Imperium utilizar dos rebanhos de Avitohol como uma fonte de alimento, mas também significava que as tribos jamais poderiam se assentar e gozar dos frutos da integração de seu mundo com o resto do império do Homem. Ao invés disso, as tribos mantiveram seus costumes milenares e os Capitães Cartistas do Setor Calixis vêm uma vez a cada estação para comprar uma porção dos poderosos rebanhos de Avitohol para alimentar as grandes massas de Mundos Colmeia distantes. Esta vida continuou quase sem interrupção até que, um dia, os céus se escureceram com as caldas de fumaça de incontáveis milhares de naves de salto e logo as planícies pegaram fogo em um inferno que varreu de um horizonte até

o próximo. A Waaagh! Grimtoof veio para Avitohol e nada seria o mesmo novamente.

Em Avitohol, Grimtoof Pega-Bixu encontrou um mundo cheio de humanos prontos para serem explorados. Apesar de serem bravos guerreiros, os nativos estavam em trágica desvantagem armamentista e, apesar das tribos se unirem pela primeira vez na história registrada, elas não puderam derrotar os números esmagadores de Orks sanguinários. Dentro de três meses as estepes foram reduzidas a desertos fumegantes cobertos de cadáveres. Estes guerreiros nômades que não puderam fugir para as regiões selvagens mais profundas foram escravizados. Grimtoof informou aos nativos capturados que eles seriam permitidos viver, contanto que trabalhassem para construir o que ele acreditava que seria seu maior trabalho – um mundo de fundições, governado de dentro de um palácio tão grandioso, em sua mente, quanto qualquer outro que o Imperium já construiu.

A invasão de Avitohol causou grande consternação entre o Alto Comando da Frente Rotacionária, pois nenhuma rota de Distorção estável existe entre ele e o sistema controlado por Orks mais próximo. Isto não significa que a rota não poderia ser forjada, mas atravessar correntes não mapeadas da Distorção de tal maneira está geralmente além de todos menos os mais experientes ou desesperados Navegadores. Não antecipando um assalto daquele vetor, o Imperium falhou em reforçar Avitohol e, portanto, quando os Orks vieram, não sofreram oposição. Para piorar a situação, Avitohol representa o ápice de um novo saliente, a ponta da Waaagh! Grimtoof cravada profundamente na Periferia. Quando Avitohol caiu, cabeças rolaram entre o gabinete superior, vários comandantes veteranos perdendo suas estrelas ou vidas como punição pelo imperdoável abandono do dever.

Com o alto escalão dramaticamente reorganizado, o Alto Comando da Frente rotacionária ordenou um contra-ataque rápido em Avitohol antes que Pega-Bixu pudesse consolidar completamente seus ganhos. O Imperium lançou a maior operação de ataque planetário da guerra – vinte regimentos inteiros pousando em três ondas sucessivas e partindo rumo a “kapital” em construção de Grimtoof. As batalhas que seguiram entraram no consciente do corpo de comandantes da Frente Rotacionária, ou ao menos os que foram permitidos viver depois da enorme derrota resultante. Apesar dos ganhos iniciais, a Guarda Imperial logo viu seus avanços rodeados por todos os lados por números muito maiores de Orks do que qualquer um havia se preparado para enfrentar. Em dias, o assalto se transformou em um conflito sangrento para ganhar cada metro, antes de parar completamente e se transformar numa amarga guerra de atrito. Lorde Marechal Ghanzorik se deparou com a escolha de comprometer ainda mais recursos para a batalha que estava clara para todos que ele não poderia esperar vencer. Jurando retornar para Avitohol na liderança de um exército

dez vezes o tamanho daquele que ele comandou na operação, Ghanzorik ordenou às tropas que pudessem sair para que o fizessem. É estimado que menos de trinta por cento das unidades em Avitohol saíram do mundo quando a ordem de retirada foi dada. O resto morreu gloriosamente ou anonimamente, se recusando a se render diante o desafio impossível, ou foram capturados e postos para trabalhar nas fundições de Grimtoof.

Após o assalto falido em Avitohol, Lorde Marechal Ghanzorik realizou uma purga feroz de suas unidades de inteligência, as quais ele culpou por múltiplas falhas. É dito que nem um único oficial de inteligência entre a patente de General e Major sobreviveu a purga de Ghanzorik, reforçando ainda mais sua reputação e seu apelido de “Velho Aço e Sangue”. Ao fazê-lo, Ghanzorik se tornou um herói popular entre os soldados rasos, cuja ira mudou do corpo de comando para os conselheiros de inteligência.

Com a decapitação da infraestrutura de inteligência da Frente Rotacionária veio outra purga, uma que poderia apenas ser instigada com a ajuda expressa das Ordos Calixis. Avitohol fora declarado um mundo proibido e toda referência do que havia ocorrido lá fora apagada dos registros. Matadores de dados letais foram lançados em redes de cogitação pelo setor inteiro e, enquanto muitos registros físicos ou isolados sem dúvida sobrevivem, quase todas as menções do destino de Avitohol e seus pressupostos libertadores estão agora destruídas. Até onde interessa aos que navegam as rotas de Distorção do Setor Calixis, Avitohol está simplesmente além dos limites, nenhum tendo qualquer noção que é, na verdade, o mundo capital de um império xenos nascente nos limites do Setor Calixis, ou que milhões de nativos e Guardas Imperiais trabalham sob o julgo do regime despótico de Ghenghiz Grimtoof o Pega-Bixu, forçados a manufaturar armas e munições para os Orks.

Guerra Infindável

Apesar de que o Imperium retirou suas forças de Avitohol, o mundo está longe de estar livre de guerra. Primeiramente, numerosos Guardas Imperiais escaparam os cercos iniciais que mataram tantos de seus companheiros e mesmo anos depois estes ainda lutam, organizados em unidades ad hoc e atacando os Orks onde puderem. O objetivo destes ataques é duplo – se dano suficiente puder ser causado ao esforço de guerra dos Orks, então talvez o Imperium irá considerar voltar para Avitohol, mas eles também esperam libertar tantos quantos possíveis das centenas de milhares de seus companheiros capturados durante a retirada. Bandos caçadores-matadores-comedores Ork rondam as estepes queimadas em busca de insurgentes e, para muitos, é como se a guerra nunca tivesse ido embora. Algumas das mais organizadas destas guerrilhas fizeram contatos com as tribos nômades sobreviventes que ainda existem nos ermos mais

profundos e lançaram um número de ataques conjuntos altamente efetivos.

O Covil de Ghenghiz Grimtoof o Pega-Bixu

Vários anos depois de sua invasão de Avitohol e a escravidão de seus povos nativos, Grimtoof Pega-Bixu construiu para si um império formidável. Este império tem como sua capital uma estrutura que agora rivaliza a cidade colmeia imperial mediana, uma espiral balançante tão alta que o topo arranca as nuvens e é construída da sucata de um subsector inteiro em guerra. No topo deste edifício enferrujado sombrio, que Grimtoof nomeou Montanha de Ferro, está a cova de Pega-Bixu, uma enorme sala de trono com um lado aberto para os céus, as paredes forradas com troféus de uma centena de campos de batalha ou mais. Oposto à parede aberta está o trono de Grimtoof, um enorme assento construído das armas e armaduras dos maiores de seus oponentes.

Sentado sobre seu trono, o Pega-Bixu encara as estepes cinzentas de Avitohol, ponderando aborrecidamente sobre o próximo estágio de sua conquista. Ao seu lado estão seus Nobz mais confiados, aqueles com mais a ganhar protegendo sua vida do que o traindo. Próximo do estrado estão acorrentados numerosos cativos, pois Grimtoof se deleita em rebaixar os campeões de seus inimigos desta forma. É dito que marechais da Guarda Imperial sofreram tal tratamento, como também alienígenas, incluindo uma Succubus de um Culto Bruja Eldar Negro, apesar de que ela escapou dias depois de sua captura deixando um rastro de Nobz mortos para trás. Todos os dias, o vasto espaço do salão é preenchido com Orks de todas as estações, alguns recebendo suas ordens para conquistar mundos distantes, outros buscando algum favor de seu temido soberano. Várias centenas da pequena raça escrava dos Gretchin se esgueiram por todos os lados, realizando tarefas e atendendo cada necessidade de seu mestre. Em uma ocasião, Grimtoof até ordenou que o maior de seus gargants atendesse ao seu trono cruzando as estepes abaixo para ficar diante da Montanha de Ferro. De seu trono, o Pega-Bixu olha por cima até da mais poderosa das criações de sua raça, e com um grunhido ordena a destruição de incontáveis oponentes.

Contudo, mesmo que seu império nascente é de longe o mais poderoso de seu tipo na região, talvez até no Segmentum, Grimtoof o Pega-Bixu está inteiramente insatisfeito. Como todos os Senhores da Guerra Orks bem sucedidos, ele é inclinado a ataques de fúria violenta, mas recentemente, é sabido que Grimtoof entra em períodos estendidos de ponderação severa. Sem nenhum aviso, ele dispensa sua corte inteira e senta-se sozinho no seu trono, suas sobrancelhas serradas e seus olhos vermelhos encarando ao longo das estepes queimadas de Avitohol. Quais pensamentos de danação e derramamento de sangue

cruzam sua consciência bruta ninguém pode dizer. Talvez com sua Waaagh! Entrando em seu novo estágio, Grimtoof espera o aparecimento de um desafiante maior do que qualquer um que ele já encontrou antes. Ou talvez ele pondere sobre o próximo estágio de sua empreitada, quando seu grande trabalho estiver terminado o Setor Calixis inteiro trema diante dele, seus exércitos supridos pelo labor de multidões de mundos escravizados. A mente dos Orks é uma coisa minúscula, capaz de pouco mais que pensamentos de violência, e ainda assim o escopo da violência que na mente de alguém como Ghenghiz Grimtoof o Pega-Bixu deve ser ilimitado.

O Domínio Severano

Como uma entidade política, o Domínio Severano existe apenas na cabeça de seu líder titular Severus, e nos corações daqueles dentre seus seguidores que lutam para manter suas tênues fronteiras. Até onde o Imperium se importa, é nada mais que uma coleção de mundos rebeldes dominados por um separatista arrogante, seus povos tendo traído sua própria humanidade. Apesar da recusa do Imperium de reconhecer a existência da entidade, suas tropas em solo vieram a se referir aos rebeldes como “dominados”, dando a eles uma identidade e uma causa, contra a qual os Guardas podem lutar.

Os mundos núcleo do Domínio Severano ficam ao longo do conduíte de Distorção Calixis-Scarus, enquanto um número de mundos subsidiários está localizado em ramos menores desta grande rota. Em vários momentos, eles estão sendo atacados pelas forças do Imperium ou estas de Grimtoof Pega-Bixu, enquanto numerosos outros oponentes tomam vantagem da anarquia geral que se prendeu na região. Os Eldar Negros lançam enormes saques no espaço real sempre que querem, seus acordos com Severus resistindo por muito pouco, enquanto os seguidores de vários senhores da guerra do Caos operam abertamente e de acordo com seus planos desconhecidos.

A natureza da viagem por Distorção é tal que esta guerra pode, e frequentemente, subitamente surgir em qualquer lugar dentro do Domínio Severano. Naves imperiais podem sair do espaço da Distorção em qualquer ponto ao longo do conduíte Calixis-Scarus, tornando a defesa contra tais assaltos praticamente impossível de coordenar em qualquer forma significante. Por mais danosos que estes ataques sejam, eles são difíceis de se manter por períodos estendidos, e portanto eles tendem a ser realizados pela elite das forças do Imperium como forças veteranas da Guarda Imperial, destacamentos de Soldados de Assalto ou até mesmos os Fuzileiros Espaciais super-humanos dos Adeptus

Astartes. O grosso das operações de longo termo na Frente Rotacionária é concentrado nestes mundos mais perto das fronteiras do Setor Calixis, onde incontáveis milhares de tropas são lançadas ao moedor de carne da guerra total a cada dia.

O Domínio Severano enfrenta inimigos de todos os lados, e ainda de alguma forma, ele continua a resistir a todos, mesmo que tenuamente. Suas populações ainda se erguem pela causa de seu mestre déspota e seus agentes foram capazes de separar o domínio dos Altos Lordes da Terra da devoção ao Imperador nos corações e mentes do povo do Domínio, suplantando os Altos Lordes com Severus enquanto mantendo a adoração ao Deus-Imperador da Humanidade. Assim, os agentes de Severus pregam que os Altos Lordes são traidores ao Imperador e a humanidade, enquanto Severus é seu líder por direito. A supressão brutal do Imperium a esta noção é tido como evidência do credo de Severus, evidência que mal pode ser negada.

Karacallia

O sistema Karacallia contém um número anormalmente alto de gigantes gasosos, muitos dos quais contêm recursos para o uso do Adeptus Mechanicus na construção de motores de Distorção. Apesar de catalogados, os recursos do sistema nunca foram adequadamente explorados, sua localização à alguma distância do mundo forja mais próximo tornando uma tarefa perigosa e a guerra tornando praticamente impossível. A população do sistema Karacallia está espalhada ao longo das mais de três dúzias de satélites dos vários gigantes gasosos e representam os descendentes da primeira onda de colonos despachados para cá cinco séculos atrás para popular o sistema e assim prover a mão de obra necessária para explorar seus recursos em gerações futuras. Mas o esquema nunca deu frutos e, apesar da população ter prosperado numericamente, ela sofre grandemente por sua isolamento. Portanto não foi difícil para Severus ascender as chamas da rebelião em Karacallia, e os mundos densamente populados são locais de recrutamento para os Dominados.

Das dúzias de mundos habitados no sistema Karacallia, nenhum fora intocado pela guerra. O Imperium lançou mais de trinta assaltos separados desde o começo da guerra e os Orks ao menos o mesmo número. Até hoje, nenhum destes assaltos arrancou as forças de Severus, que lutam com um zelo quase profano. Numerosos regimentos da Guarda Imperial foram mandados ao sistema e, enquanto ganhos substanciais foram feitos n passado, a maioria foi à custa de perdas em outro lugar. Enquanto um satélite pode ser tomado, outro irá cair, e assim a guerra vai de um lado para o outro ao longo das luas e planetoides devastados. As superfícies dos mundos são desertos cobertos de crateras, cadáveres, e detritos, envenenados pelos gases letais que as forças de Severus lançaram e queimados até não restar vida alguma pelas armas do Imperium. A guerra ali tem sido

comparada a uma campanha de “pulo de ilha”, com forças lutando pela posse de incontáveis satélites e planetoides. É raro que um único mundo seja controlado por um único lado por mais que alguns meses antes do inimigo toma-lo, mas ainda assim a guerra continua, a localização do sistema ao longo do conduíte Calixis-Scarus tornando sua posse vital.

Thrax

Thrax é um mundo fronteira localizado na rota de Distorção Calixis-Scarus, e outrora tranquilo, agora suas planícies devastadas pela guerra hospedam uma variedade de estranhas florestas fungais. Thrax sofreu grandemente nas mãos das forças de Grimtoof Pega-Bixu, e ainda assim Severus conseguiu se prender tenuamente à posse do sistema. O mundo de Thrax e várias de suas luas são densamente populados, apesar de que a tecnologia raramente é mais avançada que o estágio da pólvora negra graças à isolação do sistema. É improvável que Thrax foi colonizado por colonos humanos muito antes da Era do Imperium e nunca realmente integrado aos domínios do Imperador, mesmo ao longo do curso de dez mil anos desde a Grande Cruzada. Ao invés disso, a sociedade de Thrax continuou sua subida lenta em rumo à civilização, a guerra na Frente Rotacionária lhe lançando para trás um milênio de uma vez.

A guerra trouxe sofrimento duplo ao povo de Thrax. Por um lado, o avanço da Waaagh! Grimtoof atraiu numerosos bandos Ork na busca de escravos, e centenas de milhares tem sido arrastados para servir nas fundições de Pega-Bixu. Em resposta, Severus tirou igualmente tanto do mundo, forçando mais centenas de milhares a se juntar as fileiras de suas próprias forças na defesa do Domínio Severano. Para priorar as coisas, o Imperium lançou um número de ataques de longo alcance contra as bases de Severus em Thrax, apesar de que dada a distância das linhas do Imperium, estes ataques foram invariavelmente de curta duração e altamente focados, projetados para causar interrupções estratégicas nas operações dos separatistas. O maior e mais recente foi em 815, quando a Guarda Imperial lançou um ataque planetário contra Thrax. Nove regimentos inteiros participaram de uma operação contra o hemisfério sul do planeta, a intenção sendo ganhar uma zona segura que poderia ser suprida por salto orbital se necessário. Os poucos foram contestados por uma força nativa de tamanho aproximadamente igual, mas a Guarda Imperial deveria vencer tendo o tempo e espaço para trazer seu poder de fogo superior em jogo. Tragicamente, os poucos coincidiram com um enorme saque para escravos dos Orks e o apoio orbital das forças de pouso foi forçado a se retirar diante da frota inimiga muito maior. Isolados, os Guardas continuaram lutando, apesar de que sob o ataque de dois inimigos. Exatamente quantos foram mortos é impossível dizer, mas acredita-se que os Orks capturaram milhares de soldados e os arrastaram para servir nas fundições de Grimtoof. Acredita-se que uma força de tamanho regimental escapou, contudo, os sobreviventes

desaparecendo nos desertos onde eles continuam a operar como guerrilhas, lançando ataques punitivos nas forças de Severus e vivendo da terra alienígena.

Maesa

Maesa é um mundo em completa ruína. Já foi classificada como um mundo de fronteira, sua população existindo em um estado de subsistência em um número de cidades dispersas. Quando a Waaagh! Grimtoof desceu sobre Maesa, sua gente lutou valentemente na defesa de seu mundo, mas no final não tinham chance de repelir a invasão esmagadora. Dentro de seis meses, o mundo tinha caído, sua população sobreviventes sendo ajuntada pelos Orks em currais contendo milhares nas piores condições imagináveis. Apesar de que as forças imperiais estavam distantes de mais para intervir, uma pequena missão de infiltração foi lançada para observar a invasão, e foi este time o primeiro a observar a mudança na estratégia dos Orks. Ao invés de massacrar os nativos derrotados como eles frequentemente o faziam, os Orks os reuniram e os mandaram para trabalhar em grandes campos de trabalho sucateados produzindo armas e armamentos para os grandes exércitos do Pega-Bixu. Este evento marcou um ponto chave na invasão e sua significância foi tão grande que o time partiu no perigoso retorno para o alto comando da Frente Rotacionária imediatamente.

Apesar de que apenas alguns membros do time de infiltração conseguiram retornar, estes que o fizeram trouxeram informações tão importantes que a Marinha Imperial organizou uma força tarefa de ataque de cruzadores de longo alcance e esquadrões de escolta, e os mandou para Maesa sem demora. Quando alcançaram o planeta, quase três meses depois de sua queda, eles encontraram um mundo transformado. As cidades se tornaram enormes centros sucateados de manufatura e incontáveis naves Ork se moviam em órbita enquanto carregavam centenas de milhares de toneladas de material bélico todos os dias. As ordens da força tarefa eram claras e, com uma reza em seus lábios, o almirante ordenou que as cidades fossem devastadas por um enorme bombardeio orbital. Os campos de trabalho escravo dos Orks foram destruídos em uma única noite, sua capacidade manufatureira completamente arruinada, juntamente com centenas de milhares de maesanos escravizados, cujas almas foram entregues ao Imperador.

Desde a chamada “Queima de Maesa”, o mundo foi transformado em uma zona de guerra. O Imperium lançou várias operações de ataque planetário ali, mas o grosso da luta tem sido realizado pelos próprios nativos. Os que não foram mortos na Queima se ergueram contra seus tiranos alienígenas e agora lutam a mais amarga das guerras nas ruínas de suas antigas casas. As cidades são cascas escurecidas enquanto toda a terra em volta está coberta em

crateras e morta, mas ainda assim os maesanos lutam contra os Orks. Grimtoof foi ultrajado pela Queima, pois ele vê o número de escravos em seu serviço como uma medida e seu poder e ele ordenou que todos fossem recapturados ou mortos. Apesar de distante das linhas de frente do Imperium, parece que a batalha por Maesa será travada em força total até um lado ou o outro estar derrotado.

Orbiana

O mundo de Orbiana fica no lado Rotacionário do Domínio Severano, representando o último mundo assentado por humanos ao longo do conduite de Distorção Calixis-Scarus antes que a rota tortuosa adentre nas profundezas sombrias do Espaço Ermo intersetorial. Orbiana em si é um mundo selvagem de tempestades furiosas e tempo imprevisível, sua população nativa existindo em um estado selvagem, quase atávico. Orbitando o mundo está uma enorme plataforma de defesa, seus geradores de plasma frios e suas armas de escala capital encarando o vazio profundo. Apesar de não confirmado, é pensado que a plataforma deve ter sido transportada além da Periferia séculos atrás como um plano esquecido para defender o Setor Calixis contra alguma ameaça agora extinta. Talvez ela foi esquecida ou consideraram transportar de volta não valeria a pena devido ao esforço que certamente exigiria, mas seja lá qual for a verdade, ela tem orbitado Orbiana desde então.

Recentemente, Severus ordenou que a estação fosse restaurada, apesar de que os poucos Tecno-Adeptos que ainda o servem ainda estão parecendo suceder nesta tarefa.

O Salário da Danação

Uma das maiores ameaças à existência continuada da humanidade é o número crescente de psykers nascidos a cada ano, pois a maioria se prova fraca de mais para resistir às atenções das criaturas da Distorção. Dentro do Imperium, os que nascem poderes psíquicos ou os adquirem são varridos em purgas de psykers regulares e aqueles que sobrevivem são mandados para a Terra pela Liga dos Navios Negros. Estes mundos além da luz do Imperador devem conduzir suas próprias purgas e caça às bruxas, matando qualquer um que demonstre os poderes temidos do sobrenatural. Como uma consequência da separação de Severus o Décimo Terceiro do Imperium, os sistemas pelos quais psykers eram detectados e purgados colapsou e os números de manifestações psíquicas e até mesmo possessões daemonicás aumentaram numa ordem de magnitude. Até agora, as forças do Domínio contiveram os piores casos, mas é certamente apenas uma questão de tempo até um Psyker Rebelde emergir com poderes grandes de mais para as tropas de Severus combater. Tais seres são capazes de transformar exércitos inteiros em fantoches de carne ou incinerar cidades inteiras com um olhar maligno. Alguns dentro da Ordo Malleus consideram um perigo real que Severus pode tentar controlar o poder de tais Psykers Rebeldes, se ele já não o tiver feito...

Orbiana tem visto numerosos ataques Ork ao longo do curso da guerra, mas é distante de mais do território do Imperium para sofrer um ataque direto daquele lado. Mesmo assim, vários membros elevados do Alto Comando da Frente Rotacionária expressaram a opinião que um ataque no flanco rotacionário do Domínio poderia esmagar os separatistas de uma vez por todas. É provável que estes planejadores não tenham conhecimento da plataforma de defesa Orbiana e, caso ela seja restaurada para o estado operacional antes do assalto ser lançado, os atacantes podem se deparar com uma defesa bem preparada e potente onde menos esperava encontrar.

Lukius

Lukius é um sistema inteiramente dedicado à guerra, pois ele representa a linha na areia que Severus jurou que nenhum Ork atravessaria. No que se refere a guerra do Domínio contra a Waaagh! Grimtoof, Lukius é de longe o campo de batalha mais vital e um dos quais Severus confiou o grosso de suas forças. É provável que o alto comando do Imperium nem mesmo saiba do destino do mundo, pois ele está no tronco do conduíte de Distorção Calixis-Scarus e, em efeito, está além do alcance das forças convencionais do Imperium. A população nativa de Lukus existia como tribos selvagens primitivas por muitos milhares de anos, mas com o estabelecimento do Domínio Severano ela foi arrastada, se debatendo e gritando, para o 41º Milênio. Bárbaros da idade do ferro acostumados a conduzir guerra com pouco mais do que lanças afiadas foram conscritos em massa nos exércitos do Domínio, equipados com autorifles produzidos em massa e uniformes mal costurados. Muitos sofreram de uma forma de psicose de combate como um resultado desta dramática mudança, mas outros pareciam ter criado aparente gosto pela guerra. Estes exércitos sucateados vão à guerra contra os Orks da Waaagh! Grimtoof e, de uma distância, um observador pode ter dificuldade em terminar qual é qual. Certamente, ambos os lados são brutais e sangrentos, preferindo estabelecer o vitorioso na anarquia do combate próximo.

Mas não é somente os nativos de Lukius que lutam ali pelo Domínio Severano. Forças conscritas de todo o território de Severus são transportadas para zonas de batalha de tamanho continental, às vezes viajando por semanas apenas para serem ceifados minutos depois de por os pés na superfície. As forças do Domínio não tem a estrutura bem estabelecida do Departamento Munitorum, e alguns exércitos podem ficar famintos por um mês e ficar sem munição no próximo. Falanges inteiras de tanques podem avançar em assaltos blindados majestosos, apenas para ficar sem combustível antes da batalha terminar. Alguns dos mais primitivos entre os soldados de linha de frente do Domínio atingiram profundezas de selvageria que os fariam ser censurados pelos soldados rasos da Guarda Imperial, troféus sangrentos sendo os menores de seus crimes. Sussurra-se que alguns

dos nativos lukianos comem a carne de seus inimigos quando seus suprimentos se esgotam, e talvez até tenham gosto por isto. Quais consequências o hábito vil de comer carne de Ork pode ter permanecem para ser vistas, assim como o que pode acontecer se as forças imperiais enfrentarem estes guerreiros selvagens.

Capítulo XI:

Adversários & PNJs

“Os inimigos do Homem podem ser muitos e terríveis, rapazes, mas não deixe isto te desencorajar, o Imperador e nossos amigos no Munitorum nos deram todas as ferramentas que precisamos para lidar com eles! Preparar armas!”

- Sargento Vladovar do 85º Rifles de Ganf

A Humanidade está na beira do penhasco. Ainda assim, estável, e abaixo dela estão as fundações do Imperium; força, fé, e a marcha indomável do destino para dar à Humanidade a vontade e os meios para lutar conterá os horrores que a ameaça por todos os lados. De seu alto promontório, a Humanidade olha abaixo para maré de oponentes diante dela, as populosas hordas de xenos que buscam apenas devorar ou esmagar o coração da Humanidade, e a corrupção imunda do Caos, escorrendo da Distorção para tentar e corromper a alma da Humanidade. Enquanto cada oponente pode ser a ameaça que dará o golpe final, a Humanidade deve não somente permanecer vigilante contra todos, mas é bem servida por uma oposição agressiva à existência deles. Somente quando cada alienígena maldito e cada servo dos Deuses Sombrios for exterminado e erradicado do livro da história, a Humanidade estará verdadeiramente segura na galáxia.

Em **Only War**, adversários são divididos em quatro tipos:

Tropas: Soldados básicos e combatentes menores. Sozinhos eles não são incrivelmente perigosos, mas em grupos maiores eles podem ser uma ameaça. Um guarda e seu Camarada pode geralmente lidar com uma Tropa, e Tropas geralmente ameaçam somente uma esquadra inteira de Guardas quando os atacam em números equivalentes.

Elites: Oponentes mais poderosos, adversários perigosos que podem ser uma ameaça real para um único Guarda. Deve levar aproximadamente entre dois a três Guardas com seus Camaradas para matar uma Elite a menos que os personagens sejam particularmente bem armados ou combatentes excepcionalmente habilidosos. Algumas Elites particularmente perigosas podem exigir uma esquadra inteira de Guardas para derrotar.

Mestres: Indivíduos incrivelmente perigosos, oponentes poderosos para uma esquadra inteira. Eles são combatentes

incrivelmente formidáveis, líderes consumados que podem melhorar as habilidades de seus companheiros, ou em alguns casos ambos. Um Mestre é um desafio mesmo para uma Esquadra inteira derrotar.

Líderes (e Lacaios): Um tipo especial de adversário, um que representa um domador, um oficial inspirador, ou um poderoso manipulador de mentes fracas. A entrada do Líder apresenta informações e perfil normais para um adversário, mas também inclui perfis adicionais para os Lacaios que acompanham o Líder em batalha. Cada Líder tem habilidades específicas que eles podem usar para melhorar as habilidades de seus Lacaios, coordenar suas ações, ou até fazer com que eles o protejam de um ataque. Um Líder e seus Lacaios são equivalentes a um adversário Elite.

Veículos: Poderosas máquinas de guerra pilotadas em batalha pelos inimigos do Imperium. Estes usam regras para Veículos expressas na página 292.

Caos

“É a tolice do farrapo Imperium do Homem que lhes trouxe aqui. Seus generais e armeiros lhe provem com apenas uma arma e uma frágil carapaça para lhes guardar contra os horrores da galáxia. Eu lhes ofereço outra opção. Use estes mesmos horrores contra os lordes que sem pestanejar te lançaram na escuridão e dê seu primeiro passo rumo sua própria apoteose!”

- Sektoth o Falso Sussurrador

O Homem a muito enfrentou tentação e danação de coisas que rondam a escuridão. A maioria da Humanidade nunca encontrou tais horrores ou então apenas sobreviveu por pouco ao encontro. Poucos homens e mulheres valorosos do Imperium enfrentaram esta escuridão e a esmagaram com apenas sua força de vontade, mas a maioria que olha para o abismo é dominada por sua loucura e tentação. Outros são atraídos pela vontade do Caos por meios mais sutis; lentamente tirados da retidão para a corrupção completa através de manipulação delicada, sempre na certeza que o caminho deles é de virtude inabalável. Os servos dos Deuses do Caos são geralmente devotados e possuidores de uma inclinação fanática a morrer por seus objetivos. Certamente, muitos carregam a mácula da Distorção, portando a mutação e corrupção em sua própria carne. Muitos traidores do Imperium simplesmente abandonam seus deveres e desaparecem entre as populosas hordas de seus novos camaradas, enquanto outros buscam corromper seus camaradas e colapsar as instituições titânicas da Humanidade. Alguns, como os Fuzileiros Espaciais Traidores, constroem exércitos de seguidores ignorantes e os portam como uma arma contra seus antigos camaradas. Mais aterrorizante que tudo é o prospecto que um Almirante da Marinha Imperial ou General da Guarda Imperial seja tentado pelas ofertas dos Poderes Negros e poderia utilizar os vastos recursos em seu comando para aleijar uma vasta porção da Galáxia. Nas ações de Severus o Décimo Terceiro, a Frente Rotacionária viu o que traição e rebelião podem custar, e isto foi sem a corrupção adicional do Caos. Agora os intrépidos soldados mandados para combater os males ali se encontram enfrentando os resultados daqueles que iriam dar as costas ao Imperium para seu próprio ganho. Mas se a separação de Severus o Décimo Terceiro tivesse vindo em asas demoníacas, a Frente estaria em um perigo ainda maior.

Milícia Renegada do Caos

Quando um Comandante rebelde abandona a luz do Imperador e abraça a vontade do Caos, ele raramente o faz sozinho. Se aproveitando da lealdade inflexível dos homens e mulheres que o servem, é preciso apenas pouco para fazer

estes mesmos homens e mulheres servirem os Deuses Sombrios. É claro, há aqueles que caminham a trilha da escuridão para seus próprios ganhos macabros, precisando que ninguém os engane para blasfemarem. Violentos e zelosos, estes tipos de renegados buscam o favor de seus mestres sombrios e estão dispostos a realizar qualquer atrocidade para ganhar-lo. Na verdade, ambos os tipos são igualmente vis – um perigo para qualquer homem justo.

Agindo contra o Imperium que antes proveu por eles, a maioria dos Renegados do Caos possui equipamento de baixa qualidade. Como eles tem pouco apoio logístico, eles devem geralmente se virar com seja lá qual equipamento tinham no momento de sua traição ou que eles possam pilhar dos mortos. O que lhes falta em material bélico eles compensam em zelo e seja lá quais dons ganham de seus malditos deuses. Renegados do Caos frequentemente possuem uma sede de sangue temível e necessidade desesperada de agradar seu novo mestre, uma combinação perigosa que os torna destemidos quando estão sob o olhar vigilante de um servo de seu deus escolhido. Alguns Renegados do Caos possuem mutações menores, geralmente mais resultado de sua proximidade aos efeitos corruptores do Caos do que ganhas por sua piedade maldita.

Milícia Renegada do Caos (Tropa)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	35	35	35	35	28	31	25	25

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 10

Armadura: Armadura Flak de Guarda (Todos 4).

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F), Atenção (Per), Conhecimento Comum (Guerra) (Int), Esquiva (Ag), Conhecimento Proibido (Heresia) (Int), Operar (Superfície) (Ag), Falhar Linguagem (Baixo Gótico).

Talentos: Inimigo (Imperium), Ódio (Imperium), Nervos de aço, Recarga Rápida.

Armas: Rifle Laser (Básica, 100m; U/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Cap 60; Recarga Completa), faca de combate (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0), 3 granadas de fragmentação (Arremesso; 9m; U/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cap 1; Recarga -; Explosiva [3]).

Equipamento: Uniforme de guarda profanado, respirador, 4 carregadores para rifle laser, ícone do caos.

Cão de Sisk

O mundo selvagem de Sisk é um lugar horrível de pântanos fétidos, florestas sombrias e charnecas estagnantes, lar de um povo duro, mas temeroso. Por alguma razão desconhecida, a gente de Sisk mostrou uma frequência

excepcionalmente alta de mutação, e bandos perambulantes de mutantes covardes são uma vista comum no mundo miserável. Estes cidadãos cujos corpos não foram devastados pela mutação vivem em cidades fortaleza muradas, (com sorte) protegidos contra as gangues canibais de saqueadores mutantes. Galopando ao lado de seus mestres mutantes, alcateias de criaturas amaldiçoadas parecidas com lobos podem ser vistas. É dito pelo povo de Sisk que a força misteriosa que distorce e retorce os corpos de sua gente fez o mesmo com os cães dos pântanos que rondam os ermos fora das cidadãs muradas. O resultado é uma grande fera parecida com um lobo ou cão, com longas pernas torcidas e uma boca cheia de dentes farpados. De seus olhos aguados, papadas soltas, e das feridas abertas que cobrem seus corpos, eles escorrem icor negro, fedendo a corrupção. Os Cães de Sisk são monstros incrivelmente rápidos e ferozes, cada um capaz de matar um homem adulto em uma questão de momentos.

Cão de Sisk (Tropa)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
40	—	42	33	44	18	45	30	—	

Movimento: 8/16/24/48

Ferimentos: 12

Armadura: Quitina Mutante (Todos 2).

DB Total: 3

Perícias: Atenção (Per) +10, Furtividade (Ag) +10.

Talentos: Sentidos Aguçados (Faro), Arrancada, Derrubar.

Traços: Bestial, Armas Naturais (Bocarra Salivante), Quadrupede, Força Sobrenatural (2).

Armas: Bocarra Salivante (Corporal; 1d10+6 L; Pen 0).

Psyker Renegado do Caos

Por sua própria natureza, psykers são seres intimamente familiarizados com os horrores da Distorção. Quando sancionados e controlados pela Inquisição dentro do Imperium, psykers são guardados, ao menos o máximo que podem ser, contra a loucura e tentação oferecida pelos diabos sobrenaturais do Immaterium. Quando um psyker é nascido além do controle imperial – seja fora do espaço imperial ou escondido do olhar vigilante da Inquisição – sua mente é torturada e assaltada pelas coisas abomináveis que flutuam pela Distorção. A maioria destes psykers são dominados e levados à loucura, mas uns raros poucos são cativados pelos sussurros de poder e promessa de maestria sobre suas habilidades. Raramente eles recebem tais dons. Ao invés disso, o no ato de se entregarem aos poderes do Caos, eles abrem suas almas para uma escuridão infestada; uma zombaria grotesca de poder ou vontade. Inteiramente

escravizados por cada desejo de psique humana, estes psykers se tornam manifestações ambulantes da feitiçaria negra que flui por eles.

A princípio, estes sacerdotes não podem evitar usar seu poder para aniquilar aqueles que ficam entre eles e seja lá o que desejarem. Conforme o tempo passa, contudo, é sabido que um psyker que sobrevive aos seus ataques de feitiçaria começar a temperar suas fúrias e, inevitavelmente, ganhar algum controle verdadeiro sobre suas habilidades. Os que o fazem são, sem exceção, um oponente temível. Não mais dependendo de rajadas de fogo distorcido ou relâmpagos coruscantes de eletricidade empírea para atingir cada objetivo, eles fazem uso de métodos muito mais sutis. Assumindo controle dos de vontade fraca e facilmente manipulados, estes feiticeiros os reúne em uma multidão de fantoches de mente escravizada. A maioria não sente remorso por suas vítimas e os usa para toda sorte de tarefas, independente do perigo. Mesmo em combate, o psyker irá geralmente tentar sobrepujar seus oponentes com onda depois de onda de seus peões, pouco se importando com o que acontece a eles.

Psyker Renegado do Caos (Líder)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
30	36	35	37	37	43	36	48	36	

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 16

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 3

Perícias: Comando (Cam), Esquiva (Ag), Conhecimento Proibido (Daemonologia, Heresia) (Int), Intimidar (F), Psynisciência (Von) +20.

Talentos: Ar de Autoridade, Classificação Psy 3, Mente Forte, Sentido da Distorção.

Traços: Psyker.

Armas: Pistola Laser (Pistola, 30m; U/2/-; 1d10+2 E; Pen 0; Cap 30; Meia Recarga), cajado (Corporal; 1d10+3 I; Pen 0; Balanceada, Primitiva [7]).

Poderes Psíquicos: Enfraquecer, Dreno de Vida, Grito Psíquico, Aterrorizar.

Controle Inabalável: O controle que o Psyker Renegado tem sobre seus peões é poderoso, mas volátil. Enquanto o Psyker Renegado do Caos estiver vivo e consciente, seu Lacaio ganha os benefícios do Talento Destemido.

Líder: Como um Líder, o Psyker Renegado do Caos pode ser acompanhado por um único Escravo de Feitiçaria ou Querubim Subjugado.

Escravo Enfeitiçado (Lacaio)

Corrompido pelas magias profanas de um psyker renegado, Escravos Enfeitiçados são pouco mais que ferramentas nas mãos de seu mestre. Eles são armas para serem portadas e baluartes para proteger contra o perigo, cada um em sua vez. Poucos podem resistir as compunções psíquicas de um feiticeiro verdadeiro, mas onde um homem obstinado iria ser forçado a realizar ações contra sua natureza, uma alma flexível é facilmente sujeita a cada vontade do feiticeiro. Acredita-se que seres dominados nesta forma ainda estão cientes de suas ações, mas permanecem inteiramente incapazes de agir por vontade própria, sendo levados à loucura pela culpa de suas atrocidades, mas sem a vontade para resistir. Com pouco mais que um pensamento, um feiticeiro pode levar seus escravos a uma fúria maníaca ou lança-los correndo para a morte certa. Enquanto sob o controle de seu mestre, tais fantoches parecem inteiramente imunes a medo ou remorso, exceto pelo vislumbre de consciência aterrorizada em seus olhos.

Escravo Enfeitiçado (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
30	30	30	35	30	30	30	25	35

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 10

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F), Atenção (Per).

Talentos: Derrubar.

Traços: Nenhum.

Armas: Autopistola (Pistola, 30m; U/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa), cassetete (Corporal; 1d10+3 I; Pen 0; Balanceada, Primitiva [7]).

Querubim Subjugado (Lacaio)

Os pequenos Querubins voam pelos salões e naves do Imperium são inofensivos, sendo simulacros cultivados in vitro de vida real, similar em muitas formas a servidores e servo-crâneos na sua falta de ego. Eles possuem nada que lembre vontade livre, cegamente seguindo as ordens de seus controladores. Dado seu tamanho minúsculo, eles são úteis para pouco além de portar mensagens, carregar cargas pequenas, e observação. Em grandes números, se de alguma forma controlados para agir como um, um enxame de Querubins podem ser um grande incômodo ou até uma ameaça para os desatentos. Infelizmente para os agentes do Imperium, é desta forma que psykers renegados têm empregado as pequenas criaturas. Tomando vantagem de suas mentes excessivamente simples, Psykers Renegados do

Caos com poderes de manipulação mental podem dominar completamente um grande número destas criaturas com pouco mais que um pensamento, direcionando elas para agir como uma única entidade frenética.

Querubim Subjugado (Lacaio)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
25	05	12	20	30	03	24	11	07	

Movimento: 6/12/18/36

Ferimentos: 5

Armadura: Traço Máquina (Todos 1).

DB Total: 2

Perícias: Atenção (Per) +20, Esquiva (Ag) +10, Furtividade (Ag) +20.

Talentos: Reflexos Rápidos.

Traços: Voador (6), Máquina (1), Armas Naturais, Tamanho (Ínfimo).

Armas: Objetos afiados (Corporal. 1d10+1 L, Pen 0).

Mutante do Caos

Os ventos da Distorção sopram por toda a galáxia, trazendo mutação e corrupção tão certamente em suas fortes ventanias quanto em fracas brisas. Apesar de que a Inquisição é sempre vigilante para sinais de mutação entre as vastas populações do Imperium, há sempre aqueles que escapam de sua detecção. Dada a pura magnitude das populações imperiais, mesmo se uma minúscula fração destes nascidos com a mácula da Distorção fosse escapar sua atenção e se juntar em um setor inteiro, eles seriam uma força a ser reconhecida. Desprovidos, desprezados, e injuriados, mutantes não guardam amor pelos homens e mulheres que os matariam por medo e nojo. É por esta razão que aqueles que travam guerra contra os servos do Deus-Imperador acharam nos mutantes proscritos uma arma formidável.

Reunidos em grandes hordas, mutantes varrem o campo de batalha; uma massa ruinosa de carne torcida, tentáculos revirados, e bocas rangidas; hostes populosas, desordeiras e indisciplinadas, ainda assim perigosas ao extremo.

Frequentemente vistos como buchas de canhão por seus superiores, mutantes são tão abusados e manipulados como eles teriam sido se tivessem ficado nas sombras do Imperium, mas ainda assim sua lealdade às forças sombrias faz que os usos deles sejam quase ilimitados, inabalados pelas terríveis perdas e ferimentos pessoais. Portando armaduras improvisadas, se alguma, e armas não confiáveis, hordas de mutantes são comandadas para galopar, mancar, e se arrastar em direção às armas das forças inimigas; seus comandantes os usando como pouco mais do que uma

muralha de carne viva atrás da qual eles podem avançar suas tropas mais valiosas.

Mutante do Caos (Tropa)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
36	33	36	534	21	18	23	22	13

Movimento: 2/4/6/12

Ferimentos: 12

Armadura: Armadura Natural (Todos 2).

DB Total: 5

Perícias: Conhecimento Proibido (Daemonologia, Heresia) (Int), Intimidar (F), Aparar (HA), Sobrevivência (Per).

Talentos: Investida Enfurecida, Frenesi.

Traços: Armas Naturais, Armadura Natural (Todos 2), Dureza Sobrenatural (2)

Armas: Apêndice quitinoso (Corporal; 1d10+6 I, Pen 0; Primitiva [7]) ou farpa venenosa (Corporal; 1d10+4 L, Pen 3; Primitiva [7], Tóxica), escopeta ruim (Básica, 20m; U/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 6; Recarga Completa; Imprecisa, Dispersão, Não Confiável),

Equipamento: Carne fedorenta, roupas sujas, cinto de corda, 2d10 cartuchos de escopeta.

Mutante Enorme do Caos

A classificação de mutação dentro do Imperium é bem simples. Ou alguém é um mutante, ou não é. Qualquer sinal de mutação, de um único membro torcido até um terceiro olho, é uma sentença de morte para os que de tal forma foram maculados. Mas há aqueles que portam mais do que uma pequena corrupção física. É sabido que os ventos mutantes do Caos já lançaram seus presentes nos ombros de homens até eles serem mais do que máquinas de destruição salivantes sem mente a serviço dos deuses do Caos.

Igualmente, não é desconhecido os poderosos Ogryns portarem as marcas dos Poderes Sombrios, seus enormes corpos e simples mentes capazes de suportar muito mais corrupção que aqueles de um homem comum. Em qualquer caso, o resultado é um gigante de carne e osso, lar de toda sorte de mutação, de tentáculos chicoteadores a mandíbulas mordedoras saindo de sua carne; de grossa carapaça blindada a uma aura queimante de fogo distorcido. Tais abominações são oponentes aterrorizante, combinando a força para partir um homem de membro a membro, com a resistência sobrenatural para suportar vários disparos laser no peito antes de sequer notar os ferimentos. Estas criaturas vivem uma vida de dor e morte; sempre atormentados pelas agonias de suas mutações. Estes Mutantes raramente portam armamentos e armaduras sofisticadas, preferindo ao invés disso esmurrar suas vítimas até a morte ou, no mínimo,

depender dos dons dados a eles pelos seres negros do espaço da Distorção. Quando sentem a necessidade de carregar armamentos mais avançados, contudo, eles tendem a demonstrações barulhentas e vulgares de poder, portando enormes armas geralmente reservadas para times de soldados ou montadas em veículos.

Mutante Enorme do Caos (Elite)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
44	21	752	753	31	22	27	25	15

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 26

Armadura: Armadura Natural (Todos 3).

DB Total: 7

Perícias: Atletismo (F) +10, Atenção (Per), Esquiva (Ag) +10, Intimidar (F) +10.

Talentos: Investida Enfurecida, Destemido, Frenesi, Assalto Furioso.

Traços: Auto-Estabilizado, Desajeitado, Armas Naturais Mortais, Medo (2), Armadura Natural (3), Tamanho Grande, Força Sobrenatural (2), Dureza Sobrenatural (2).

Armas: Punho enorme (Corporal; 1d10+7 I, Pen 0) ou stub pesado (Pesada; 100m; --/8; 1d10+4 I; Pen 3; Cap 80; Recarga 2 Completas; À Prova de Ogryns),

Sanguinário

Sanguinários são servos do Deus do Sangue, formando o núcleo de suas vastas Legiões Daemoníacas. Combatentes incomparáveis e mortais, eles estão entre os guerreiros mais habilidosos na galáxia. Armados com as temidas Espadas Infernais, grandes armas de duas mãos ditas serem tão afiadas quanto o próprio ódio de Khorne, eles podem partir o adversário mais resistente em uma chuva de sangue evaporante.

Sanguinários são manchados por um vermelho-sangue profundo e no topo de seus corpos humanoides estão faces bestiais rosnadoras, olhos queimantes sem pupilas, e crânios alongados chifrados que parecem rememorar grandes elmos de guerra. Seus longos membros musculosos possuem uma força infame, tão renomada quanto a ferocidade de suas investidas e a terrível fúria de batalha com a qual eles partem qualquer um que se opor a eles. Onde quer que eles vão, o fedor de sangue os rodeia.

Ao contrário de outros daemônios, Sanguinários marcham para a guerra em formações regimentadas, pois seu criador é o Lorde da Batalha. Linhas de daemônios manobram em fileiras com precisão sobrenatural, avançando em manípulos disciplinados. Contudo, estes escalões rapidamente se

partem depois de contato com o inimigo, enquanto cada Sanguinário compete para matar o máximo de inimigos que for possível.

Sanguinário (Elite)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
50	12	742	842	40	30	30	34	14

Movimento: 5/10/15/30

Ferimentos: 22

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 8

Perícias: Atletismo (F) +10, Atenção (Per), Esquiva (Ag), Conhecimento Proibido (Daemonologia) (Int), Intimidar (F) +10, Aparar (HA) +20, Sobrevivência (Per).

Talentos: Fúria de Batalha, Investida Enfurecida, Mestre das Lâminas, Golpe Incapacitante, Golpe Esmagador, Frenesi, Assalto Furioso, Ataque Rápido.

Traços: Daemoníaco (4), Medo (2), Do Além, Tamanho Grande, Força Sobrenatural (3), Instabilidade da Distorção.

Armas: Lâmina Infernal (Corporal; 1d10+15 L, Pen 10; Balanceada, Campo Energético, a arma causa +2 Dano para cada oponente que ela mata).

Presença Daemoníaca: Todos os inimigos dentro de 10 metros de um Sanguinário sofrem uma penalidade -10 para Testes de Vontade.

Sangue para o Deus de Sangue: Criaturas de Khorne não sofrem penalidades por entradas e sangue – todos os efeitos críticos que envolvem entradas e sangue (como exigir um Teste de Agilidade para não cair) não se aplicam a criaturas de Khorne.

Veículos do Caos

Dentro das profundezas girantes do Immaterium, demônios maléficos e hereteks insanos trabalham em forjas para produzir incontáveis máquinas de guerra, cada uma um novo pesadelo da mente de um louco. As máquinas de guerra forjadas nas forjas demoníacas da Distorção são tão bestas quanto são máquinas. Suas estruturas são construídas de aço e ossos de demônios, seus chassis esculpidos de cerâmica e quitina, e movidas por músculos e tendões tão frequentemente quanto são por molas, engrenagens, e cambotas. Por meio de rituais malignos e ritos sombrios, espíritos empíreos são fundidos com o coração das máquinas, dando a elas vida e vontade. Seus motores exigem combustível, como qualquer outra máquina de guerra, mas ainda assim elas tem fome de sangue e tormento onde outras exigem promethium e plasma.

Carniceiro Sangrento

Carniceiros Sangrentos são máquinas infundidas com a raiva pura de um demônio do Deus de Sangue. Máquinas de matar movidas a sangue e fartando ódio, estes horrores de bronze e aço espasmam e se contorcem com fúria mal contida. Sua carapaça de metal endurecido hospeda o coração perverso de um demônio que bate em uma cacofonia ensurdecedora de violência. Carniceiros Sangrentos se movem em quatro pernas insectoides, com seus corpos encurvados livres para se virar para todos os lados na busca de novas presas. Cada braço porta uma enorme lâmina igualmente capaz de partir tanto um tanque quanto um homem. Dedicado ao Senhor do Trono de Caveiras por rituais de sangue selvagens, cada Carniceiro Sangrento é um santuário móvel ao Deus de Sangue, e cada nova vítima uma oferenda.

Carniceiro Sangrento (Veículo)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	15	1265	—	35	10	40	40	01

Tipo: Caminhante

Velocidade Tática: 15m

Velocidade de Cruzeiro: 35kph **Manobrabilidade:** +0

Integridade Estrutural: 40 **Tamanho:** Enorme

Blindagem: Frontal 32, Lateral 26, Traseira 20

Traços de Veículo: Possessão Daemoníaca, Fechado, Extremamente Volátil, Caminhante.

Tripulação: Essência Daemoníaca.

Armas: Duas garras (Corporal; 2d10+12 L, Pen 8; Dilacerante, Pesada).

Regras Especiais: O Carniceiro Sangrento tem os Talentos Investida Enfurecida e Ataque Relâmpago, como também os Traços Firme e Força Sobrenatural (6).

Profanador

É um sinal de tempos terríveis quando a máquina como um Profanador tem sido vista em vários campos de batalha pelo Setor Calixis. Colossos caminhantes de guerra total, Profanadores são temidos tanto por seu armamento devastador quanto por sua incrível resiliência. Cobertos em blindagem grossa, estas máquinas de seis pernas são capazes de suportar golpes de todas menos as mais impressionantes armas imperiais enquanto caminham para frente, lançando seus próprios projéteis enquanto o fazem. Movidos por somente a essência dos demônios mais vis e belicosos, a sede dos Profanadores por destruição é sem igual. Com os projéteis de seu canhão de batalha, ele oblitera seus

opONENTES; com o rugido de seus autocanhões, ele dilacera os que ficam em seu caminho; com suas enormes garras, ele esmaga quem chegar perto de mais. Poucas armas de guerra podem se igualar ao Profanador em sua pura versatilidade de violência.

Profanador (Veículo)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
25	25	1475	—	35	10	40	40	01

Tipo: Caminhante **Velocidade Tática:** 10m

Velocidade de Cruzeiro: 15kph **Manobrabilidade:** +0

Integridade Estrutural: 50 **Tamanho:** Enorme

Blindagem: Frontal 30, Lateral 28, Traseira 18

Traços de Veículo: Possessão Daemoníaca, Fechado, Caminhante.

Tripulação: Essência Daemoníaca.

Armas: Garra esmagadora (Corporal; 2d10+12 L, Pen 8; Dilacerante, Pesada), autocanhão ceifador (Frontal; 300m; U/3/-; 3d10+8 I; Pen 6; Cap -; Recarga -; Dupla); lançador destruidor (Frontal; 100m; U/2/-; 2d10 X; Pen 2; Cap 8; Explosiva [4], Concussiva [0]), canhão de batalha profanador (Frontal; 750m; U/-/-; 3d10+10 X; Pen 8; Cap 40; Explosiva [10], Concussiva [3]).

Regras Especiais: Enquanto adjacente a um inimigo um Profanador pode fazer ataques com suas armas de alcance em adição as suas armas corporais, apesar de que ele não pode ter como alvo dos ataques de alcance criaturas adjacentes. Além disso, o Profanador tem os Talentos Ataque Rápido e Combate com Duas Armas (Corporal), como também o Traço Força Sobrenatural (7).

Moedor de Almas

Enquanto os ferreiros das forjas infernais pelo Immaterium combinam a arte mecânica com a ciência arcana e a moldagem de carne daemoníaca para criar horríveis máquinas de guerra movidas por fogo distorcido e sangue, poucos já ousaram unir daemônio e a máquina em um todo coletivo tão completamente quanto o criador louco do primeiro Moedor de Almas. Sua existência é tão errada que é o bastante para levar a loucura quem ficar diante deles. Seis pernas mecânicas, saindo do corpo central para todos os lados como as de uma aranha infernal, suspendem o gigantesco torso de um daemônio enfurecido, malevolente e terrível. Onde outras máquinas de guerra do Caos são máquinas que recebem vida daemoníaca, o Moedor de almas é verdadeiramente um daemônio recebendo forma material através de maquinário e artífice. Uma garra daemoníaca termina em um amontoado de canhões perversos, e outros

combinam músculos daemoníacos em pistões. De dentro de sua barriga musculosa, a besta Daemoníaca pode vomitar grandes rajadas e fogo distorcido consumidor mutante.

Moedor de Almas (Veículo)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	15	1475	—	35	10	40	40	01

Tipo: Caminhante

Velocidade Tática: 15m

Velocidade de Cruzeiro: 25kph **Manobrabilidade:** N/A

Integridade Estrutural: 50 **Tamanho:** Enorme

Blindagem: Frontal 35, Lateral 32, Traseira 22

Traços de Veículo: Possessão Daemoníaca, Fechado, Blindagem Reforçada, Caminhante.

Tripulação: Essência Daemoníaca.

Armas: Garras esmagadoras (2) (Corporal; 2d10+12 L, Pen 8; Dilacerante, Pesada), segador (Frontal; 75m; —/—/15; 1d10+6 I; Pen 4; Cap -; Recarga -; Assalto); canhão de boca (Frontal; 20m; U/—/—; 2d10+10 E; Pen 6; Cap -; Recarga -; Corrosiva, Rajada).

Regras Especiais: Moedores de Alma têm o Traço Medo (3). Além disso, Moedores de Almas têm os Talentos Ataque Relâmpago e Combate com Duas Armas (Corporal), como também o Traço Força Sobrenatural (7).

Eldar Negros

"Sua carne é minha para fazer o que eu quiser, frágil humano, sua dor é minha para saborear, seus desesperos é meu para chamar de triunfo. Não peça por uma explicação do por que eu infligo este tormento sobre você, pois você não tem mais direito a uma resposta do que a pedra sob as mãos do escultor. Fique calado agora, guarde seus gritos. Minha nossa, eles são deliciosos, não são?"

- Tevriel Vektesh, Haemonculus Antigo

Os Eldar Negros são uma espécie misteriosa e sádica, conhecidos por atacar sem aviso e deixar poucos sobreviventes. Eles são uma raça inescrutável, seus métodos tão incompreensíveis quanto seus objetivos. Por meio da maestria de ciências negras e tecnologia mais próxima da magia que qualquer outra que o Imperium já viu, os Eldar Negros são capazes de manipular energias malignas e acessar as passagens ocultas para a Teia Eldar. Separados depois da Queda, a distinção entre os Eldar dos Mundos Navegantes e os Eldar Negros de Commoragh é desconhecida para todos menos os agentes inquisitoriais mais instruídos, já que poucos podem ver a diferença entre os xenos que buscam lutar contra seus instintos mais sombrios e aqueles que decidem abraçá-los. Os Eldar Negros são inclinados a explorar a ignorância geral da humanidade para sua vantagem; eles frequentemente abusam das raras estórias de guerreiros Eldar juntando forças com o Imperium contra os agentes do Caos para pegar sua presa desprevenida. Pois é assim que os Eldar Negros vêm os membros de todas as outras raças: presas. Para eles, todas as criaturas sencientes são pouco mais do que uma oportunidade para infligir dor e sofrimento. É este tormento que caracteriza a verdadeira diferença entre os Eldar Negros e seus primos menos sádicos, apesar de que não é simplesmente uma questão de crueldade. Era antes da Queda, durante a qual o Deus Sombrio Slaanesh nasceu e o Olho do Terror rompeu a fibra da realidade, tanto pela decadência e indulgência dos Eldar, que a raça condenada se tornou os vários povos distintos que é hoje. Os Eldar dos Mundos Navegantes barram sua natureza decadente, restringindo seus desejos com códigos estritos de disciplina e controle, enquanto os Eldar Negros orgulhosamente se recusaram a reconhecer seu papel no horror que criaram. Agora, enquanto seus familiares disciplinados guardam suas almas contra as predações do Senhor dos Deleites Negros com tecnologias arcanas e pedras-alma, os Eldar Negros sofrem uma diminuição e perda de seu espírito até eles serem inteiramente consumidos ou reabastecerem sua essência negra saciando seus deleites deturpados que foram os percursos desta mesma sina.

Bruja

Para um povo tão depravado e longevo quanto os Eldar Negros, quase todas as sorte de entretenimento foram à muito exploradas e exauridas. Por isto os Eldar Negros estão sempre tramando, sonhando com novas formas de causar dor, de sentir prazer, ou de simplesmente experimentar algo inteiramente novo. Uma coisa nunca parece enjoar os habitantes de Commoragh: combate e matança. As Kabalas dos Eldar Negros patrocinam cultos das Hekatarii, ou Brujas, gladiadoras ferozes e mestres da matança em combate próximo. Poucos podem igualar a vontade de matar ou a grassa assassina das Brujas. As Hekatarii são quase exclusivamente mulheres, apesar de que os homens entre seus números são tão ferozes e mortais quanto suas contrapartes femininas. Enquanto é extremamente raro para homens Brujas se tornarem proeminentes, eles ainda assim são valorizados por sua habilidade de prover ao culto uma prole forte.

Trajando pouca armadura e leves, as Brujas se especializam em uma grande variedade de estilos de combate, para demonstrar melhor suas habilidades marciais para os públicos sedentos de sangue de Commoragh. Nem é preciso falar que cada guerreiro sabe sempre uma forma a mais de matar do que suas vítimas saibam de como se defender. Por tanto, as Hekatarii são mestres de numerosas armas, de facas de combate farpadas cruéis à facas de soco de lâmina longa, de correntes flagelo elegantes à delicadas pistolas de lascas. Três estilos em particular, conhecidos por suas seleções de armas icônicas, se tornaram favoritos entre os cultos da Cidade Negra. As Lacerai usam espadas cruéis que separam e estendem em flagelos de lâmina longa capazes de ignorar qualquer defesa. As Hydræ usam manoplas de cristal de origem desconhecida, que soltam longos espinhos através de comandos mentais do portador. As Yrarqnai empregam lanças empaladoras de lâmina dupla e redes de estilhaços que eletrocutam os que elas prendem. Independente de sua especialidade, Brujas consomem poderosas drogas de combate para aumentar sua força e agilidade e aguçar seus sentidos no campo de batalha.

Por conta de suas habilidades e dedicação à arte da matança, Brujas são geralmente vistas lutando ao lado de suas contrapartes Kabalistas, se lançando ao centro do combate para rasgar seus oponentes e saltando de um inimigo para o outro com facilidade.

Bruja (Tropa)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
46	41	33	38	859	34	46	32	45	

Movimento: 8/16/24/48

Ferimentos: 12

Armadura: Vestimenta Bruja (Todos 3).

DB Total: 3

Perícias: Acrobacia (Ag) +10, Atletismo (F) +10, Atenção (Per) +10, Esquiva (Ag) +20, Intimidar (F), Aparar (HA) +10, Mãos Rápidas (Ag), Furtividade (Ag) +10.

Talentos: Ambidestria, Golpe Assassino, Cambalhota, Arrancada, Ataque Rápido, Combate com Duas Armas (Corporal e Alcance).

Traços: Visão Noturna, Agilidade Sobrenatural (3).

Armas: Pistola de lascas (Pistola; 30m; U/3/5; 1d10+2 L; Pen 3; Cap 50; Recarga 2 Completas; Tóxica [1]), faca bruja (Corporal; 1d5+5 L; Pen 2; Castigadora*); ou dois flagelos laminados (Corporal; 1d10+5 L; Pen 2; Flexível); ou manoplas hidra (Corporal; 1d10+3 L; Pen 2; Castigadora*); ou empalador (Corporal; 1d10+3 L; Pen 0; Tóxica [2]), teia de estilhaços (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0; Prender [2]).

Equipamento: 4 doses de drogas de combate Eldar Negro (use as regras para massacre na página 213).

***Castigadora:** Uma arma com a Qualidade Castigadora dobra a quantidade de acertos infligidos no alvo. Por exemplo, ao atacar com uma arma com a Qualidade Castigadora durante um Ataque Rápido, o sucesso inicial e cada dois Graus de Sucesso irá resultar em dois acertos.

Guerreiro Kabalista

A natureza da existência dos Eldar Negros é uma de dor, sofrimento, e de prazeres vis. O fato de que os habitantes da Cidade Negra de Commorragh precisam do sofrimento de outros para sobreviver teve efeitos drásticos em sua cultura. Antes da Queda eles à muito já eram um povo cruel e violento, mas seus desejos crueis eram pouco mais do que brincadeira e certamente não uma necessidade. Agora, que os Eldar Negros não podem sobreviver sem a energia sustentadora de almas mortais agonizantes, seu uso para vítimas mortais se tornou muito mais do que um mero capricho decadente. Agora os Eldar Negros mandam grupos de saqueadores vindos das profundezas da Teia para o espaço real, para que eles possam retornar com centenas de cativos; grãos para o moinho espiritual.

Os soldados chefe destes saques são os Guerreiros das Kabalas. Poucos seres podem ostentar a extensão pura de experiência que um Guerreiro Eldar Negro pode; poucos podem equiparar a habilidade marcial acumulada ao longo de milênios de matança, escravização, e tortura. Os Guerreiros Kabalistas suplementam suas habilidades com algumas das armas de guerra mais nefastas conhecidas na galáxia. O rifle de lascas é a arma de escolha para a maioria dos Guerreiros, disparando fragmentos de cristal envenenado, potente o bastante para matar um grox em segundos. Eles trajam armaduras leves flexíveis feitas de

placas com farpas e lâminas, mantidas no lugar por ganchos que cravam na carne do próprio usuário. Frequentemente, as Kabalas irão equipar seus Guerreiros com armas extras necessárias para os saques. Canhões de lascas pesados são bem comuns, enquanto armas de luz negra são usadas quando necessário, para atravessar tanques de blindagem pesada ou bunkers ou para consumir guerreiros inimigos inteiros e rajadas infernais de não-luz.

Guerreiro Kabalista (Tropa)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
41	46	34	39	857	33	45	31	44

Movimento: 8/16/24/48

Ferimentos: 12

Armadura: Armadura Kabalista (Todos 4).

DB Total: 3

Perícias: Acrobacia (Ag) +10, Atenção (Per) +10, Comando (Cam), Enganar (Cam), Esquiva (Ag) +10, Intimidar (F) +20, Aparar (HA), Escrutínio (Per), Mãos Rápidas (Ag), Furtividade (Ag).

Talentos: Mestre de Combate, Alvo Difícil, Cambalhota, Reflexos Rápidos.

Traços: Visão Noturna, Agilidade Sobrenatural (3).

Armas: Rifle de lascas (Básica; 100m; U/3/5; 1d10+2 L; Pen 3; Cap 200; Recarga 2 Completas; Tóxica [2]), faca envenenada (Corporal; 1d5+3 L; Pen 2; Tóxica [2]); ou canhão de estilhaços (Pesada; 150m; -/5/10; 2d10+2 L; Pen 4; Cap 300; Recarga 2 Completas; Tóxica [4]); ou lança negra (Pesada; 200m; U/-/-; 4d10+7 E; Pen 5; Cap 9; Recarga 2 Completas; Lança).

Equipamento: Troféus macabros, 4 carregadores para rifle de lascas.

Mestre das Feras

Os Mestres das Feras de Commorragh são os campeões indisputáveis de seu ofício. Eles se adornam com troféus e fetiches de suas bestas – caveiras, ossos, peles, e garras – cada um, um símbolo de sua habilidade suprema em caçar e capturar os predadores mais perigosos do vazio. Usando emissores sonicos de precisão e replicadores de feromônios, além dos seus próprios talentos naturais, Mestres de Feras são capazes de amansar suas bestas e levá-las a um frenesi assassino com pouco mais que um pensamento e um movimento de seu pulso.

Como eles são tecnicamente membros dos cultos Bruja, Mestres das Feras usam seus talentos mais para os espectadores das arenas Commorritas. Dominando grandes alcateias de alienígenas bestiais e crias distorcidas, os

Mestres das Feras competem contra seus irmãos dos cultos Bruja em caçadas, colocando a selvageria de suas bestas contra a graça e habilidade de luta das Hekatarii. Sendo que a maioria dos Mestres de Feras são homens, não é coincidência que a maioria das Brujas se mantém distante de seus camaradas Mestres de Feras. Isto parece tornar as caçadas ainda mais selvagens, apesar de que quando se deparam com um oponente comum ou uma vítima de saque, sua animosidade é posta de lado por um alvo mais prazeroso.

Mestres de Feras empregam um número de equipamentos para comandar e guiar suas criaturas. Além de emissores sónicos e replicadores de feromônios acoplados em seus fetiche e artefatos, muitos Mestres de Feras usam chicotes cruelmente farpados e agonizadores para tanto guiar suas bestas quanto afastá-las. Apesar de serem inumanamente rápidos, os Eldar Negros não são tão rápidos quanto as bestas que eles utilizam. Por esta razão, Mestres de Feras usam Pranchas Hellion, dando a eles a velocidade e agilidade para acompanhar suas feras, sem falar da proteção de ficar quatro metros acima no ar.

Mestre de Feras (Líder)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
43	41	38	36	85	44	44	32	35	

Movimento: 8/16/24/48

Ferimentos: 12

Armadura: Vestimenta Bruja (Todos 3).

DB Total: 3

Perícias: Acrobacia (Ag) +10, Atletismo (F) +10, Atenção (Per) +10, Esquiva (Ag) +10, Conhecimento Proibido (Xenos) (Int) +20, Operar (Superfície [Pairador]) +10, Aparar (HA), Conhecimento Escolástico (Bestas) (Int) +20, Furtividade (Ag) +10, Sobrevivência (Per) +20.

Talentos: Ambidestria, Queda de Gato, Combate com Duas Armas (Corporal).

Traços: Visão Noturna, Agilidade Sobrenatural (3).

Armas: Empalador (Corporal; 1d10+3 L; Pen 0; Tóxica [2]), chicote neural (3m; 1d10+4 L; Pen 0; Flexível, Eletrizante).

Equipamento: 4 doses de drogas de combate Eldar Negro (use as regras para massacre na página 213).

Vida Entre as Bestas: Os Mestres de Feras Eldar Negros são inigualáveis em seu ofício. Seu controle de suas feras é tão completo que eles caminham sem medo ao lado dos monstros ferozes em seu comando. Um Mestre das Feras Eldar Negro nunca sofre a ameaça de ser atacado pelas criaturas que ele controla. Além disso, enquanto o Mestre de

Feras estiver vivo e presente no campo de batalha, as feras sob seu comando agem como se elas tivessem o Talento Destemido.

Frenesi Bestial: O Mestre de Feras pode fazer um **Teste Difíciloso (-10) de Sobrevivência** como uma meia ação para induzir uma fúria assassina em suas bestas. Para cada Grau de Sucesso que o Mestre de Feras consegue, ele pode aplicar os Talentos Frenesi e Investida Enfurecida em uma das bestas sob seu controle. Os efeitos de um Teste de Sobrevivência sucedido duram por uma única Rodada de Combate.

Diabo-com-Garras

Com bem mais que dois metros de altura, e músculos o bastante para rasgar um Ogryn de membro a membro, os Diabos-com-Garras são o destaque da maioria das caçadas Comorritas. Seus longos braços e poderosas pernas musculosos dão a eles uma investida que pode ultrapassar um VBTP Quimera em velocidade máxima. Diabos-com-Garras possuem a habilidade de ver em vários espectros ao mesmo tempo, dando a eles uma capacidade sem igual de rastrear e perseguir presas. Um sinal de sua natureza predatória, eles reagem com uma fúria bestial ao cheiro de seu próprio sangue, sendo lançados em um frenesi enlouquecido sempre que são feridos. Isto, combinado com seu alcance, velocidade incrível, e resiliência absoluta os tornam um oponente temível, dentro e fora de arenas.

Diabo-com-Garras (Lacaio)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
38	—	635	843	47	20	28	23	—	

Movimento: 5/10/15/30

Ferimentos: 38

Armadura: Pele Endurecida (Todos 4).

DB Total: 8

Perícias: Atletismo (F) +10.

Talentos: Investida Enfurecida, Lutando às Cegas, Mestre de Combate, Golpe Esmagador, Queixo de Ferro, Nervos de Aço, Ataque Rápido, Derrubar.

Traços: Bestial, Investida Brutal (3), Visão Noturna, Medo (2), Armadura Natural, Armas Naturais, Tamanho (Grande), Firme, Força Sobrenatural (3), Dureza Sobrenatural (4), Visão Sobrenatural (25 metros).

Armas: Garras (Corporal; 1d10+7 L; Pen 1; Dilacerante); gancho na calda (Corporal; 1d10+6 L; Pen 0; Dilacerante).

Fúria Sangrenta: Se ferido em uma Rodada anterior, o Diabo ganha os Talentos Frenesi e Assalto Furioso.

Khymera

Se parecendo muito com uma pantera alienígena com o couro arrancado, deixando músculo e ossos visíveis, a Khymera é uma criatura de sombras coalescidas. Arrancadas do empíreo pelos Mestres de Feras Eldar Negros, Khymeras são criaturas espirituais que se formam em torno de terror e pesadelos como um cisto se forma em torno de um ferimento mal tratado. Elas são criaturas vis e não naturais que vivem para sempre entre o espaço real e a Distorção, mas nunca inteiramente em nenhum dos dois. Quando no espaço real, sua forma é meramente uma reflexão do medo que todos os seres sencientes têm de predadores e coisas que rondam na noite. Khymeras buscam caçar, matar, e devorar completamente as almas de suas vítimas.

Khymera (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
45	—	40	635	750	15	40	35	10

Movimento: 15/30/45/90

Ferimentos: 12

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 6

Perícias: Atenção (Per), Furtividade (Ag), Sobrevivência (Per).

Talentos: Assalto Furioso, Alvo Difícil, Sentidos Aguçados (todos), Ataque Rápido.

Traços: Bestial, Daemoníaco (DB 6), Presença Daemoníaca*, Visão Noturna, Medo (3), Do Além, Membros Múltiplos, Armas Naturais, Alternante, Quadrupede, Tamanho (Grande), Agilidade Sobrenatural (2), Dureza Sobrenatural (3), Instabilidade da Distorção.

Armas: Dentes e garras (Corporal; 1d10+4 L; Pen 1; Dilacerante); braços predatórios (Corporal; 1d10+4 I; Pen 1; Dilacerante).

***Presença Daemoníaca:** Todos os inimigos dentro de 10 metros de um Sanguinário sofrem uma penalidade -10 para Testes de Vontade.

Bando de Asalâminas

Nas arenas de Commoragh, os espectadores desejam mais do que demonstrações especialistas de habilidade de combate; eles desejam, não, têm sede por sangue. Para acomodar isto, os Mestres de Feras usam bandos de pássaros ossívoros conhecidos como Asalâminas. Estes alienígenas vorazes são de aproximadamente o mesmo tamanho e formato que aves típicas, mas possuem bicos afiados como lâminas e asas adornadas por penas lacerantes. Bandos destes pássaros ferozes predatórios caçam como um, se

lançando em ataques coordenados, desorientando suas presas, arrancando sua carne ainda viva, e então devorando o esqueleto que tanto desejam. O espetáculo que eles fazem quando suas asas metálicas brilhantes são cobertas em uma camada grossa e molhada de sangue carmim raramente é respondido por algo que não seja aplausos cruéis ensurdecedores.

Bando de Asalâminas (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
47	—	31	33	52	22	38	23	—

Movimento: 8/16/24/48 (Voador)

Ferimentos: 12

Armadura: Penas Endurecidas (Todos 2).

DB Total: 3

Perícias: Esquiva (Ag), Furtividade (Ag).

Talentos: Frenesi, Assalto Furioso, Ataque Relâmpago, Reflexos Rápidos, Sair do Caminho, Ataque Rápido.

Traços: Bestial, Voador (8), Armadura Natural, Armas Naturais, Tamanho (Pequeno).

Armas: Bico (Corporal; 1d10+3 L; Pen 2; Dilacerante); asas (Corporal; 1d10+2 L; Afiada, Dilacerante).

Mutilado

Há poucos outros seres na galáxia que entendem as artes da carne e da tortura como os Haemonculi dos Eldar Negros. Seu talento vem tanto do impulso sádico de infligir dor e a necessidade narcisista de algum dia usar seu conhecimento acumulado para criar a arma final. Em nenhum lugar os talentos depravados dos Haemonculi são mais aparentes que nos Mutilados que os acompanham no campo de batalha. Mutilados, por mais abomináveis que pareçam, são os resultados de terríveis experimentos realizados em cobaias totalmente voluntárias. Mutilados são os servos, criados, e assistentes dos Haemonculi; bajuladores que se arrastaram para o lado de seus mestres para que pudessem conhecer o beijo afiado de sua faca, ou o gosto doce de seus venenos.

Para melhor servir aos seus mestres, Mutilados são desmembrados e então remontados; mais fortes, acostumados a dor, e meio enlouquecidos pelo processo. Cada Mutilado é unicamente medonho, transformado em encarnações de dor e ciência negra. Além de melhorias químicas e cirúrgicas, muitos Haemonculi equipam seus servos com armas terríveis acopladas diretamente em sua carne – Agonizadores eletro-corrosivos, Canhões Liquidificadores que cosem ácido, e Manoplas Apaziguantes que roubam a força de vontade. No campo de

batalha, Mutilados geralmente formam a comitiva de seu mestre Haemonculus, fanaticamente o defendendo de perigos e usando seus armamentos para eviscerar qualquer um que se mostrar uma ameaça.

Mutilado (Elite)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
43	40	36	44	41	33	36	40	24	

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 16

Armadura: Pele retorcida (Todos 3).

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F), Atenção (Per), Esquiva (Ag) +10, Interrogação (Von) +10, Medicina (Int) +20, Aparar (HA), Conhecimento Escolástico (Química) (Int) +10, Ofício (Químico) Int).

Talentos: Calejado, Nervos de Aço.

Traços: Visão Noturna, Armadura Natural (3), Experimentos Horríveis*.

Armas: 2 lâminas envenenadas (Corporal; 1d5+3 L; Pen 2; Tóxica [2]); ou agonizador (Corporal; 1d10+3 E; Pen 6; Tóxico [3]); ou manopla apaziguadora (Corporal; 1d10+3 E; Pen 3; Eletrizante); ou canhão liquidificador (Básica; 20m; U/-/; 1d10+2 E; Pen 2d5; Cap 6; Recarga 2 Completas; Rajada, Corrosiva).

Equipamento: Troféus macabros, 6 doses de drogas de combate Eldar Negro (use as regras para massacre na página 213).

***Experimentos Horríveis:** Mutilados são abominações depravadas criadas pela ciência negra de seu mestre Haemonculus. Como uma reflexão dos pesadelos depravados de seu Mestre, cada Mutilado é uma criação única e dois Mutilados nunca partilham a mesma forma. Para adicionar variedade, um Mestre de Jogo pode selecionar a seguinte lista de Traços para aplicá-los aos Mutilados que ele deseja incluir em suas aventuras. Traços possíveis são: Medo (1), Membros Múltiplos (4), Armadura Natural (4), Tóxico (2).

Grotesco

Grotescos, como Mutilados, são grandes abominações de carne e osso, músculos e tendões. Aqui as semelhanças terminam, contudo, pois enquanto Mutilados mantém algum semblante de sua forma anterior como um Eldar Negro, dos Grotescos não resta nada do que antes foram. Similarmente, Grotescos e Mutilados diferem na intenção de sua criação. Onde Mutilados são cobaias voluntárias da moldagem de carne dos Haemonculi, Grotescos são vítimas dela. Caso um

Eldar Negro seja imprudente ou tolo o bastante para insultar um dos Haemonculi, falhe em pagar uma dívida, ou simplesmente seja alvo da curiosidade deturpada do moldador de carne, há pouco a se fazer para evitar um destino verdadeiramente horrível.

Eldar Negros são um povo vaidoso por sua própria natureza, e enquanto experimentação e modificações corporais são bem comuns entre os Commorritas, os experimentos sádicos realizados nos que se tornam Grotescos estão além de comparação. Primeiro, o Eldar Negro infortunado é forçado a consumir macroesteroides e estimulantes musculares, fazendo suas formas esbeltas se tornarem grossas massas volumosas de músculos espasmódicos duros. Então, através de uma injeção de osseovirais, o crescimento ósseo é acelerado em hiperatividade descontrolada, fazendo ossos esticarem e longos espinhos ósseos rasgarem a pele da vítima. Assim que estes processos estiverem terminados, é colocado na cobaia um elmo preto fechado, para remover quaisquer traços de identidade pessoal e dignidade. Para piorar, o Haemonculus vai geralmente remover membros inteiros da vítima e substituir eles por armas cruéis e bizarras que ele mesmo projetou. Levando em consideração que o processo leva anos de torturas indescritíveis e experimentação científica, o alvo geralmente enlouquece inteiramente pela experiência. Para manter controle de sua loucura, a maioria dos Grotescos são então lobotomizados, contudo muitos Haemonculi deixam um traço de consciência em suas infelizes cobaias, apenas o bastante para que elas continuem cientes do destino horrível que caiu sobre elas. O resultado final vem quando o Haemonculus exerce controle sobre o Grotesco recém-criado e lembra a criatura que ela nem sempre foi assim. Enormes monstruosidades de músculo e osso, completamente imunes a quaisquer noções de autopreservação, os Grotescos dos Eldar Negros são oponentes temíveis no campo de batalha.

Grotesco (Elite)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
46	31	852	854	41	32	34	24	18	

Movimento: 5/10/15/30

Ferimentos: 40

Armadura: Pele retorcida (Todos 3).

DB Total: 8

Perícias: Atletismo (F) +10, Atenção (Per), Esquiva (Ag) +10, Aparar (HA) +10.

Talentos: Investida Enfurecida, Contra-Ataque, Destemido, Frenesi, Assalto Furioso, Ataque Rápido.

Traços: Visão Noturna, Medo (2) Armadura Natural (3), Tamanho (Grande), Força Sobrenatural (3), Dureza Sobrenatural (3). Veja Experimentos Horríveis*.

Armas: Lâminas implantadas (Corporal; 1d10+8 L; Pen 3; Dilacerante); ou canhão liquidificador (Básica; 20m; U/-/-; 1d10+2 E; Pen 2d5; Cap 6; Recarga 2 Completas; Rajada, Corrosiva).

***Experimentos Horríveis:** Grotescos são abominações depravadas criadas pela ciência negra de seu mestre Haemonculus. Como uma reflexão dos pesadelos depravados de seu Mestre, cada Grotesco é uma criação única e dois Grotescos nunca partilham a mesma forma. Para adicionar variedade, um Mestre de Jogo pode selecionar a seguinte lista de Traços para aplicá-los aos Grotescos que ele deseja incluir em suas aventuras. Traços possíveis são: Medo (1), Membros Múltiplos (4), Armadura Natural (4), Tóxico (2).

Máquina da Dor Talos e Máquina Parasita Cronos

Representando o cúmulo da ciência negra das Congregações Haemonculi, as Máquinas da Dor são parte coisas vivas, parte máquinas, e inteiramente nenhum dos dois. Como outros construtos dos Haemonculi, Máquinas da Dor são resultados de processos demorados realizados em uma criatura senciente, que resulta em uma criatura de forma deturpada e mente esmigalhada. Cada uma é uma obra prima da arte do Haemonculus; uma máquina de guerra e aparelho de tortura móvel combinados em uma única entidade blasfema. Propelidos no ar por tecnologia antigravidade avançada dos Commorritas, Máquinas da Dor são construídas para suportar uma grande quantidade de castigo; sua blindagem grossa defletindo todos menos os mais poderosos ataques. Duas versões da Máquina de Dor foram vistas nos campos de batalha da Frente Rotacionária: o Talos e o Cronos.

O Talos é uma monstruosidade corcunda, seu corpo humanoide enterrado embaixo de camadas de blindagem negra brilhante, seu rosto escondido atrás de uma máscara, e suas pernas substituídas por um disco antigrav de fabricação xenos bizarra. Seus braços terminam em manipuladores com bisturis afiados, farpas venenosas, e flagelos conectados a ganchos de carne. Ele tem uma longa calda que se curva acima como a de um escorpião. Este membro contém um par de armas de lascas. Em combate o Talos usa seus manipuladores para prender suas vítimas e deixá-las indefesas, as dissecando inteiramente em segundos com as muitas ferramentas substituindo seus dedos. Enquanto realiza este espetáculo pavoroso, o Talos deverá porções arrancadas de sua presa, se revigorando enquanto entretém seu mestre medonho.

O Cronos se parece muito com sua contraparte, apesar de que seus braços terminam em espinhos-tentáculos que se retorcem espasmódicamente e chicoteiam oponentes numa velocidade cegante. Uma longa probóscide sai da máscara

lisa na cabeça do construto para sugar a vida de criaturas viventes próximas. Consumindo a força vital de suas vítimas, o Cronos deixa para trás apenas carcaças secas. Então, através de algum processo arcano, o Cronos pode vomitar a energia espiritual de suas vítimas para revigorar seus aliados Eldar Negros.

Máquina da Dor Talos (Elite)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
52	34	956	955	41	22	35	29	18

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 45

Armadura: Máquina (Todos 4).

DB Total: 9

Perícias: Atenção (Per), Intimidar (F) +10, Aparar (HA).

Talentos: Destemido, Frenesi, Ataque Relâmpago.

Traços: Auto-Estabilizado, Visão Noturna, Armas Naturais Mortais, Pairador (4), Máquina (4), Tamanho (Enorme), Força Sobrenatural (4), Dureza Sobrenatural (4).

Armas: Garras aterradoras e flagelos* (Corporal; 1d10+11 L; Pen 3; Dilacerante), canhão ferrão (Pesada; 40m; U/2/-; 1d10+4 E^{nt}; Pen 2; Cap -; Recarga -; Explosiva [3]).

***Espetáculo Medonho:** Sempre que uma Máquina da Dor Talos mata um alvo com um ataque de suas Garras Aterradoras ou Flagelos, ele imediatamente ganha o Traço Medo (4) pelo resto do combate.

Máquina Parasita Cronos (Elite)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
32	34	56	955	41	22	35	29	18

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 45

Armadura: Máquina (Todos 4).

DB Total: 9

Perícias: Atenção (Per), Esquiva (Ag).

Talentos: Destemido, Mira Independente.

Traços: Auto-Estabilizado, Visão Noturna, Armas Naturais Mortais, Pairador (4), Máquina (4), Tamanho (Enorme), Dureza Sobrenatural (4).

Armas: Sonda espiritual (Corporal; 1d10+6 L; Pen 2), sifão espiritual (Pesada; 20m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 7; Cap -; Recarga -; Rajada), vórtice espiritual (Pesada; 40m; U/-/-; 1d10+2 E; Pen 7; Cap -; Recarga -; Explosiva [5]).

Sifão Espiritual: Sempre que uma Máquina Parasita Cronos mata um alvo com um ataque de sua Sonda Espiritual, Sifão

Espiritual, ou Vórtice Espiritual, todos os Eldar Negros – incluindo a própria Máquina Parasita – dentro de 20 metros do atacante imediatamente recuperam 1d5 Ferimentos perdidos e recebe um bônus +10 para Testes de Vontade para superar Medo ou Supressão pelo resto do combate. Um único Eldar Negro só pode receber o bônus para Testes de Vontade uma vez, mas pode recuperar Ferimentos perdidos como um resultado desta habilidade múltiplas vezes.

Veículos dos Eldar Negros

Tão graciosos e ligeiros quanto os seres que os pilotam, os veículos dos Eldar Negros são quase milagres de tecnologia xenos. Leves e esbeltos, eles atravessam o campo de batalha rapidamente, a habilidade e confiança de seu piloto óbvia para todos os que observam. Os Eldar Negros são mestres de tecnologia antigrav, concentrando energias arcanas nas balizas montada na parte inferior de seus transportes e veículos de ataque. Desta forma, todos os veículos Eldar Negros pairam sobre o chão ou simplesmente voam pela atmosfera; muitos são capazes de mesmo entrar no vácuo. Muitos veículos Eldar Negro são cobertos de troféus de mortes anteriores e ganchos em correntes, para prender melhor prisioneiros para os tormentos sombrios de seus pilotos. Os Eldar Negros também possuem um sistema de defesa diabólico chamado de campo de tremulação, que distorce a luz e dá aos observadores a impressão de que o veículo aparece e desaparece onde estiver.

Prancha Hellion

Popular entre uma classe de misantropos e patifes conhecidos como Hellions, estas pranchas celestes são asas finas, suspensas por balizas antigrav e propelidas em grandes velocidades por motores gritantes. Pranchas voadoras são imensamente sensíveis a qualquer mudança de peso e aplicação de pressão de seus pilotos, as tornando perigosas ao extremo para qualquer um menos os Eldar Negros de agilidade super-humana. Pranchas celestes contém uma única estrutura montada na parte inferior que contém um lançador de lascas. Esta arma, similar ao rifle de lascas tão presente, é disparado com a depressão de uma placa de pressão abaixo do calcâncar do piloto.

Tipo: Flutuador **Velocidade Tática:** 18m

Velocidade de Cruzeiro: 70kph **Manobrabilidade:** +25

Integridade Estrutural: 10 **Tamanho:** Grande

Blindagem: Frontal 12, Lateral 12, Traseira 10

Traços de Veículo: Moto, Sistemas de Mobilidade Melhorados, Topo Aberto, Flutuador.

Tripulação: 1 Piloto.

Armas: Lançador de lascas fixo (Frontal; 75m; U/5/7; 2d10+2 L; Pen 3; Cap 200; Recarga 2 Completas; Tóxica [1]).

Moto-Jato Ceifador

Moto-jatos Ceifadores são o pico tecnológico de velocidade e manobrabilidade, o ápice de engenharia para os que buscam velocidade apelos pela alegria estimulante de o fazer. Apenas o piloto mais habilidoso, bravo, e possivelmente suicida iria sequer considerar pilotar uma moto-jato Eldar Negro. Sua potência inigualável, controles extremamente sensíveis, e proteção mínima combinam para tornar a moto-jato Ceifador um dos veículos mais perigosos conhecidos na galáxia. Estes veículos de um único passageiro consistem de um poderoso motor coberto por um único assento para o piloto acima e uma estrutura de balizas gravitacionais simplificadas abaixo. A moto em si é direcionada por lâminas de quilha delicadas, que os próprios pilotos usam como armas quando atravessam o campo de batalha em velocidades inacreditáveis; passando por seus alvos como um raio e inclinando por apenas um instante, apenas o bastante para deixar as quilhas afiadas cortarem por armadura, carne, e osso.

Tipo: Flutuador

Velocidade Tática: 21m

Velocidade de Cruzeiro: 130kph **Manobrabilidade:** +20

Integridade Estrutural: 15 **Tamanho:** Grande

Blindagem: Frontal 16, Lateral 16, Traseira 12

Traços de Veículo: Moto, Sistemas de Mobilidade Melhorados, Topo Aberto, Flutuador.

Tripulação: 1 Piloto.

Capacidade de Transporte: Nenhuma.

Armas:

Arma fixa (escolha uma das seguintes):

- Rifle de lascas (Frontal; 100m; U/3/5; 1d10+2 L; Pen 3; Cap 200; Recarga 2 Completas; Tóxica [2])
- Javalina (Frontal; 75m; U/-/-; 3d10+7 E; Pen 4; Cap -; Recarga -; Lança)

Regras Especiais: As grimpas no lado inferior da moto-jato Ceifador são lâminas curvas farrapadas, que os Eldar Negros usam com efeitos devastadores. Para os propósitos de realizar ataques bater & correr, o piloto de uma moto-jato Ceifador é considerado armado com uma arma corporal com o seguinte perfil: Grimpas Laminadas (Corporal; 1d10+7 L; Pen 4; Pesada). Observe que, devido a natureza da arma, o piloto não adiciona seu Bônus de Força ao Dano de tais ataques.

Veneno

Usado como um veículo de transporte para pequenos grupos de guerreiros Eldar Negro ou um transporte de luxo por Lordes Commoritas, o Veneno é tão mortal e ligeiro quanto seus passageiros. Um veículo pequeno para a média, o Veneno usa a tecnologia antigrav de outros veículos Eldar Negros, apesar de que sua estrutura inferior tem mais balizas que outros veículos. Este poder antigrav adicional permite ao Veneno carregar mais peso do que seria esperado de sua aparência esbelta enquanto mantêm a velocidade e manobrabilidade características da tecnologia Eldar Negro. Comumente portando um canhão de lascas inferior, o Veneno é capaz de lançar uma barragem de lascas venenosas para dar cobertura aos seus passageiros durante o desembarque.

Tipo: Flutuador

Velocidade Tática: 21m

Velocidade de Cruzeiro: 130kph **Manobrabilidade:** +20

Integridade Estrutural: 25

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 22, Lateral 22, Traseira 18

Traços de Veículo: Sistemas de Mobilidade Melhorados, Topo Aberto, Flutuador.

Tripulação: 1 Piloto.

Capacidade de Transporte: 5 Eldar Negros e seus espólios de guerra.

Armas: Canhão de lascas fixo (Frontal; 150m; -/5/10; 2d10+2 L; Pen 4; Cap 300; Recarga 2 Completas; Tóxica [4]), canhão de lascas externo (150m; -/5/10; 2d10+2 L; Pen 4; Cap 300; Recarga 2 Completas; Tóxica [4])

Regras Especiais: Veículos Eldar Negro são geralmente equipados com escudos óticos avançados conhecidos como Campos de Tremulação que dá aos observadores a impressão de que o veículo aparece e desaparece onde estiver. Todos os ataques de alcance feitos contra o veículo são **Testes Difíceis (-20) de Habilidade Balística**.

Saqueador

Onipresente entre grupos de saques dos Eldar Negros, o Saqueador é o transporte favorito dos habitantes da Cidade Negra. Levemente blindado e com o deque exposto, o Saqueador pode parecer um transporte perigoso para qualquer tipo de soldado, mas poucos dos Commoritas que o usam o veem desta forma. Sua velocidade mais do que compensa por sua falta de blindagem, Saqueadores se inclinam e elevam confortavelmente para escapar do fogo inimigo, com seus passageiros habilmente se mantendo em pé apesar dos movimentos súbitos. Empregando étervelas para utilizar as energias que são derramadas de seus portais

de teia, Saqueadores são muito mais rápidos e ágeis que a maioria dos veículos de transporte de tropas. Além dos passageiros que eles carregam, Saqueadores possuem uma única arma fixa, montada na proa. Esta montagem pode conter uma variedade de armas, apesar de que lanças negras e canhões desintegradores são os mais comuns, para lidar com veículos e infantaria, respectivamente.

Tipo: Flutuador

Velocidade Tática: 21m

Velocidade de Cruzeiro: 130kph **Manobrabilidade:** +15

Integridade Estrutural: 35

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 24, Lateral 24, Traseira 20

Traços de Veículo: Sistemas de Mobilidade Melhorados, Topo Aberto, Flutuador.

Tripulação: 1 Piloto e 1 Artilheiro (Arma de Torre).

Capacidade de Transporte: 10 Eldar Negros e seus espólios de guerra.

Armas:

Arma externa (escolha uma das seguintes):

- Lança negra (Frontal; 200m; U/-/-; 4d10+7 E; Pen 5; Cap -; Recarga -; Lança)
- Desintegrador (Frontal; 200m; -/-/10; 2d10+6 E; Pen 9; Cap -; Recarga -)

Regras Especiais: Veículos Eldar Negro são geralmente equipados com escudos óticos avançados conhecidos como Campos de Tremulação que dá aos observadores a impressão de que o veículo aparece e desaparece onde estiver. Todos os ataques de alcance feitos contra o veículo são **Testes Difíceis (-20) de Habilidade Balística**.

Orks

“Waaaaagh!”

- Primeiros argumentos e comentários finais das negociações de paz de Grimtoof Pega-Bixu.

Poucos seres são uma ameaça maior para a Humanidade que os Orks. Enquanto cada Ork é um combatente perigoso sozinho, eles raramente são encontrados sozinhos. Orks tendem a gravitar um ao outro, se organizando em tribos e clãs sob a liderança brutal do Ork mais forte presente, o Chefe. Estes bandos menores de “Peles-Verdes” são perigosos o bastante, bem capazes de ameaçar uma força planetária de defesa imperial, mas é a força acumulada de uma verdadeira Waaagh! Que a Humanidade deve realmente temer. Quando um Chefe particularmente selvagem reúne vários clãs sob a bandeira de sua Waaagh!, a massa resultante de Orks é uma ameaça quase imparável, uma maré de guerreiros de pele verde desejando apenas batalha, derramamento de sangue e guerra. Os Orks da Frente Rotacionária possuem uma variedade infinita, apesar de que todos eles partilham um traço comum: uma sede inesgotável por violência.

Rapazis

Orks são indisciplinados, selvagens, e geralmente estúpidos, mas há uma coisa que eles fazem excessivamente bem – travar guerra. Um Ork sozinho é um oponente perigoso, mas quinze, sessenta, ou uma centena é uma força verdadeiramente aterrorizante. “Rapazis” Orks tem um instinto natural de se reunir, formar enormes gangues e atacar violentamente qualquer um ou coisa que estiver eu seu caminho. Estes bandos tendem a consistir de Orks de ideias similares, e com o tempo cada bando começa a refletir o caráter de seus membros. Como todos os Orks tem uma grande inclinação a ferir outros seres sencientes e esmagar, destruir e conquistar as fundações de civilização sempre que as encontrarem, cada Bando é um testamento de uma forma particular em que os Orks travam guerra.

De longe, os Orks mais numerosos são aqueles que se deleitam na ferocidade pura e selvageria do combate corporal, portando seus cortadôs de lâminas pesadas e Chumbadôs de barris grossos no frenesi da luta. Estes Rapazis Chumbadôs exaltam na sensação do sangue quente de seus inimigos jorrando sobre suas peles verdes e no ruído satisfatório de ossos sendo partidos a cada golpe.

Enquanto todos os Orks apreciam a pressão e a fúria do combate corporal, há aqueles que desejam a trovejada de disparos, que abraçam completamente o prazer de ver seus oponentes caírem com uma rajada de balas. Estes Rapazis Tiradôs portam armas de fogo que partilham seu nome com

destruição gloriosa, gritando rugidos de prazer enquanto lançam rajadas infernais na forma de balas grossas. Os Tiradôs que eles carregam é uma arma efetiva e ainda assim diabolicamente simples, pouco mais que um barril, um gatilho e um mecanismo de disparo rústico e ainda assim estranhamente confiável. Alguns Rapazis Tiradôs podem adicionar enfeites como miras e escopos, mas eles são na maior parte só para mostrar, já que Orks entendem de pouco a nada de seu verdadeiro propósito e função.

Similares aos Rapazis Tiradôs são os Robadôs, apesar de que para estes Orks tamanho é documento no que se refere suas ferramentas de guerra. Lootaz possuem um talento notável para maquinário emekânica. Com suas habilidades eles montam suas próprias armas de tecnologia descartada de seus oponentes mortos. Juntando pedaços quebrados de armamento imperial, traidor, e alienígena, Lootaz criam armas enormes construídas para serem usadas com cintos corporais. Não se sabe como eles conseguem juntar estas tecnologias em um todo funcional, mas as armas de fogo resultantes são verdadeiramente aterrorizantes, transformando o portador e uma plataforma de artilharia ambulante.

É claro, um pode esperar que de uma espécie obcecada por guerra e devastação, haverão aqueles Orks que se deleitam com o fogo. A destruição pura e desfocada de um inferno é uma tentação grande de mais para muitos Orks. Estes tipos de Orks se juntam em grandes bandos de Rapazis Queimadôs. Portando seus lança-chamas fumacentos de combustível sujo, Rapazis Queimadôs queimam grandes porções do campo de batalha com suas rajadas de fogo oleoso. Rapazis nunca estão sem alguma fonte de fogo e fumaça. Fumando grossos charutos pungentes ou simplesmente deixando as chamas piloto acesas em seus queimadôs, sempre se pode sentir o cheiro quando um Rapaiz Queimadô está perto.

Já que eles são uma espécie competitiva, Orks levam uns aos outros a maiores feitos de vilania e violência, cada um competindo com o próximo, todos procurando ser o Ork com o Tiradô mais barulhento, com o maior número de cicatrizes, ou simplesmente o Ork maior, mais mau, mais verde do bando. Quando o vencedor desta competição fica claro, ele inflige sua vontade sobre o resto do bando, de acordo com a noção Ork que a força faz o direito e o maior Ork é o chefe. Estes líderes que, por definição, são os maiores e mais brutais de sua raça, são conhecidos como Nobz. Geralmente os Nobz se forciam a uma posição de comando no meio do seu bando mas, às vezes, uma gangue de Nobz irá virar um bando próprio. Estes Nobz são inigualáveis em seu desejo por guerra e sua habilidade no derramamento de sangue. Não é incomum para um bando de Nobz formar os guarda-costas de elite de seu Chefe de Guerra, acompanhando seu líder no coração da batalha, esmagando todos diante deles e deixando um rastro de oponentes sangrentos e maquinário esmagado.

Rapaiz Ork (Tropa)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
37	24	46	644	30	24	32	26	21

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 12

Armadura: Armadura flak (Corpo 2).

DB Total: 6

Perícias: Atletismo (F), Intimidar (F).

Talentos: Bíceps Grandes, Golpe Esmagador, Assalto Furioso, Durão, Queixo de Ferro, Combate de Rua, Fibra.

Traços: Investida Brutal (1), Faça Funcionar, Regra de Bando, Firme, Dureza Sobrenatural (2).

Armas: Veja baixo*.

Equipamento: Trecos brilhantes, “dantis” ork, usados como dinheiro.

***Rapaiz Chumbadô:** Chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), cortadô (Corporal; 1d10+6 L; Pen 2; Dilacerante, Pesada).

***Rapaiz Tiradô:** Tiradô (Básica; 60m; -/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 30; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável) ou Tiradô grande (Pesada; 120m; -/-/10; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável).

Traços de Orks

Muitos Orks se beneficiam de um número de habilidades únicas, listadas abaixo.

Faça Funcionar (Traço)

Armas Ork Não Confiáveis não são Não Confiáveis nas mãos de um Ork.

Força Faz o Direito (Traço)

Um Ork pode usar a Perícia Intimidar para realizar ações listadas sob a Perícia Comando, ao comandar outros Orks, Gretchin, Carrapatos, ou Ranhentos.

Regra de Bando (Traço)

Todos os Orks e Gretchin são psíquicos latentes – uma habilidade que aumenta em força quanto mais deles houver em um determinado lugar. Isto amplia sua confiança e coragem para níveis quase destemidos quando eles se reúnem em massa. Para cada Ork adicional dentro de 10m, um Ork ganha um bônus +10 para Testes de Vontade para resistir os efeitos de Medo e Supressão. Este Traço funciona identicamente para os Gretchin, apesar de que eles só ganham o bônus perto de outros Gretchin, não Orks.

Orks “Selvagens”

A Waaagh! Grimtoof varreu a Frente Rotacionária, deixando sistemas inteiros como não mais do que campos de batalha fumegantes em seu rastro. Enquanto as hordas de Orks que constituem as forças de Grimtoof travam sua guerra sangrenta na frente, eles inadvertidamente liberam seus esporos no ar, “semeando” planetas com a mácula Ork enquanto devastam as estrelas. Depois que a Waaagh! segue em frente, estes planetas semeados começam a dar luz a novas populações de Orks. Sem ser parte da energia rítmica da Waaagh!, estas tribos de Orks “Selvagens” desenvolvem apenas tecnologia rudimentar e lutam pelo controle sobre pequenas seções destes mundos devastados.

Para representar Orks Selvagens, use os perfis apresentados para Rapazis Ork, Nobs, e Mandadões, mas apenas os equipem com as armas mais básicas como Cortadôs e o ocasional Chumbadô.

***Rapaiz Robadô:** Deffgun (Pesada; 200m; -/-/10; 2d10+3 X; Pen 6; Cap 80; Recarga Completa; Dilacerante, Não Confiável).

***Rapaiz Queimadô:** Queimadô (Básica; 20m; U/-/-; 1d10+4 E; Pen 2; Cap 6; Recarga Completa; Fogo, Rajada, Não Confiável); ou queimadô (Corporal; 1d10+5 E; Pen 5; Campo Energético, Pesada).

Nob Ork (Elite)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
46	19	849	947	39	29	34	32	34

Movimento: 4/8/16/24

Ferimentos: 25

Armadura: Armadura flak (Corpo 2).

DB Total: 9

Perícias: Atletismo (F), Comando (Cam) +10, Intimidar (F) +10.

Talentos: Ar de Autoridade, Bíceps Grandes, Golpe Esmagador, Assalto Furioso, Durão, Disciplina de Ferro, Queixo de Ferro, Reflexos Rápidos, Combate de Rua, Fibra.

Traços: Investida Brutal (3), Medo (1), Tamanho (Grande), Faça Funcionar, Força Faz o Direito, Regra de Bando, Firme, Força Sobrenatural (4), Dureza Sobrenatural (5).

Armas: Trambolho Chique (?nt; 100m; U/2/-; 2d10 I ou E; Pen 1d10; Cap ?nt; Recarga ?nt; Imprecisa, Superaquecimento, Não Confiável) ou chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável) ou tiradô (Básica; 60m; -/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 30; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), cortadô (Corporal; 1d10+6 L; Pen 2; Dilacerante, Pesada).

Equipamento: “Dentis” ork, trecos brilhantes, Carrapato de ataque de estimação.

nt Notas do Tradutor: As informações quanto o Trambolho Chique (no original, Snazzgun) são faltosas no material original. Levando em conta a grande variedade de armas com este nome, de acordo com o cenário, o Tipo, Capacidade e Recarga ficam a critério do Mestre.

Rapaiz de Assalto

A raça Ork como um todo valoriza apenas uma coisa – força. Força determina quem deve liderar, quem é dono de que, e mais importante, quem é o maioral. Aqueles que discordam do mais forte merecem nada menos do que ser esmagados. Um tanto menos, Orks valorizam isperteza. Se um Ork é esperto, ele pode superar seus inimigos e esmagar eles antes deles esmagarem ele. A habilidade de estar à frente do seu oponente não é tão grandemente temida quanto a habilidade de esmagar ele, mas aqueles que possuem tanto a força e a isperteza são os Chefes de Guerra mais bem sucedidos e que vivem por mais tempo. O que poucos Orks entendem e ainda menos temem é disciplina. Em guerra, cada Ork busca seu próprio entretenimento e vitória. Certamente, Orks são motivados pelo ímpeto do bando, mas isto é puramente instinto, não algo aprendido por meio de treinamentos ou reforçado por experiência em batalha.

Desta forma, Rapazis de Assalto são únicos entre a espécie Ork. Por alguma razão desconhecida, pouquíssimos Orks são atraídos para uma vida de guerra coordenada e disciplinada, e não o furor e caos do bando. Estes Orks se organizam em grandes grupos de guerreiros temidos e ficam conhecidos como Rapazis de Assalto. Similares, em muitas formas, aos soldados de assalto de outras espécies, Rapazis de Assalto são geralmente muito mais organizados que outras tropas Ork. Vestindo uniformes primitivos e portando armas padronizadas, ao menos por padrões Ork, Rapazis de Assalto são um enigma para Orks regulares, que não podem entender o que levaria um guerreiro a trabalhar juntamente com outro Ork, quando competir um contra o outro é muito mais divertido. Os Rapazis de Assalto fazem pouco para dissuadir os demais desta noção, e só os confundem ainda mais prendendo enormes mochilas fuguete nas suas costas, que eles usam para chegar mais rapidamente no centro da batalha assim que chegam. Rapazis de Assalto tendem a ser muito mais jovens que Orks medianos. Cansados de ouvir que eles podem fazer qualquer coisa que quiser, muitos Orks jovens fogem e se juntam aos acampamentos de Rapaiz de Assalto para que eles possam se rebelar vivendo sua vida com mais foco e direção.

Os foguetes que os Rapazis de Assalto empregam são uma ameaça potente no campo de batalha, mas Rapazis de Assalto aparentam valorizar a velocidade e manobrabilidade que eles dão muito mais do que valorizam suas próprias

vidas. Usando potentes jatos de propulsão de suas mochilas fuguete, os Rapazis de Assalto saltam alto no ar, seus motores crepitam e morrem, e com um grito de guerra rugido “Lá vamo nós!” eles caem como cometas entre os inimigos. Certamente, o Rapaiz de Assalto ocasional é morto ou aleijado pela queda, mas eles consideram isto um risco perfeitamente aceitável se deixá-los no alcance do inimigo mais rápido.

Rapaiz de Assalto (Elite)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
43	23	46	644	30	24	32	32	29

Movimento: 3/6/12/18

Ferimentos: 14

Armadura: Armadura flak (Corpo 2).

DB Total: 6

Perícias: Intimidar (F), Operar (Superfície [Mochila Fuguete]) (Ag) +10.

Talentos: Bíceps Grandes, Golpe Esmagador, Assalto Furioso, Durão, Queixo de Ferro, Nervos de Aço, Combate de Rua, Fibra.

Traços: Investida Brutal (2), Faça Funcionar, Força Faz o Direito, Regra de Bando, Firme, Dureza Sobrenatural (2).

Armas: Chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), cortadô (Corporal; 1d10+6 L; Pen 2; Dilacerante, Pesada).

Equipamento: Mochila Fuguete *, trechos brilhantes, “dentis” ork.

***Mochila Fuguete :** Uma Mochila Fuguete permite a um Rapaiz de Assalto se lançar no ar e cair uma curta distância depois. Tais saltos permitem ao Rapaiz de Assalto dobrar seu Movimento Base e viajar em qualquer direção independente de obstáculos. Para todos os outros propósitos, ele conta como tendo pego a Ação de Movimento apropriada. Ele deve estar no chão até o final de seu Turno. Cada vez que o Rapaiz de Assalto usa este movimento, ele deve fazer um **Teste Desafiador (+0) de Operar (Superfície [Mochila Fuguete])**. Se o Teste for um sucesso, o Rapaiz de Assalto se move e desce como descrito acima. Se o Rapaiz de Assalto falhar o Teste, ele toma 1d10 Dano de Impacto para cada dois Graus de Falha. Este Dano não é reduzido por Armadura, mas é reduzido pela Dureza do Rapaiz de Assalto normalmente.

Mandadô

Todos os Orks possuem o instinto de abusar daqueles que são menores que eles e enquanto a cultura Ork, se alguém decidir chama-la disso, é baseada em torno deste fato,

Mandadões se orgulham dos seus talentos em fazê-lo. Um membro raro da sociedade Ork, o Mandadô possuem paciência e previdência notáveis, geralmente planejando semanas antes, uma capacidade quase inexistente no resto de sua raça. Mandadões usam estes talentos raros para gerar os mais ferozes Gretchin, Snotlings, e Carrapatos, provendo aos seus clãs com lacaios capazes de várias tarefas tanto dentro quanto fora de combate. Enquanto muitos Orks eventualmente ficam entediados com atormentar escravos minúsculos como grotes e ranhentos, Mandadões se deleitam em seu trabalho, se orgulhando muito de seus lacaios. Esta noção de orgulho não chega ao ponto de sentimentalidade ou leniência, pois Mandadões podem geralmente ser os valentões mais brutais e cruéis da sociedade Ork, vendo cada pancada do seu cajado grabba como mais um passo rumo ao lacaio perfeito.

Tradicionalmente, Mandadões forçam seus lacaios a entrar em combate da retaguarda, armados com cajado grabba ou bastão groté. O primeiro é um longo cajado com uma pinça na ponta, frequentemente enfeitado com espinhos e outros acessórios cruéis. O bastão groté é um artefato diabólico construído por um Mek genioso que consiste de um bastão longo com um eletrocudador na ponta, que combina o alcance do cajado grabba com os efeitos dolorosos e de incapacitação de um malho de choque. Mandadões progressivos se deleitam quase tanto no clarão de luz voltaica quanto nas formas espasmódicas de seus lacaios depois de aplicações liberais do aparelho. Poucos podem negar a efetividade dos métodos dos Mandadões, pois eles são capazes de levar os Gretchins covardes ao calor da batalha, focar os enxames estúpidos de Snotlings para sobrepujar o oponente mais poderoso, e até direcionar a fome incontrolável de seus Carrapatos.

Mandadô (Líder)

HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
37	19	46	744	30	24	32	26	21

Movimento: 3/6/12/18

Ferimentos: 15

Armadura: Armadura flak (Corpo 2).

DB Total: 7

Perícias: Intimidar (F), Sobrevivência (Per) +10.

Talentos: Bíceps Grandes, Golpe Esmagador, Assalto Furioso, Durão, Queixo de Ferro, Combate de Rua, Fibra.

Traços: Investida Brutal (2), Faça Funcionar, Força Faz o Direito, Regra de Bando, Firme, Dureza Sobrenatural (3).

Armas: Chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), cortadô (Corporal; 1d10+6 L; Pen 2; Dilacerante, Pesada), bastão groté (Corporal; 1d5+5 I; Pen 0; Eletrizante).

Equipamento: Trecos brilhantes, “dentis” ork, cão Carrapato.

Gretchin

Com a exceção dos pequenos Snotlings estúpidos, Gretchin são verdadeiramente a forma de vida mais baixa entre as hordas Ork da galáxia. Mesmo as máquinas de comer irracionais conhecidas como Carrapatos recebem mais respeito de seus mestres Ork por conta de sua ferocidade. Também conhecidos como Grotes, Gretchin possuem um senso cruel de travessura e uma noção sábia de alta preservação, coletivamente conhecida como isperteza, mas estes talentos são inteiramente ignorados por seus enormes primos peles-verdes. Completos covardes, Grotes nunca entram em combate por vontade própria, mas eles lutam como ratos de sub-colmeia encurralados quando pegos de surpresa ou forçados a lutar. Para este fim, Orks geralmente irão reunir os infelizes em enormes bandos, mantidos em linha pelo chicote de um Mandadô habilidoso. Eles são geralmente mandados para o combate inteiramente desarmados, apesar de que as habilidades de encontrar equipamento dos Gretchin não são coisas a serem ignoradas, e é bem comum para eles serem armados com pequenos lançadores de balas e armas de energia. Individualmente estas armas são quase inofensivas, mas em números eles podem encher o ar com projéteis o bastante para encontrar falhas mesmo na melhor das armaduras.

Gretchin (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
18	34	18	219	36	33	37	22	24

Movimento: 2/4/6/12

Ferimentos: 7

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 2

Perícias: Atenção (Per), Esquiva (Ag), Furtividade (Ag).

Talentos: Sentidos Aguçados (Audição).

Traços: Regra de Bando, Tamanho (Pequeno), Dureza Sobrenatural (1).

Armas: Cano Groté (?^{nt}; 30m; U/-/-; 1d10+2 I; Pen 0; Cap 5; Recarga 2 Completas; Imprecisa, Não Confiável), Chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), faca de bota matuta (Corporal; 1d5+1 L; Pen ?^{nt}; Primitiva ^{nt}).

Equipamento: Trecos brilhantes, “dentis” ork.

^{nt} Notas do Tradutor: Informações faltosas sobre o tipo do cano Groté (no original, Grote Blasta) e Penetração da faca de bota matuta (no original, sneaky boot knife). Para o cano Groté, a critério do mestre, pode ser tanto uma Pistola quanto Básica. Para a faca de bota matuta, levando em

conta que usa a Qualidade Especial Primitiva antiga dos sistemas anteriores, simplesmente considere a Penetração 0.

Enxame de Ranhentos

Enquanto os peles-verdes são selvageria encarnada, eles têm uma lei que eles seguem sem desviar: o maior e mais malvado dá as ordens. Os Orks verdadeiramente exemplificam a noção que a força faz o direito. Não é de se impressionar, então, que as pestes diminutas conhecidas como Snotlings existam inteiramente fora da sociedade Ork, não servindo nem em papéis menores como servis como seus primos Gretchin fazem. Snotlings são criaturas básicas, quase animalescas, incapazes de pensamentos complexos, estratégia, ou mesmo o uso de maquinário relativamente simples. Em combate, Mandadões irão reunir milhares de pequenos Snotlings e manda-los para o inimigo em grandes ondas de minúsculos corpos verdes. Ao contrário de seus parentes com autopreservação, Snotlings são estúpidos de mais para possuir tal instinto, e enquanto é incomum, um enxame de Snotlings já sobrepujou oponentes vastamente superiores – Grotes, por exemplo – graças ao seus números.

Ranhento (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
15	—	08	212	35	10	20	25	—

Movimento: 1/2/3/6

Ferimentos: 5

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 2

Perícias: Atletismo (F), Furtividade (Ag).

Talentos: Destemido.

Traços: Bestial, Armas Naturais (Mordida), Tamanho (Ínfimo), Dureza Sobrenatural (1).

Armas: Mordida, garras, e facas minúsculas (Corporal; 1d5 L; Pen 0).

Carrapato

Talvez um dos membros mais bizarros da vida Orkoide é o Carrapato, um termo geral para um número de bestas carrapatosas que existem em assentamentos Ork. Cada tipo de Carrapato preenche algum papel funcional, como Carrapatos de Comê, Carrapatos de Óleo, e Carrapatos de Ataque. A variedade mais comum encontrada no campo de batalha é o último tipo, o Carrapato de Ataque. Pouco mais que uma boca arreganhada cheia de dentes afiados, apoiada por um par de pernas fortes, o Carrapato de Ataque é um predador temível, apesar de não confiável. Mandadões Ork cuidam e treinam hordas destas monstruosidades vorazes para lança-las no campo de batalha em uma onda de terror e

morte saltitante. Dada sua fisiologia relativamente simples, Carrapatos são notoriamente difíceis de matar, por que eles não possuem órgãos verdadeiramente vitais e tem cérebros pouco maiores que uma bala de stub. Combinado com sua habilidade de partir um homem ao meio com suas enormes bocas e sua reputação por saltar sobre fortificações com suas pernas poderosas, Carrapatos são oponentes inteiramente aterrorizantes no campo de batalha.

Carrapato (Lacaio)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	—	34	422	43	10	32	28	—

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 8

Armadura: Nenhuma.

DB Total: 4

Perícias: Atenção (Per) +10, Sobrevivência (Int) +10.

Talentos: Assalto Furioso.

Traços: Bestial, Armas Naturais (Mordida), Tamanho (Pequeno), Dureza Sobrenatural (2).

Armas: Mordida (Corporal; 1d10+6 L; Pen ?^{nt}; Primitiva (8), Lacerante).

^{nt} Notas do Tradutor: Informação faltosa no material original. A critério do mestre, valores entre 0 e 2.

Doutô Doido e Cybork

A fisiologia dos Orks é tão impressionante quanto é robusta. Capaz de ignorar ferimentos horríveis e se recuperar de estragos que certamente teriam matado um homem imediatamente, Orks parecem, as vezes, gostar de dor ou simplesmente não saber que ela existe. Pode se achar que entre uma espécie tão resiliente, a noção de medicina seria completamente alienígena. Pode também se achar que uma espécie tão aguerrida quanto os peles-verdes teriam pouco ou nenhum conhecimento da própria anatomia ou doutrina médica. Isto não poderia passar mais longe da verdade. Apesar, ou talvez por causa, destes fatos, há entre as espécies Ork aqueles que são fascinados pela noção da modificação e melhoria através da cirurgia. A resiliência natural dos Orks parece facilitar modificações físicas nas mãos destes Doks Doidos, ou Rapazis de Dor. Sua habilidade de suportar ferimentos e a capacidade de recuperação acelerada torna os Orks as cobaias perfeitas para experimentação cirúrgica.

Geralmente, um Doutô Doido começa sua carreira concertando os tipos de ferimentos que não matariam um Ork, mas iriam, em longo prazo, removê-lo do campo de batalha. Membros arrancados e dano cerebral são os mais

comuns destes ferimentos, e em muitos casos, medidas extremas são necessárias para uma recuperação completa, ou ao menos para o entretenimento do Painboy. Como um resultado, muitos Orks tem medo de Doks, se não dos pequenos assistentes Gretchin que os acompanham, e a maioria dos Orks os evita inteiramente a menos que não tenha outra escolha. Quando Doks conseguem um novo paciente, eles vão geralmente precisar aplicar anestesia para manter sedar seus pacientes frenéticos. Isto geralmente envolve um grande objeto pesado aplicado com uma quantidade significante de força na cabeça do paciente. Assim que isto é feito, o paciente está à mercê do Doutô e seus enfermeiros Grote. A melhoria mais comum é a substituição de membros e outras partes do corpo por próteses mecânicas como a onipresente Garra Energética. Alguns Rapazis de Dor ousados já foram longe o bastante para substituir até anatomia mais vital por máquinas, como por exemplo a cabeça inteira de um Ork inconsciente. É um testamento da resiliência da fisiologia Ork que até mesmo um procedimento tão horrível pode ser um sucesso. Estes Orks que sobrevivem a cirurgias extensivas nas mãos de Rapazis de Dor insanos são geralmente melhorados pela provação, mas também um tanto enlouquecidos. Às vezes referidos como Cyborks, estes tipos de Orks são ainda mais resistentes que suas contrapartes mundanas, misturando a dureza Ork natural com a resiliência sucateada da tecnologia Ork.

Doutô Doido (Elite)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
40	19	49	50	39	29	34	32	34

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 30

Armadura: Armadura flak (Corpo 2).

DB Total: 9

Perícias: Comando (Cam) +10, Intimidar (F) +10, Medicina (Int) +10.

Talentos: Ar de Autoridade, Bíceps Grandes, Golpe Esmagador, Assalto Furioso, Durão, Disciplina de Ferro, Queixo de Ferro, Reflexos Rápidos, Mestre Cirurgião, Combate de Rua, Fibra.

Traços: Investida Brutal (3), Medo (1), Tamanho (Grande), Faça Funcionar, Regra de Bando, Firme, Força Sobrenatural (5), Dureza Sobrenatural (4).

Armas: Chumbadô (Pistola; 20m; U/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 18; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável) ou Tiradô (Básica; 60m; -3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Cap 30; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável), Ferramentas do Doutô (Corporal; 1d10+11 I; Pen 2; Dilacerante), seringa doída (Corporal; 1d10+4 L; Pen 3; Dilacerante, Tóxica).

Equipamento: “Dentis” ork, enfermeiro Grote (adiciona +5 para quaisquer Testes da Perícia Medicina).

***Cyborks:** Rapazis Ork acompanham o Doutô Doido em combate e são geralmente melhorados por sua ciência maníaca. Estes Cyborks usam o perfil para Rapazis Ork de qualquer variedade, com as seguintes modificações: +5 Ferimentos, +5 Força, +10 Dureza, o Traço Máquina (2), e o Talento Nervos de aço.

Rapaiz Izquisito

Qualquer um que viu a maré viva de peles-verdes que é uma horda Ork em batalha sabe, sem dúvida, que há um poder em tal força. Qualquer grande força de combatentes humanos ou xenos tem poder, mas não do mesmo jeito que Orks têm. Enquanto homens têm força de armas e artilharia, Orks possuem a força de propósito. Cada Ork em um campo de batalha é unido em um único propósito: guerra. Enquanto homens se reúnem para guerra, há dissensão, interesse pessoal, e honra, que move cada homem individualmente. Quando Orks se reúnem em uma Waaagh!, o próprio ar tamborila com o poder de sua excitação, seu entusiasmo, sua sede por batalha. Quanto mais Orks, maior o poder que eles geram. Os próprios Orks parecem quase não estar cientes da existência deste fenômeno, enquanto são empurrados pela onda dele. Contudo, alguns raros Orks estão muito cientes dessa energia Waaagh!. Estes Orks, conhecidos como Rapazis Izquisitos, parecem agir como para-raios para o poder da Waaagh!, o atraindo para eles inconscientemente, e o liberando com efeito devastador. Lançando rajadas de energia verde, impelindo seus aliados juntamente com a força da Waaagh!, ou esmagando o corpo de seus oponentes com sua força telequinética, um Rapaiz Izquisito é uma demonstração aterrorizante de poder Ork.

Estes raros Orks não gozam de seu poder, nem o temem. É uma coisa incontrolável e perigosa, e a maioria enlouquece por ela antes de aprender a canalizá-la com alguma medida de segurança. Ainda assim, nem o Rapaiz Izquisito mais capaz pode verdadeiramente esperar controlar o poder de uma Waaagh! Em força total. Em tais casos, os Rapazis Izquisitos são simplesmente incapazes de conter a massa esmagadora de energia coruscante produzida por seus camaradas. A maioria é capaz de lançar uma rajada ou duas de relâmpagos verdes na direção de seus inimigos antes de serem sobrepujados, suas cabeças explodindo em uma bola de fogo verde, ou desaparecendo junto com um trovão sobrenatural. Quando uma grande Waaagh! Se reúne, a maioria dos Rapazis Izquisitos fogem inteiramente ou são pegos pelo entusiasmo do bando e são todos levados a um frenesi suicida, se tornando figuras aterrorizantes com o poder destrutivo de um tanque de batalha. Chefes de Guerra Ork mais ispertos já escravizaram Rapazis Izquisitos e os forçaram a entrar no campo de batalha contra sua vontade, sabendo bem o perigo que eles representam.

Poderes Psíquicos de Rapaiz Izquisito

Rapazis Izquisitos Ork manifestam poderes psíquicos imensamente destrutivos enquanto eles canalizam a energia Waaagh! que corre por eles. Frequentemente, seus Poderes Psíquicos são simplesmente a energia violenta jorrando deles para seus inimigos como raios aterrando na superfície de um planeta.

Esfarrapar

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Desafiador (+0) de Vontade

Alcance: 100m

Sustentado: Não

Descrição: Relâmpagos de energia verde saltam nas fileiras de inimigos do Rapaiz Izquisito, queimando sua carne e fervendo seu sangue.

Trate este poder como uma Barragem Psíquica. Um inimigo atingido por este poder toma 1d10+5 Dano de Energia com uma Penetração de 8. Este ataque tem a Qualidade Eletrizante.

Pronto pra Guerra

Ação: Ação Completa

Foco de Poder: Teste Difícil (-20) de Vontade

Alcance: 20m Raio

Sustentado: Meia Ação

Descrição: Rajadas brilhantes de relâmpagos verdes saltam do Rapaiz Izquisito para os Orks em volta dele, os revigorando e avivando com uma necessidade desesperada por violência e selvageria.

Enquanto este poder está ativo, todos os Orks dentro do raio ganham o benefício do Talento Ataque Relâmpago.

Zzap

Ação: Meia Ação

Foco de Poder: Teste Muito Difícil (-30) de Vontade

Alcance: 150m

Sustentado: Não

Descrição: Um raio de energia Waaagh! verde incandescente sai dos olhos do Rapaiz Izquisito, reduzindo aqueles em seu caminho a uma pilha fumegante e liquefazendo até mesmo a armadura mais dura.

Trate este poder como uma Rajada Psíquica. Um inimigo atingido por este ataque recebe 1d10 Dano de Energia +3 por ponto de Classificação Psy com uma Penetração de 3 por Classificação Psy. Este ataque tem a Qualidade Melta.

Tabela 11-1: Perigos da Waaagh!

Rolagem	Efeito
01-30	Recipiente de Waaagh!: Sobrepujado pela energia acumulada da Waaagh!, o Rapaiz Izquisito convulsa enquanto relâmpagos verdes rastejam por seu corpo. O Rapaiz Izquisito deve fazer um Teste Desafiante (+0) de Vontade ou sofrer 2d5 Dano de Energia que não é reduzido por Armadura ou Dureza.
31-55	Esmurrado: A reunião de energia Waaagh! é de mais, mesmo para o crânio grosso do Rapaiz Izquisito suportar. Com um estouro alto, o Rapaiz Izquisito cai no chão, inconsciente por 1d5 Rodadas. Todos os Orks em 3d10 metros devem fazer um Teste Rotina (+10) de Vontade ou ficar Atordoados por uma Rodada.
56-75	Onde cê foi?: Com o estouro de um trovão e uma pequena nuvem cogumelo de fumaça verde, o Rapaiz Izquisito é lançado 3d10 metros no ar, caindo no chão momentos depois (veja página 287 para Dano de Queda).
76-90	Erupção Waaagh!: O cérebro do Rapaiz Izquisito é sobrecarregado pela energia Waaagh!, relâmpagos saltando para os que estão próximos. Qualquer um em 1d10 metros (incluindo o Rapaiz Izquisito) toma 1d10+5 Dano de Energia com um valor de Penetração 5. O Rapaiz Izquisito não pode Esquivar este efeito. Além disso, as roupas e todos os equipamentos do Rapaiz Izquisito são destruídos, o deixando pelado no chão com fumaça verde saindo de suas orelhas e boca.
91-100	Quebra Cuca: A cabeça do Rapaiz Izquisito é consumida em uma explosão de fogo esmeralda, matando o Rapaiz Izquisito imediatamente – apesar de que seu corpo leva um momento ou dois para perceber.

Rapaiz Izquisito (Mestre)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
42	23	745	848	36	29	34	39	33

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 30

Armadura: Armadura flak (Corpo 2). **DB Total:** 9

Perícias: Atenção (Per) +10, Esquiva (Ag), Psynisciência (Von) +10, Sobrevivência (Int), Intimidar (F).

Talentos: Assalto Furioso, Paranoia, Queixo de Ferro, Classificação Psy (variável, veja Cata-Waaagh!-lizador*).

Traços: Faça Funcionar, Força Faz o Direito, Regra de Bando, Psyker (Veja Perigos da Waaagh!**), Tamanho (Grande), Firme, Força Sobrenatural (3), Dureza Sobrenatural (4).

Armas: Cajado di porrada de cobre (Corporal; 1d10+7 I; Pen (variável, veja Para Raio***); Balanceada, Primitiva [7]).

Equipamento: “Dentis” ork, Carrapato de aterramento azarado.

***Cata-Waaagh!-lizador:** Rapazis Izquisitos Ork não têm controle sobre a quantidade de energia Waaagh! que passa por eles. Seus poderes estão à mercê da excitação dos Orks à sua volta. Quando um Rapaiz Izquisito Ork não está engajado em combate ou dentro da proximidade de um número de outros Orks, ele conta como tendo Classificação Psy (0). No campo de batalha, a Classificação Psy do Rapaiz Izquisito aumenta por 1 para cada cinco Orks individuais incluídos no combate, para um máximo de Classificação Psy (6) quando junto com trinta Orks individuais. Assim, um Rapaiz Izquisito acompanhado por 20 Orks individuais teria uma Classificação Psy de (4). Além disso, o Rapaiz Izquisito recebe o bônus +5 usual para Testes de Focar Poder para cada ponto de Classificação Psy que ele recebe pela habilidade Cata-Waaagh!-lizador. Gretchin, Carrapatos, e Ranhentos não adicionam à Classificação Psy do Rapaiz Izquisito, já que eles são pequenos de mais para produzir energia Waaagh! suficiente para fazer uma diferença.

****Perigos da Waaagh!:** Como Orks não manipulam a Distorção do mesmo jeito que outros Psykers, Rapazis Izquisitos não podem usar seus Poderes Psíquicos no modo Restrito ou Forçar. Quando um Rapaiz Izquisito rola um resultado de Perigo da Distorção na **Tabela 7-2**:

Fenômenos Psíquicos, ele não rola na **Tabela 7-3: Perigos da Distorção**, mas ao invés disso rola na **Tabela 11-1: Perigos da Waaagh!**.

*****Para Raios:** A energia Waaagh! que um Rapaiz Izquisito canaliza naturalmente parece querer se aterrassar violentamente. Quando engajado em combate corporal, os ataques corporais de um Rapaiz Izquisito tem um valor de Penetração igual à sua Classificação Psy atual.

Veículos dos Orks

Todos os Orks possuem uma aptidão sobrenatural, alguns diriam até impossível, para a tecnologia da guerra. Dentre estes, os que são mestres em tais coisas são conhecidos como Meks, e suas criações são procurada pelas hordas Ork que eles chegam a se tornar poderosos líderes. Mas mesmo o mais baixo Rapaiz Ork tem uma entendimento geral de mecânica e maquinário, o bastante para construir armas e veículos rudimentares, qualquer coisa para leva-los rapidamente para a batalha ou com o que esmagar seus oponentes assim que chegarem lá. Veículos Ork são, universalmente, sucateados e rudimentares, feitos de placas de aço pesado, pregadas juntas com rebites grossos, e movidas por motores barulhentos e fumacentos capazes de queimar quase qualquer substância como combustível. Enquanto muitos membros do Adeptus Mechanicus, educados nos mistérios da ordem como são, iriam decretar tais máquinas como blasfêmias, sua construção simples e bruta na verdade as torna notoriamente difíceis de destruir. Reparos são diabolicamente simples e fazer um veículo Ork quebrado voltar a se mover não é um grande problema, mesmo para o Rapaiz Ork comum. Não há tais conceitos como o Construto de Modelo Padrão Imperial para os Orks e, portanto, cada veículo é uma criação inteiramente única – ainda outro fato que torna veículos Ork difíceis de destruir, já que ninguém nunca sabe exatamente onde os componentes vitais possam estar. Apesar da construção única, quase todos os veículos Ork podem ser classificados em algumas categorias: Motos de Guerra, Buggies de Guerra & Caminuams de Guerra, Caminhaums, e Trens de Batalha.

Moto de Guerra Ork

Criações de duas rodas para um passageiro, Motos de Guerra Ork são capazes de incríveis velocidades e feitos de manobrabilidade. Nunca deixando passar a oportunidade de adicionar armas de guerra às suas criações, a maioria dos Orks montam enormes dakkas em algum lugar em suas motos, para que eles possam moer seus oponentes enquanto rasgam o campo de batalha em velocidades absurdas. Como motores Ork tendem a ser coisas sujas e fumacentas, um bando de Motos de Guerra Ork é geralmente acompanhado por uma enorme nuvem de fumaça, obscurecendo a visão e queimando pulmões com o aroma sulfuroso. Orks tendem a não ser incomodados por esta fumaça e usam seus efeitos debilitantes para sua vantagem.

Tipo: Veículo de Rodas

Velocidade Tática: 18m

Velocidade de Cruzeiro: 75kph

Manobrabilidade: +10

Integridade Estrutural: 15

Tamanho: Grande

Blindagem: Frontal 18, Lateral 18, Traseira 14

Traços de Veículo: Moto, Topo Aberto, Sucateado, de Rodas.

Tripulação: 1 Piloto.

Capacidade de Transporte: Nenhuma.

Armas: Dakka fixo (Frontal; 75m; -/3/5; 2d10+4 I; Pen 4; Cap 80; Recarga 2 Completas; Imprecisa, Não Confiável).

Regras Especiais: Motos de Guerra Ork cospem nuvens grossas de fumaça negra irritante que obscurece os motoqueiros e sufoca quem for pego na nuvem. Ataques Corporais e de Alcance feitos contra uma Moto de Guerra Ork ou seu piloto são **Testes Difíceis (-10) de Habilidade com Arma** e **Habilidade Balística**, respectivamente.

Buggy de Guerra Ork

Aqueles Orks que desejam um pouco mais de poder de fogo que uma moto pode carregar, mas ainda querem permanecer mais móveis e manobráveis que os tanques e transportes maiores, constroem veículos de dois Orks conhecidos como Buggies de Guerra (ou Caminhaums de Guerra de função similar). Estas plataformas de armas móveis são pilotadas por um único piloto, enquanto um segundo Ork opera o armamento montado atrás dele. Quase todas as armas podem ser montadas em um Buggy de Guerra (ou Caminhaum de Guerra), mas os que os constroem parecem preferir Tiradôs grandes, lança-fuguete s, e skorchas.

Tipo: Rodas *ou* Esteiras

Velocidade Tática: 18m

Velocidade de Cruzeiro: 75kph **Manobrabilidade:** +5

Integridade Estrutural: 25

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 22, Lateral 20, Traseira 18

Traços de Veículo: Topo Aberto, Sucateado, de Rodas *ou* de Esteiras.

Tripulação: 1 Piloto e Artilheiro (Arma de Torre).

Capacidade de Transporte: Nenhuma.

Armas:

Arma externa (escolha uma das seguintes):

- Tiradôs grandes (Frontal; 120m; -/-/10; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável, Dupla).
- Lança-Fuguete (Frontal; 150m; U/-/-; 3d10+6 X; Pen 9; Cap 1; Meia Recarga; Imprecisa, Não Confiável, Dupla).
- Derretedô (Frontal; 30m; U/-/-; 1d10+7 E; Pen 3; Cap -; Recarga -; Fogo, Rajada, Não Confiável).

Caminhaum Ork

O veículo Ork mais comumente encontrado é o Caminhaum, um transportador de múltiplas rodas consistindo de uma cabine de piloto puxando uma grande carroceria.

Geralmente pilotado por um ou dois Orks, o Caminhaum é construído para um propósito: transportar grandes bandos de Orks para o meio da batalha. A carroceria de um

Caminhaum é grande o bastante para acomodar uma dúzia de Orks ou mais, dependendo do quanto ansiosos os passageiros estão para cair nas mãos do inimigo.

Caminhaums não são de forma alguma transportes seguros, já que suas carrocerias são inteiramente abertas para disparar armas, sem falar da sabedoria em ficar em pé em uma plataforma aberta enquanto ela rasga o campo de batalha em velocidades monstruosas; entre os Orks entusiasmo sempre pesa mais do que preocupações por segurança.

Tipo: Veículo de Rodas

Velocidade Tática: 15m

Velocidade de Cruzeiro: 60kph

Manobrabilidade: +0

Integridade Estrutural: 35

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 24, Lateral 22, Traseira 20

Traços de Veículo: Topo Aberto, Sucateado, Robusto, de Rodas.

Tripulação: 1 Piloto e Artilheiro (Arma de Torre).

Capacidade de Transporte: 12 Orks mais equipamento e pilhagem.

Armas:

Arma externa (escolha uma das seguintes):

- Tiradô grande (Frontal; 120m; -/-/10; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável).
- Lança-Fuguete (Frontal; 150m; U/-/-; 3d10+6 X; Pen 9; Cap 1; Meia Recarga; Imprecisa, Não Confiável).

Trem de Batalha Ork

O maior dos veículos Orks comumente vistos no campo de batalha são os Trens de Batalha. O Trem de Batalha serve tanto como um transporte e um tanque pesado. Coberto em armamentos, cada um é uma fortaleza móvel. Enquanto sua blindagem não é tão pesada quanto a de um tanque de batalha imperial, ele compensa por isso em escala e o número de Orks que ele porta. Mais do que qualquer outro veículo, não há Trem de Batalha padrão, e a categoria pode ser usada para descrever qualquer tipo de transporte blindado gigante. Alguns são capazes de carregar várias dúzias de Orks, enquanto outros possuem enorme kanhaums

de batalha e outra artilharia. Verdadeiramente únicos como seus criadores, cada Trem de Batalha é um sinal que os Orks a bordo estão firmemente comprometidos a lutar.

Tipo: Veículo de Esteiras

Velocidade Tática: 12m

Velocidade de Cruzeiro: 45kph

Manobrabilidade: -10

Integridade Estrutural: 60

Tamanho: Enorme

Blindagem: Frontal 36, Lateral 28, Traseira 24

Traços de Veículo: Topo Aberto, Sucateado, Robusto, de Esteiras.

Tripulação: 1 Piloto, 4 Artilheiros (Armas Laterais), 2 Artilheiros/Carregadores adicionais (1 Arma de Chassi, 1 Arma de Torre se pega).

Capacidade de Transporte: 20 Orks mais equipamento e pilhagem.

Armas: (escolha uma das seguintes):

- Tiradô grande externo (Frontal; 120m; $-/-10$; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável).
- Lança-fuguete externo (Frontal; 150m; U $-/-$; 3d10+6 X; Pen 9; Cap 1; Meia Recarga; Imprecisa, Não Confiável).
- Kanhaum fixo (Frontal; 200m; U $-/-$; 3d10+6 X; Pen 6; Cap 1; Recarga Completa; Explosiva [4], Concussiva [2], Imprecisa, Não Confiável).
- Tacadô fixo (Frontal; 20-200m; U $-/-$; 2d10 X; Pen 1; Cap 1; Recarga Completa; Explosiva [6], Concussiva [4], Imprecisa, Indireta [2], Não Confiável).

Opções: O Trem de Batalha Ork pode pegar até dois Tiradôs Grandes laterais (Direita/Esquerda; 120m; $-/-10$; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável). Se o Trem de Batalha tem o traço de veículo Fechado, ele pode sacrificar metade de sua Capacidade de Transporte para pegar um Kanhaum Matador de torre (100m; U $-/-$; 3d10+8 X; Pen 8; Cap 1; Recarga Completa; Explosiva [8], Concussiva [3], Imprecisa, Não Confiável). Se o Trem de Batalha montar um Kanhaum Matadô, ele pode montar um Tiradô Grande externo (120m; $-/-10$; 2d10+5 I; Pen 2; Cap 120; Recarga Completa; Imprecisa, Não Confiável) no topo da torre do Kanhaum Matadô.

PNJs

“Apenas segurem a linha mais um tempo, homens! Nossos reforços estão a caminho.”

- Capitão Holmes do 21º Artilharia Mordiana

Abaixo estão listados alguns tipos de soldados e oficiais que irão provavelmente lutar ao lado dos Personagens Jogadores em uma campanha de **Only War**. Mestres de Jogo são encorajados a modificar as informações listadas abaixo para refletir apropriadamente o regimento, armamento, e missão das tropas e oficiais em sua campanha.

Guarda Imperial

Os homens e mulheres da Guarda Imperial formam a coluna da impressionante força militar do Imperium. Tirados de populações de milhões de mundos, equipados pelas forjas de outros milhares, o Guarda Imperial representa uma das maiores conquistas da vontade unida da Humanidade. Mesmo os adeptos do Administratum estão completamente perdidos quanto a contagem da magnitude pura da Guarda Imperial. E ainda assim, cada homem, individualmente, é um exemplo de dedicação e lealdade, coragem e disciplina.

Separatistas

A traição de Severus o Décimo Terceiro colocou o Imperium contra aqueles que antes o serviram. Utilizando seus aliados xenos, Severus foi capaz de separar seu domínio da Terra pedaço por pedaço. Ao fazê-lo, contudo, ele fez de traidores aqueles que serviam seu senhor fielmente. Quando o dia que Severus o Décimo Terceiro finalmente declarou sua anexação, foi sob o pretexto de defender contra a miríade de ameaças em seu domínio – cruéis escravistas Orks, os lacaios de coração negro do Caos, e até seus aliados de outrora Eldar Negros. Certamente, contudo, todos estes serviram como pouco mais que uma desculpa conveniente para conseguir controle independente, de uma vez por todas, pelo domínio que ele sempre considerou ser somente dele.

É provável que durante o curso de uma campanha de **Only War**, o Mestre de Jogo pode decidir incluir missões e batalhas contra as forças de Severus o Décimo Terceiro. Enquanto estes soldados são traidores e rebeldes, eles não são ligados as forças do Caos, que foram listadas acima. Estes Guardas no serviço dos poderes do Caos são conhecidos como Guardas Renegados. Contudo, os homens e mulheres que servem a Severus o Décimo Terceiro são como quaisquer outros Guardas do Imperium, apesar de servirem a um traidor. Ao planejar encontros nos quais os Personagens Jogadores irão enfrentar as forças de Severus o Décimo Terceiro, o Mestre de Jogo deve usar as informações para Guardas Imperiais, Ogryns, Homens-Rato, Soldados de Assalto, e Oficiais Imperiais listados aqui na seção de PNJs deste Capítulo.

Levando em conta as diferentes e quase incontáveis culturas das quais os homens e mulheres da Guarda Imperial vêm, cada regimento porta uma história e tradições que o torna completamente único. Geralmente isto é mais aparente nos detalhes da doutrina de combate de um regimento. Alguns preferem táticas de guerrilha, outros preferem cercos de artilharia pesada; alguns preferem engajamentos ofensivos de bater & correr, outros estratégias defensivas de tomar e defender.

Apesar de suas histórias e tradições variadas, todos os soldados da Guarda Imperial partilham certas uniformidades de equipamento e estrutura. Os próprias Guardas são, geralmente, equipados com o onipresente rifle laser. Fabricados em mundos forja além da contagem, o rifle laser é a arma perfeita para um Guarda – confiável, durável, simples e direta. O Departamento Munitorum equipa seus soldados com armadura flak leve projetada para proteger o usuário de armas ligeiras e estilhaços. Seja participando de uma missão operacional específica ou agindo como apoio para sua unidade, Guardas geralmente recebem equipamento e armamento especial específico para a missão. De flamadores portáteis e lança-granadas para canhões laser montados em tripé e bolts pesados, cada unidade é equipada de acordo com suas ordens.

Guarda Imperial (Tropa)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	35	35	35	35	28	31	25	25

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 10

Armadura: Armadura Flak da Guarda (Todos 4).

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F), Atenção (Per), Conhecimento Comum (Imperium, Guerra) (Int), Esquiva (Ag), Linguística (Baixo Gótico), Operar (Superfície) (Ag), Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) (Int), Furtividade (Ag).

Talentos: Nervos de Aço, Recarga Rápida, Derrubar.

Armas: Rifle laser M36 (Básica; 100m; U/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Cap 60; Recarga Completa; Confiável), faca de combate (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0), 3 granadas de fragmentação (Arremesso; 9m; U/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cap 1; Recarga -; Explosiva [3]).

Equipamento: Uniforme de Guarda Imperial, micro-comunicador, respirador, 4 carregadores para rifle laser, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial.

Servitor

Servitores são fusões de carne e máquina feito de órgãos cultivados, cadáveres coletados, ou corpos humanos lobotomizados. Milhões destes ciborgues são encontrados nos campos de batalha da galáxia, usados para realizar funções monótonas e perigosas sem divergência ou questão. É dito que a tecnologia para fazer Servitors é mais antiga que o próprio Imperium e é domínio exclusivo do Adeptus Mechanicus.

Servitor (Tropa)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
15	15	750	40	20	10	20	30	05

Movimento: 2/4/6/12

Ferimentos: 10

Armadura: Máquina (Todos 4).

DB Total: 4

Perícias: Atenção (Per), Ofício (qualquer) +10.

Talentos: Nenhum.

Traços: Máquina (4), Armas Naturais (Servo-braço), Firme, Força Sobrenatural (2).

Armas: Servo punho (Corporal; 1d5+6 I; Pen 0).

Equipamento: Micro-comunicador interno.

Ogryns

A Guarda Imperial faz uso de seja lá quais forem os recursos disponíveis a ela, seja pessoal, tecnologia, ou puro fervor imperial. Desta forma, é de se esperar que o Departamento Munitorum iria fazer uso de quaisquer e todos os membros do Imperium que estejam disponíveis para conscrição, alistamento, e dízimo. De mente lenta, tão grandes quanto um Fuzileiro Espacial, e tão poderosos quanto um tanque de batalha Leman Russ, Ogryns antes foram considerados uma espécie de mutação humana perigosa. Após interrogação e testes Inquisitoriais rigorosos, concluíram que Ogryns eram uma verdadeira subespécie de abhumanos. Om esta decisão, o Departamento Munitorum adquiriu uma nova e temível arma.

Ogryns trabalham na Guarda Imperial como soldados de choque de linha de frente; especialistas de combate próximo brutal capazes de arrancar os membros de um homem ou mesmo esmagar um tanque pequeno com suas próprias mãos. Tendo entre dois e três metros de altura e de musculatura grossa, Ogryns são capazes de suportar quantidades enormes de castigo. Sua força e vigor natural os tornam ideais para engajamentos onde o combate será certamente sangrento e Ogryns são frequentemente enviados

na primeira onda de assalto. Levando em consideração seu tamanho e ferocidade, não é incomum para Ogryns quebrarem o moral de seus oponentes antes mesmo de começarem a lutar. Isto não quer dizer que a Guarda Imperial não utiliza a força dos Ogryns para outras coisas também. Tradicionalmente equipados com os enormes Canhões Estripadoras, os enormes abhumanos entram em combate atrás de uma tempestade de balas de calibre grosso, apenas para chegar balançando as armas com força o bastante para amarçar uma divisória de plastaço.

O que Ogryns não tem em intelecto, eles mais que compensam em fervor e fé no Imperador. Eles irão fazer qualquer coisa para cumprir as ordens dada a eles por uma figura confiada como um comandante ou Comissários; e há poucas coisas mais difíceis de parar que um Ogryn determinado!

Ogryn (Elite)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
40	25	752	753	33	22	28	25	25	

Movimento: 4/8/12/24

Ferimentos: 26

Armadura: Colete Flak (Corpo 3).

DB Total: 7

Perícias: Atletismo (F), Intimidar (F) +10, Aparar (HA).

Talentos: Investida Enfurecida, Assalto Furioso.

Traços: Desajeitado, Tamanho (Grande), Força Sobrenatural (2), Dureza Sobrenatural (2).

Armas: Canhão estripador (Básica; 30m; U/-/6; 1d10+8 I; Pen 0; Cap 48; Recarga 2 Completas; À Prova de Ogryns, Dispersão), canhão estripador (corporal) (Corporal; 1d5+9 I; Pen 1; À Prova de Ogryns, Primitiva [8]).

Equipamento: Placas de identificação de sorte, 3 carregadores para arma estripadora.

Homem-Rato

Homens-Rato são uma espécie particular de abhumano, descendentes dos antigos ancestrais da humanidade, que evoluíram em pequenas criaturas rotundas, não mais altas que um metro. Devido à sua pequena estatura, Homens-Rato são inúteis como guerreiros da linha de frente do combate, mas isto não os torna menos úteis para a Guarda Imperial. Seu pequeno tamanho os torna excelentes para infiltração, permitindo a eles facilmente se esgueirar por forças inimigas, e sua visão incrível os torna atiradores naturais. Muitos engajamentos foram salvos do desastre por um tiro bem colocado entre os olhos do comandante inimigo.

Homens-Rato são geralmente posicionados à frente da força principal a qual eles são acoplados, agindo como patrulheiros e vanguardas. Esquadras de Homens-Rato também já foram empregadas sozinhas, se infiltrando atrás das linhas inimigas. Ali, eles agem clandestinamente, rondando o território inimigo, removendo oficiais inimigos, elementos de apoio chave, e geralmente plantando confusão e medo. É um sinal da eficácia do treinamento e doutrinação imperiais que uma subespécie detestavelmente covarde como os Homens-Ratos podem ser confiados para aceitar, e suceder, em tais missões.

Em adição aos seus talentos de campo de batalha, Homens-Rato são conhecidos por ter um incrível amor por comida. Isto é benéfico para qualquer unidade que tem um Homem-Rato com ela, já que muitos Homens-Rato geralmente assumem a tarefa de cozinhar. Contudo, seu amor por comida também pode lhes arrumar problemas, já que eles podem facilmente comer o dobro de sua porção de rações, e farão qualquer coisa para conseguir comida extra. Para a sorte dos Homens-Rato, seu tamanho pequeno e habilidades de infiltração os ajudam evitar o olhar vigilante dos Comissários.

Homem-Rato (Tropa)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
20	40	29	20	40	32	33	28	30	

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 8

Armadura: Colete Flak (Corpo 3).

DB Total: 2

Perícias: Acrobacia (Ag), Atenção (Per), Comércio (Int), Conhecimento Comum (Guarda Imperial) (Int), Enganar (Cam), Esquiva (Ag), Linguística (Baixo Gótico), Mãos Rápidas (Ag), Furtividade (Ag), Sobrevivência (Int), Ofício (Cozinheiro).

Talentos: Tiro Preciso, Atirador, Tiro Poderoso, Recarga Rápida.

Traços: Tamanho (Pequeno).

Armas: Laser longo (Básica; 150m; U/-/-; 1d10+5 E; Pen 1; Cap 40; Recarga Completa; Precisa, Confiável, Perfurante [4]), faca (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0).

Equipamento: Uniforme de campo, micro-comunicador, 4 carregadores para laser longo, bolsos cheios de guloseimas saborosas.

Soldado de Assalto

Poucos guerreiros entre a Guarda Imperial podem equiparar a disciplina, a dedicação, ou o treinamento dos membros dos Soldados de Assalto. A visão de uma esquadra de Soldados de Assalto se juntando à luta é o bastante para encorajar mesmo o soldado mais desmoralizado, seus aliados se regozijando com a presença de guerreiros tão formidáveis. Geralmente, contudo, Soldados de Assalto são empregados em segredo, fazendo uso de seu treinamento em infiltração e eliminação, para mudar o curso da batalha removendo pessoal chave e atingindo objetivos necessários.

Estes soldados de elite são exemplos da tradição marcial imperial; treinados desde a infância para fazer guerra no nome do Deus-Imperador. Os regimentos de Soldados de Assalto recrutam exclusivamente das fileiras da Schola Progenium. Recrutando apenas as crianças mais dedicadas, ferozes e devotas da Schola Progenium, o Departamento Munitorum garante que os Soldados de Assalto sejam todos do mais alto calibre. Assim que estão sob a tutela do Departamento Munitorum, os recrutas são sujeitos a rigorosos regimes de treinamento militar e exercícios que os levam aos limites de sua capacidade física e mental. No final, cada onda de recrutas é forjada em uma força de combate a ser reconhecida.

Para equiparar seu treinamento formidável, o Departamento Munitorum equipa seus Soldados de Assalto com o melhor equipamento disponível. A armadura carapaça pesada usada pelos Soldados de Assalto pode suportar todas menos as mais pesadas armas dos inimigos do Homem. Seus capacetes são equipados com sistemas óticos de precisão e máscaras re-respiradoras sofisticadas, permitindo a eles lutar com efetividade completa em todas menos as piores condições. Mais impressionante, contudo, é a arma de escolha do regimento de Soldados de Assalto, o poderoso rifle laser tiro-quente. Estas armas lembram os rifles laser comuns, mas portam uma modificação significante, primariamente em sua fonte de energia. Utilizando mochilas-bateria “tiro-quente”, os rifles laser dos Soldados de Assalto são capazes de derrubar até os mais protegidos dos oponentes; os dardos focados de laser de alta energia furando tudo menos a mais grossa cerâmica.

Soldado de Assalto (Elite)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
39	44	35	35	35	28	38	32	30	

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 10

Armadura: Carapaça de Soldado de Assalto (Todos 6).

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F) +10, Atenção (Per) +10, Conhecimento Comum (Imperium, Guerra) (Int), Esquiva (Ag) +10, Linguística (Baixo Gótico), Operar (Superfície) (Ag), Aparar (HA), Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis) (Int) +10, Furtividade (Ag) +10.

Talentos: Nervos de Aço, Recarga Rápida, Derrubar.

Armas: Rifle laser tiro-quente (Básica; 60m; U/3/-; 1d10+4 E; Pen 7; Cap 30; Recarga 2 Completas), faca de combate (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0), 3 granadas de fragmentação (Arremesso; 9m; U/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cap 1; Recarga -; Explosiva [3]), 3 granadas krak (Arremesso; 9m; U/-/-; 2d10+4 X; Pen 6; Cap 1; Recarga -; Concussiva [0]).

Equipamento: Uniforme de Guarda Imperial, micro-comunicador, respirador, 4 carregadores para rifle laser tiro-quente, Cartilha Inspiradora do Soldado Imperial.

Comissário

Dentre as fileiras de incontáveis bilhões que fazem a Guarda Imperial, uma ameaça fica diante de todas as outras: Caos. Isto não é a mácula da Distorção, mas a simples desorganização e dissidência da anarquia. A força da Humanidade em propósito inabalável é sem igual, mas ainda, quando postos um contra o outro, nada pode ser mais perigoso para ela mesma. É o dever do Comissariado garantir que os homens e mulheres da Guarda Imperial não se esqueçam disto; garantir que eles não serão dominados por pensamentos de preservação egoísta ou noções vãs de insubordinação e revolta. É o dever de cada Comissário arrancar o declínio moral dos soldados sob sua guarda e retirar a mácula antes que ela se espalhe. Comissários são investidos com o poder da vida e morte sobre cada membro da Guarda Imperial, do mais baixo cadete aos membros do Corpo Oficial.

Dado o escopo de seu poder, os próprios membros do Comissário são sujeitos aos mais rigorosos testes de fidelidade e dedicação em todo o Imperium. Recrutados das fileiras da Schola Progenium, candidatos a Comissário são doutrinados no Credo Imperial desde a mais tenra idade. Ele são treinados para sempre serem vigilantes para sinais de covardia, incompetência, sedição ou impureza. Em campo, caso encontrem tais sinais, é seu dever e direito executar o

ofensor. Desta forma, os Comissários não somente removem ameaças presentes, mas também cobre os soldados remanescentes com a maior proteção que podem ter contra dúvida ou insubordinação: medo.

Para lembrar aos homens e mulheres da Guarda Imperial que o Comissariado é sempre vigilante, seus agentes se fazem ser conhecidos vestindo uniformes pretos e vermelhos distintivos, embelezados com quepes pontudos e longos casacos pretos. Cada Comissário é equipado individualmente, mas muitos preferem armas de combate próximo e pistolas, para melhor liderar seus homens na luta, e para melhor executar um covarde com um único bolt na cabeça.

Comissário (Elite)								
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam
35	35	30	35	35	40	40	45	45

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 18

Armadura: Peitoral Carapaça (Corpo 6).

DB Total: 3

Perícias: Atletismo (F), Atenção (Per) +10, Cativar (Cam) +10, Comando (Cam) +10, Conhecimento Comum (Imperium, Guerra) (Int), Esquiva (Ag), Questionar (Cam) +10, Interrogação (Von) +10, Intimidar (F) +10, Linguística (Alto Gótico, Baixo Gótico), Conhecimento Escolástico (Julgamento, Tactica Imperialis) (Int) +10, Escrutínio (Per) +10.

Talentos: Ar de Autoridade, Coração Frio, Nervos de Aço, Execução Sumária, Fé Inabalável.

Armas: Punho energético (Corporal; 2d10+6 E; Pen 9; Campo Energético, Pesada), pistola bolt (Pistola; 30m; U/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Cap 8; Recarga Completas; Dilacerante).

Equipamento: Uniforme de Comissário, comunicador pessoal codificado, campo refrator, 4 carregadores para pistola bolt.

Capítulo XII: Contra os Selvagens

“Enquanto o Ork é um xenos brutal, não ignore sua capacidade de combate ou aptidão tática. Estes diabos primitivos representam uma ameaça significante ao Imperium – muito mais do que poderia se esperar de seus trejeitos selvagens e rudimentares.”

- Lorde Inquisidor Nihilis

Contra os Selvagens é uma breve aventura que serve para introduzir uma nova Esquadra de soldados à Frente Rotacionária. Através deste cenário, os jogadores e o Mestre de Jogo devem todos ter uma oportunidade de aprender em primeira mão sobre os perigos da vida de um guarda imperial e os horrores da Frente Rotacionária. Este cenário é feito para apresentar uma oportunidade de usar uma variedade de mecânicas de jogo diferentes como também apresentar uma visão geral do cenário. Enquanto ele pode ser usado para lançar uma campanha maior, também pode ser usado como uma oportunidade de testar o sistema de jogo antes de embarcar em uma campanha em maior escala.

Espera-se dos jogadores preparar seus personagens e – se assim escolherem – criar seu regimento antes de embarcar neste cenário. Esta aventura segue um formato relativamente padrão para **Only War**. Como parte da aventura, espera-se dos personagens reabastecer seu Kit Padrão Regimental e receber Equipamento de Missão.

O cenário começa com os personagens chegando ao planeta Skrynn e interagindo com os Guardas Imperiais existentes. Assim que eles tiverem uma oportunidade de ficarem um tanto familiares com o mundo eles recebem novas ordens e embarcam em sua primeira missão. Enquanto esta missão começa de acordo com suas expectativas, como é frequentemente o caso, rapidamente a situação degrada. Reforços levam tempo para chegar e os personagens devem se preparar para lutar em condições menos que ideais contra um oponente xenos numericamente superior.

Pano de Fundo da Aventura

O mundo colonial mortal de Skrynn na Frente Rotacionária à muito tem lutado com uma infestação Ork. Quando a humanidade descobriu o mundo, havia uma presença Ork substancial. Depois de vários pedidos por ajuda, Fuzileiros

Espaciais do Capítulo Guardiões da Tempestade aterrissaram no planeta e realizaram uma purga cuidadosa da população xenos. Durante os séculos seguintes, os Orks reapareceram várias vezes. Cada vez, a guarnição ínfima do planeta superou os Peles-Verdes e tentou, mais uma vez, erradicar por completo a ameaça alienígena.

A última destas incursões e purgas ocorreu 145 anos atrás. Depois de uma batalha climática e triunfo para a humanidade, enormes porções do continente norte foram limpas com fogo e radiação. A pobre colônia gastou virtualmente todas as suas reservas com o objetivo de eliminar a ameaça de uma vez por todas. Nas décadas desde então, a colônia cresceu em um mundo com uma população de quase dez milhões de almas humanas. Nunca tendo sido um planeta rico, eles domaram com sucesso porções das selvas do mundo mortal e conseguiram estabilizar recursos agrários suficientes para que finalmente conquistarem a autossuficiência.

Nos últimos dez anos, dois eventos maiores mudaram substancialmente a estabilidade e visão geral do planeta. O primeiro foi durante a visita de um descendente da Casa Comerciante Independente Gibrahan. O governador planetário permitiu aos visitantes mandar um time de exploração mineradora rotineiro em uma expedição em busca de recursos minerais valiosos. Para a surpresa mútua do governador e dos exploradores, eles encontraram grandes reservas de promethium. As reservas eram tão grandes, na verdade, que o Explorador presente às estimou suficientes para abastecer os mundos núcleo do setor pelo próximo século.

Infelizmente, as celebrações iniciais acabaram quando todos menos um membro da expedição mineradora foram mortos por um assalto Ork. Pesquisa adicional logo revelou que centenas de milhares dos xenos selvagens prosperavam entre as selvas que cobriram o continente norte. Os visitantes da Casa Gibrahan logo começaram a trabalhar juntamente com a guarnição do planeta para eliminar a nova ameaça.

Entre bombardeios orbitais e operações táticas cuidadosamente coordenadas, os defensores humanos do planeta mais uma vez levaram a infestação Ork à beira da aniquilação. Mesmo enquanto batalhas contra os poucos xenos sobreviventes continuaram, o governo planetário e a Casa Gibrahan negociaram os termos finais sobre o controle da mineração de promethium e os direitos de distribuição. Mais uma vez, a população do planeta se preparava para celebrar sua liberdade da presença xenos juntamente com sua recém-descoberta riqueza.

Logo, contudo, novos eventos esmagaram as esperanças do mundo de salvação. Inesperadamente, uma armada de naves Ork chegou ao sistema. O jogo virou abruptamente quando a nave da Casa Gibrahan fugiu do sistema, deixando Skrynn com nenhum apoio orbital efetivo. Grimmsnikk Tufgob, um

Chefe de Guerra proeminente na Waaagh! Grimtoof proclamou que suas forças estariam tomando o planeta e que mal podia esperar para destruir todos os traços de civilização humana. Dentro de alguns curtos meses, os colonos sobreviventes estavam lutando uma batalha perdida contra as forças xenos esmagadoras.

Por sorte, nem tudo estava perdido. Casa Gibrahan conseguiu assistência do Alto Comando do Departamento Munitorum dentro do Setor Calixis. Eles negociaram uma grande porção das reservas de promethium em troca de um reposicionamento prioritário do 4º Regimento Facas-Longas Brontianas de infantaria leve. Em menos de seis meses, os Guardas Imperiais pousaram no planeta para engajar as forças do Chefe de Guerra Tufgob. Ao mesmo tempo, um pequeno esquadrão de Cruzadores imperiais engajou a frota Ork. Durante este tempo, a população humana do planeta foi aniquilada. Acredita-se agora existir apenas algumas centenas de milhares de sobreviventes. Muitos destes que ainda vivem estão permanentemente física e mentalmente marcados pelos ataques brutais que seguiram na ausência de apoio externo.

Ao longo dos próximos sete anos, as forças imperiais travaram um impasse brutal com os Orks. Ambos os lados sofreram perdas significantes, mas nenhum vacilou. O comando regimental enviou muitos pedidos de reforços imperiais. Todos foram ignorados, apesar de que a razão da falta de resposta não estava clara no momento. Há certamente outros mundos dentro da Frente Rotacionária que precisam desesperadamente de ajuda, mas as reservas de promethium que Skrynn oferece representam um recurso substancial que poderia ser de valor tremendo para as forças imperiais.

Recentemente, o Alto Comando finalmente concordou em enviar forças adicionais para Skrynn. O regimento dos Personagens Jogadores representa a maioria destas forças. Eles receberam a tarefa de ajudar os sobreviventes do planeta como também o 4º Facas-Longas Brontianas em repelir e eliminar a ameaça Ork.

Resumo da Aventura

A aventura começa enquanto o regimento dos Personagens Jogadores chega em Skrynn. Enquanto eles desembarcam, eles são imediatamente atacados. As forças Ork estão no momento assaltando o espaçoporto, um ataque o qual as naves de pouso da Guarda Imperial estão tentando interromper. Os PJs devem tomar ação imediata para ajudar a repelir o ataque. Caso contrário, algumas das naves de pouso contendo seu equipamento vital – como também seus camaradas em armas – podem ser destruídas pelo ataque. Esta cena apresenta uma oportunidade imediata para os Personagens Jogadores participarem de uma batalha, mas também ilustra a situação atual. Forças imperiais estão na

defesa e vacilando. Os Orks estão penetrando profundamente dentro e atrás das linhas de batalha imperiais. Enquanto os personagens ajudam nesta defesa, eles também podem perceber que seu regimento tem um papel crucial em repelir a invasão xenos.

Apenas depois que as forças imperiais repelirem os Orks e assegurarem uma base o regimento recém-chegado pode descarregar seus suprimentos. O processo tedioso leva vários dias, enquanto as naves de pouso voltam para os transportes para trazer cargas adicionais de soldados e suprimentos. Durante este tempo, os Personagens Jogadores terão uma oportunidade de interagir com Guardas Imperiais que estiveram estacionados em Skryne por anos. Isto provê uma chance de aprender sobre o ambiente do planeta e ouvir os rumores sobre a estrutura de comando. Os personagens também pode interagir com os poucos membros sobreviventes da guarnição de Skryne, negociar suprimentos locais, e começar o processo de estabelecer conexões locais. Enquanto não é focada em combate, esta porção do cenário oferece uma oportunidade para os personagens entenderem o que está a sua volta. Pode ser um ponto focal para interpretação estratégica ou pode ser uma narrativa de pano de fundo, dependendo do estilo de jogo do grupo.

Logo, os personagens são convocados para um encontro com seus oficiais de comando e introduzidos no objetivo da missão. Forças imperiais perderam contato com uma refinaria de promethium localizada várias centenas de quilômetros longe da base. Devido à sua performance durante o ataque anterior, sua esquadra recebeu a tarefa de ir até a refinaria e reestabelecer contato. Como parte de seu Equipamento de Missão, eles recebem um poderoso sistema voz com alcance suficiente para prover e receber informações necessárias. Contudo, devido às condições atuais, eles devem usar transportes terrestres para chegar à refinaria. Espera-se que eles operem sozinhos, prover qualquer assistência necessária, e ao menos se certificarem que a refinaria não caia em mãos xenos.

Skryne é um mundo mortal, então a viagem pela selva para a refinaria não é nada calma. Eles podem encontrar espécies xenos nativas selvagens, sobreviventes humanos desesperados, e até Guardas Imperiais precisando de sua ajuda. Os personagens devem cuidadosamente escolher se vão ajudar, lutar, ou ignorar cada um destes encontros. Todos exigem recursos que devem ser utilizados para completar sua missão. Escolher como usar estes recursos é uma decisão vital que os personagens devem tomar cuidadosamente ou encontros remanescentes podem se tornar significativamente mais desafiadores.

Quando os personagens alcançarem a refinaria, eles descobrem que os trabalhadores humanos foram mortos e as defesas da refinaria foram gravemente danificadas. Uma força relativamente pequena de xenos capturou a instalação.

Eles estão atualmente “melhorando” suas defesas como também preparando parte do promethium refinado para ser transportado de volta à sua base mais próxima. Os personagens devem derrotar os Orks, reparar as defesas da refinaria, e estabelecer contato com o comando do regimento.

Assim que tiverem começado os reparos e estabeleceram contato, eles recebem um novo conjunto de ordens. A Esquadra deve defender a refinaria até reforços serem despachados. O alto comando não oferece um prazo para os reforços, mas eles são insistentes que os personagens devem continuar a defender a instalação contra a resistência alienígena. Vasculhando o posto avançado, os personagens encontram uma variedade de itens que podem ser úteis em uma defesa e devem decidir como melhor utilizar seus recursos. Quaisquer personagens com perícias táticas básicas como também outros com Ofício (Armeiro) têm um papel crucial em estabelecer novas defesas.

Depois que alguns dias passam em isolamento, outra força Ork, liderada por Mekaum Gargmek Zagwizza, tenta recapturar a refinaria. Os atacantes estão substancialmente melhor equipados que os xenos que os personagens encontraram anteriormente. Os Orks são selvagens e incansáveis em seu ataque. Os Personagens Jogadores só podem sobreviver este ataque se cuidadosamente empregarem sua inteligência, recursos, e habilidades das formas mais efetivas. Aqueles que sobrevivem eventualmente são reforçados, concluindo a aventura.

Gazeta de Skryne

“Este mundo representa um recurso estratégico que pode ser vital para o esforço de guerra e não deve cair nas mãos xenos. Eu te imploro, pelo bem do Setor e do Imperium, recupere o controle deste mundo para que possa servir ao Deus-Imperador em seu potencial total.”

- Capitão Jacoby Hollander da Casa Gibrahan, uma carta para o Alto Comando do Setor

Humanidade descobriu Skryne vários milhares de anos atrás, durante uma das expedições de rotina pela porção do Setor Calixis que iria eventualmente ficar conhecida como a Frente Rotacionária. Várias tentativas iniciais de colonização foram falhas universais. Apesar de que estas empreitadas iniciais eram bem equipadas para um mundo mortal ou para superar uma infestação Ork, nenhuma foi adequadamente suprida para ambos. Esta combinação letal consistentemente impedia a humanidade de se estabelecer.

Eventualmente, o governo do setor pediu ao Departamento Munitorum fazer algo a respeito. A quarta companhia do Capítulo de Fuzileiros Espaciais Guardiões da Tempestade aceitou a tarefa de limpar o mundo para que pudesse ser posto em uso imperial. Mesmo estes formidáveis guerreiros

precisaram de mais de dez anos para completar sua tarefa. A maioria dos relatórios da guerra foram perdidos ao longo das eras, mas quando os colonizadores chegaram eles eram ferventes em sua gratidão ao Capítulo de Fuzileiros Espaciais. Até hoje, iconografia dos Guardiões da Tempestade permanece abrigada dentro de cada capela da Ecclesiocracia sobre o planeta como um lembrete da dívida que seu mundo tem para com os Adeptus Astartes.

AO longo de séculos desde sua chegada, a humanidade gradualmente assumiu controle do planeta. A população cresceu de dezenas de milhares de colonos para uma população de vários milhões de almas. A população humana em expansão cortou enormes porções das selvas nativas do mundo e eliminou incontáveis membros dentre os predadores do mundo mortal. Enquanto suas áreas agrárias expandiam, a população continuou a crescer e expandir seu controle sobre o continente sul de Skryne. Enquanto a sociedade humana cresceu e aumentou sua sofisticação, o maior desafio recorrente se tornou os surtos regulares de Orks no continente norte do mundo.

Recursos Planetários

Antes da descoberta de Promethium, Skryne pagava seus dízimos imperiais através de produção de comida excedente e com uma variedade de produtos raros retirados da fauna e flora das selvas do mundo. Enquanto as refinarias e manufaturas do mundo são limitadas, o processo de isolar compostos raros e toxinas destes organismos era suficientemente simples que quantidades substanciais poderiam ser criadas e preparadas para transporte em uma base bianual. Alguns destes compostos provêm benefícios médicos, enquanto outros são úteis como toxinas que são suficientemente raras para escapar a maioria das detecções.

Por causa da produção limitada, Skryne tem sido historicamente incapaz de dizimar soldados para o esforço de guerra. Enquanto seus números cresceram e diminuíram, o comando do subsetor tem consistentemente lhe pouparado de cumprir com esta responsabilidade. Dado o estado de suas perdas atuais, a formação de um regimento em Skryne no futuro próximo é improvável. Apenas assim que a população retornar a um nível de autossuficiência que o Departamento Munitorum irá reconsiderar esta questão.

Historicamente, a base manufatureira do planeta tem sido bem pequena. Com a exceção do promethium recém-descoberto, os recursos minerais do planeta são limitados. Os poucos metais que os habitantes de Skryne puderam extrair de sua crosta inevitavelmente foram para a manufatura de armas para combater as espécies mais agressivas do planeta. A maioria dos materiais sintéticos é importada a um custo tremendo ou substituídos com materiais alternativos criados de extratos de plantas.

Consequentemente, as poucas construções remanescentes são quase todas de pedras e tijolo.

OS cidadãos de Skryne desenvolveram uma sociedade gentil e artisticamente criativa que contrasta muito com a natureza selvagem de seu mundo. Incontáveis trabalhos artísticos foram destruídos durante a invasão Ork. Mesmo entre as ruínas das construções de Skryne, belos murais – muitos mostrando expressões de devoção ao Deus-Imperador – estão estilhaçados, como quebra-cabeças. Alguns dos artistas do mundo exportaram seus trabalhos para mundos mais populosos do Setor Calixis, mas é improvável que outras obras saiam do mundo nos anos a seguir.

Cultura Planetária

Quando os colonos chegaram em Skryne, eles tentaram estabelecer um sistema democrático que permanecesse consistente com os ensinamentos da Ecclesiocracia e aceitável ao Imperium. Contudo, a combinação de ataques constantes pelas criaturas indígenas, assaltos Ork ocasionais, e seus recursos limitados os impediram de suceder em longo termo. Várias alternativas foram tentadas antes da estrutura política recair em uma oligarquia baseada em mérito.

Aqueles que são sucedidos em combater os predadores nativos do mundo foram promovidos para posições de autoridade. Entre a classe dominante, indivíduos geralmente recebiam autoridade adicional com base em seus trabalhos criativos. Os salões das construções do governo do planeta antes eram cheios de estátuas, pinturas, e bibliotecas de poesia cheias com os trabalhos dos que reinaram. Enquanto nem todos os governantes eram compassivos com o povo, todos eram quase universalmente respeitados por sua combinação de talentos artísticos e militares.

Desde a época do primeiro pouso, a Ecclesiocracia tem sempre sido uma forte influência sobre a cultura de Skryne. Os cidadãos sempre foram guiados pelos padres cujos ensinamentos permanecem consistentes com os do resto do Setor Calixis. Não há relatórios Inquisitoriais de heresia em Skryne, apesar de que não há registros de investigação Inquisitorial substancial no planeta.

Desde a chegada do Chefe de Guerra Tufgob, a população humana do planeta tem lutado para sobreviver. Muitos fugiram das cidades e construíram bunkers tribais nas profundezas das selvas do planeta. Estes indivíduos endurecidos sobrevivem apenas por meio de suas habilidades com a selva e isolação efetiva dos invasores. Outros se agarraram a presença da Guarda Imperial e construíram favelas perto de quaisquer fortificações. Eles vivem como seguidores do acampamento, provendo vários pequenos luxos aos soldados em troca de necessidades básicas para a vida. Em muitos casos, muitos destes

indivíduos são liderados pelos membros sobreviventes da Ecclesiocracia que continuam a cuidar de seu rebanho.

Já que a população humana do planeta foi devastada, não é claro o que pode acontecer depois que a incursão Ork for derrotada. Os nativos são certamente capazes de sobreviver entre as ameaças do mundo mortal, mas eles não têm os recursos para reconstruir ao ponto anterior em uma quantidade razoável de tempo. Alternativamente, se um regimento da Guarda Imperial sofreu perdas suficientes ao longo da campanha, seus sobreviventes podem receber a permissão para se aposentar no mundo como novos colonos. Em qualquer situação, uma Skrynn revivida pode ter uma estrutura política e atitudes culturais muito diferentes das que existiam anteriormente.

Defesas de Skrynn

A guarnição militar em Skrynn, conhecida localmente como Guarda Skrynn, era antes uma organização capaz que realizava limpezas regulares da população Ork do continente norte. Apesar de que eles tinham pouca razão para defender o mundo contra invasores, a luta contínua contra os xenos e incursões da vida animal do planeta levaram a uma força de combate bem treinada e competente. Todos os adultos eram obrigados a realizar um termo de serviço de quatro anos, dos 18 anos de idade aos 22. Muitos permanecerem em serviço além desta obrigação, com veteranos tipicamente se juntando ao corpo de oficiais militares do planeta. Desta forma, a guarnição permaneceu uma força capaz que ajudou a estabelecer uma população de cidadãos soldados.

Desde a chegada do Chefe de Guerra Tufgob, a guarnição de Skrynn tem sido devastada pela guerra contra os Orks. Uma força que numerava mais de vinte mil membros sofreu baixas de mais de oitenta por cento. A maioria destas baixas foi fatal. Dentre os que sobreviveram aos seus ferimentos, bem mais da metade não são mais capazes de alcançar qualquer padrão razoável de efetividade de combate.

A força de guarnição de Skrynn era tem sido tradicionalmente armada com autoarmas e equipada com armadura costurada dos couros dos predadores do mundo. Desde a invasão, poucos tiveram uma oportunidade de caçar um predador para substituir sua armadura e a munição disponível diminuiu gravemente. Atualmente, a maioria foi reduzida à usar suas baionetas ou se virar com equipamento de Orks ou Guardas Imperiais mortos.

Enquanto estes defensores estão dispostos a trabalhar juntamente com as forças da Guarda Imperial, o Alto Comando tem tido dificuldade os colocando em unidades existentes dos Facas-Longas Brontianas. Há diferenças claras nos valores culturais entre as duas organizações, que tem levado a algum conflito. Enquanto a intenção fosse para que as tropas locais servissem como guiassem expedições que se estendiam na selva, há um número de casos onde os

soldados de guarnição foram as únicas baixas em tais expedições. Atualmente, este programa foi suspenso enquanto o Alto Comando considera usos alternativos para os membros sobreviventes.

Os Facas-Longas Brontianas

O 4º Facas-Longas Brontianas é um regimento veterano que tem servido o Imperium em múltiplas frentes de batalha ao longo dos últimos vinte e cinco anos. Durante este tempo, eles se provaram repetidamente contra xenos e forças heréticas. Sua arma pesada favorita é o autocanhão, enquanto sua arma de assalto favorita é o rifle melta.

Apenas suas esquadras de comando recebem oficialmente transportes Quimera. Pelotões são disciplinados a manter marchas diárias de 40 quilômetros ou mais sob condições de resistência leve por semanas de cada vez. Apenas em situações onde os soldados precisam viajar mais que uma semana de marcha eles recebem transporte. Devido às condições duras de Skrynn e os limites do apoio da Marinha Imperial, o regimento tem sido forçado a converter veículos civis para transito estendido de tropas em várias ocasiões. Assim que entram em serviço, o regimento assume a responsabilidade completa por manter estes veículos plenamente funcionais por um período estendido.

Como um regimento de infantaria leve, o 4º Facas-Longas Brontianas são bem adequados para combater a população Ork nativa. Devido ao conteúdo mineral relativamente baixo do planeta, estes Orks são relativamente mal equipados e têm poucos exemplos dos veículos característicos da raça. Os mandar para combater tais oponentes pode ter sido uma escolha deliberada baseada no conhecimento histórico do Alto Comando sobre Skrynn. Infelizmente, os Orks associados com o Chefe de Guerra Tufgob têm à disposição um número substancialmente maior de veículos, dos quais a maioria eles trouxeram a bordo de seus Roks. Isto levou a muitas situações onde o regimento teve que contar com a eficiência de seus rifles meltas contra os veículos Ork.

Culturalmente, os brontianos são extremamente disciplinados em situações militares mas tendem a relaxar em saídas de descanso ou simplesmente quando não estão em serviço. Eles são geralmente tagarelas, que são amigáveis com estrangeiros contanto que os estrangeiros aparentem ser guerreiros capazes. Eles desprezam que não tem disciplina ou talento para serem guerreiros efetivos. Este regimento também é particularmente supersticioso, tendo visto um número de eventos profanos e sobrenaturais durante batalhas anteriores contra oponentes heréticos. Um regimento menos provado poderia ter sido desfeito ou mandado em uma missão suicida, já que o mero conhecimento de alguns destes eventos pode levar à heresia.

Casa Gibrahan

Uma casa Comerciante Independente que estende sua influência por múltiplos setores, Casa Gibrahan tem um interesse financeiro particular nos assuntos da Frente rotacionária. As origens da linhagem estão perdidas no tempo, mas acredita-se que tenha ao menos 5.000 anos de idade. Ao longo dos milênios, eles montaram uma frota de comércio substancial, mas eles também dizem ter equipamento militar significante. De acordo com os registros oficiais, eles têm vários cruzadores leves e transportes ativamente realizando operações no Setor Calixis, primariamente na região da Frente Rotacionária. Contudo, alguns suspeitam que estas estimativas podem ser baixos. É inteiramente possível que a casa tem mais bens ativos e estão relutantes a revelar às autoridades imperiais.

Capitão Jacoby Hollander é o representante da casa ativo no sistema Skrynnne. Ele admite ser a pessoa mais responsável pelo reposicionamento do 4º Facas-Longas Brontianas, como também do regimento dos Personagens Jogadores, no sistema. Ele tem mantido uma relação amigável com o governo remanescente do planeta como também com o comando da Marinha Imperial e da Guarda Imperial.

Uma das maiores razões para esta posição relativa é que a Casa Gibrahan comprometeu dois de seus cruzadores leves, um batalhão de Leman Russ, e 500 dos homens de armas da casa ao esforço de guerra em Skrynnne. Os homens de armas só tiveram ação leve, mas os Leman Russ tiveram um papel maior no apoio das unidades da Guarda Imperial. Eles representam a presença blindada imperial mais substancial do planeta. Sem sua ajuda, as forças Ork poderiam ter conseguido várias outras vitórias.

Enquanto a Casa Gibrahan persuadiu o Alto Setor do comando a responder o chamado de Skrynnne por ajuda, não está claro o que motiva seu envolvimento contínuo. Claramente, eles estão tendo perdas. Simplesmente permitindo suas naves permanecerem paradas dentro de um único sistema sem dúvida custou a eles uma fortuna em comércio perdido. Por causa disso, muitos suspeitam fortemente que a casa espera uma compensação substancial pelo comércio de promethium ou descobriram alguma outra coisa de interesse durante suas buscas planetárias anteriores. Qualquer uma destas opções sugere que sua presença continuada pode ter ramificações de longo termo para os cidadãos de Skrynnne. Alguns membros dos Facas-Longas foram ousados ao ponto de sugerir que eles estão apenas lutando uma guerra para trazer maior sucesso financeiro à esta casa Comerciante Independente.

Os Orks

Orks têm contaminado Skrynnne desde muito antes de a humanidade descobrir o mundo. Há pouco que indica como

eles chegaram e muito menos que sugere por que eles ainda estão lá. Alguns registros抗igos sugerem que a presença Ork é a razão para as reservas minerais escassas do planeta. Se estes forem verdadeiros, então milênios atrás muitos Orks deixaram o mundo numa frota de Roks e Kroozers montados em Skrynnne. Enquanto eles embarcavam, cada Xenos capaz de entrar nas naves recém-construídas montaram um enorme arsenal de armas, armaduras, e veículos para levar com eles numa expedição para encontrar a maior Waaagh! que pudessem achar. Como as lendas dizem, eles só pararam a construção de sua frota de guerra quando tinham virtualmente exaurido as riquezas minerais de Skrynnne.

Aqueles que ficaram para trás formaram o núcleo da população Ork que foram eventualmente devastados pelos Guardiões da Tempestade. Nos séculos desde aquela limpeza, surtos tem sido uma preocupação contínua. Exceto por um Exterminatus completo, limpar sua mácula de um mundo é virtualmente impossível. Enormes populações podem crescer de apenas alguns espécimes, se deixados em isolamento por apenas algumas décadas. Enquanto os Guardiões da Tempestade certamente fizeram um trabalho inicial completo, o número de ataques necessário para controlar a infestação logo excedeu a capacidade da guarnição do mundo colônia.

Cada vez que uma nova população de Orks emerge, eles estão portando armas rapidamente construídas de quaisquer sucatas de metal que os Peles-Verdes conseguiram achar. Por causa destes recursos limitados, os Orks nunca foram capazes de tomar vantagem total de sua tecnologia intrínseca. Isto tem sido uma grande sorte para a guarnição em desvantagem numérica, já que aumentou muito a eficácia de seus armamentos. Isto pode ser que esta limitação é a única razão da sobrevivência continuada diante de tal ameaça.

Chefe de Guerra Tufgob

Apesar de suas limitações, a população nascente Ork do planeta de alguma forma conseguiu passar uma mensagem para o Chefe de Guerra Tufgob aproximadamente dez anos atrás. Analistas da Casa Gibrahan sugeriram que a presença imperial continuada representou oponentes poderosos para os Orks – mais que o bastante para atrair o interesse de um Chefe de Guerra Ork procurando uma batalha divertida. Quando o Chefe de Guerra e sua frota chegaram, os humanos em desesperadora desvantagem numérica tinham pouca esperança de sobrevivência.

Enquanto o Chefe de Guerra começou seu assalto, sua frota se tornou uma presença esmagadora para os defensores humanos de Skrynnne. Suas forças são mais bem equipadas que a da população Ork nativa. Eles também tiveram acesso limitado a apoio aéreo e orbital. Estes elementos de apoio são limitados na maior parte pelo fato de que a maior parte

dos Orks da frota já desceu na superfície para participar do conflito. Mesmo com a chegada do regimento dos Personagens Jogadores, a Waaagh! do Chefe de Guerra Tufgob ainda numera mais que as forças imperiais. Enquanto na maior parte indisciplinada, sua selvageria e constante sede por batalha parecem mais do que compensar por esta limitação.

Chegada

“Em cada mundo que eu visitei, eu encontrei alguma medida da benevolência do Imperador. Na maioria dos lugares, esta manifestação foi mais difícil de achar que em outros, mas aqui é clara. O Imperador nos deu um oponente valoroso como uma oportunidade de expressar nosso fervor.”

- Lorde Capitão Inquisidor Kobras Aquairre

Esta cena provê aos personagens sua primeira impressão de Skryne. Ela começa enquanto eles fazem o pouso inicial e são imediatamente atacados por forças Ork. Os personagens devem se sentir como se tivessem acabado de entrar no meio de algo enorme. Por maior parte desta cena, incerteza deve reinar. Por causa da natureza de seu pouso, a cadeia de comando é brevemente interrompida. Isto força os Personagens Jogadores a agirem de acordo com sua própria iniciativa – uma ação que geralmente tem consequências perigosas. Estes tipos de ações trazem a atenção de oficiais comandantes, que mais frequentemente é uma coisa ruim do que uma coisa boa.

Presumindo que os personagem sobrevivam seu conflito inicial, eles então têm suas primeiras interações, com o 4º Facas-Longas Brontianas – o regimento já ativo em Skryne. Enquanto eles ajudam a limpar e reparar os danos do assalto, eles ganham uma oportunidade de aprender mais sobre a guerra. Através de suas interações com os locais, eles irão provavelmente formar opiniões fortes sobre a situação. Isto pode também colorir suas atitudes e suas decisões futuras enquanto eles servem o Deus-Imperador em Skryne.

Descida

A aventura começa com os personagens nos acentos da nave de pouso. A enorme nave é grande o bastante para carregar dois pelotões – mais elementos de apoio – de seu regimento. Todos os assentos de passageiros estão arranjados em fileiras paralelas às paredes externas da nave atmosférica dentro de dois dequeus interiores. Não há janelas exteriores dentro do compartimento de passageiros, nem quaisquer telas para proverem informações sobre o estado do voo. Uma série de luzes vermelhas ilumina o interior da nave durante o voo, iluminando tudo com um brilho estranho. O rugir dos motores ofusca todos os outros sons,

exceto pela ocasional risada preocupada ou suspiro de seus camaradas durante o voo.

É virtualmente impossível manter uma conversa durante o voo. Uma conversa sussurrada deve ser quase impossível de ouvir sobre os motores. Os Comissários do pelotão caminham pelo compartimento usando apoios pendurados do teto enquanto passam pelos corredores. Eles dão lembretes regulares que é a hora para recitações silenciosas de suas devoções ao Deus-Imperador enquanto os soldados se preparam para fazer sua vontade. Qualquer um que fizer barulho de mais rapidamente enfrenta a fúria deles.

Cada um dos personagens veste sua armadura padrão e carrega suas armas. Outro equipamento padrão é guardado em sacos e mochilas guardados em gaiolas em cima dos assentos, com a exceção de equipamento que eles não podem normalmente carregar. Armas pesadas e itens similarmente volumosos que permanecem vitais para o foco dos Personagens Jogadores estão parcialmente desmontados e guardados embaixo dos assentos. A Esquadra dos Personagens Jogadores foi a última a entrar na nave. Por causa disso, eles estão sentados perto da escotilha primária.

Esquadrões de Veículos

O cenário presume que os personagens pertencem a um regimento de infantaria. Se os personagens são parte de um esquadrão veicular, um número de mudanças é necessário. Sugestões são incluídas em quadros como este, para oferecer abordagens alternativas.

Nesta cena, a nave de pouso deve ser mudada para incluir dois esquadrões de três veículos de seja lá qual tipo os Personagens Jogadores usam. O veículo dos Personagens Jogadores é o que está montado mais perto da rampa de saída. O veículo está completamente armado e preparado para batalha.

A nave está atualmente na aproximação final de uma das fortificações imperiais de Skryne, localizada no continente sul. Enquanto longe das regiões que já foram consideradas uma das maiores populações humanas do planeta, a área já foi esparsamente habitada. As instruções iniciais até então indicaram que eles foram mandados para perto das linhas de frente. A natureza e o número de xenos nesta região ainda não foram especificados. Rumores circularam sobre a linha de frente, mas nada foi confirmado.

Enquanto a nave desce pela atmosfera, ela frequentemente balança e treme. Mestres de Jogos podem escolher usar esta oportunidade para deixar os jogadores se são turbulências, um piloto desajeitado, ou fogo inimigo. Enquanto o veículo se prepara para a aproximação final, os altos falantes da nave rangem e uma voz resmunga algo quase indistinguível sobre o som dos motores e a estática. Um **Teste Difícil (-10) de Atenção** permite aos personagens entender. O piloto da nave informa os passageiros que eles estão entrando em uma zona de pouso quente. Orks estão atacando

o espaçoporto da instalação. As esquadras devem estar preparadas para engajar em combate imediatamente ao desembarcar. O pouso deve ser em menos de dez minutos.

A menos que um dos personagens passe no Teste, nenhum no compartimento de passageiros é capaz de interpretar. Se os personagens são capazes de entender a mensagem, eles podem tomar quaisquer medidas que quiserem para se preparar para o combate, incluindo montar as armas pesadas ou informar seus oficiais do conflito vindouro. Note, contudo, que a nave está se inclinando substancialmente e os motores estão rugindo enquanto ela se prepara para fazer um pouso apressado sob fogo inimigo. Quaisquer ações que exigem que os personagens desprendam e usem ferramentas sofram uma penalidade -20 adicional devido às mudanças abruptas da nave em altitude e direção.

Para a Batalha

A nave pousa com um balançar violento. Quaisquer personagens que não estão presos aos seus assentos devem fazer um **Teste Difíciloso (-10) de Atletismo** ou será jogado. Aqueles que falham no teste sofrem 1d5 Dano de Impacto. Este Dano pode ser reduzido por armadura e deve servir mais para alarmar os personagens sobre a violência do pouso do que na verdade causar ferimentos sérios.

Equipamento solto também pode ser jogado para todos os lados no compartimento de passageiros, mas isto deve servir mais para formar a cena. PNJs podem ser feridos pelos detritos e Personagens Jogadores podem ser quase atingidos. Contudo, nada deve ficar inoperável. Quando a nave finalmente para de se mover, as luzes do compartimento mudam de vermelho para branco e uma luz verde ilumina a escotilha de entrada, indicando que ela está destrancada e pode ser aberta.

Personagens Jogadores devem ser os que estão mais próximos da escotilha. Do momento que ela é aberta, eles podem imediatamente ouvir os sons de batalha e ver forças Orks engajadas com membros do 4º Regimento Facas-Longas Brontianas. Um **Teste Ordinário (+10) de Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)** imediatamente revela que os Orks têm uma vantagem numérica substancial, que balanceia a situação contra as defesas imperiais. A menos que os Personagens Jogadores tomem ação, os defensores serão derrotados.

Uma segunda complicação também é imediatamente notável. Sua nave tomou dano sério em seus motores antes do pouso. Um motor na parte traseira da nave, do mesmo lado que sua escotilha, está visivelmente em chamas. Olhando para a frente da nave, eles também podem ver que a cabine do piloto foi gravemente comprimida na queda. Por sorte, a nave é relativamente achatada e escotilha tem uma rampa extensora interna que facilmente desce os 3 metros até o chão.

Esquadrões de Veículos

Deixe os Mandadões, mas substitua os Rapazis Chumbadôs por um esquadrão de 3 Buggies de Guerra (veja página 392) para veículos leves. Se os Personagens Jogadores tripulam um Leman Russ, mude a oposição para um Trem de Batalha e 2 Buggies de Guerra.

Enquanto os Personagens Jogadores se preparam para desembarcar, eles podem fazer um **Teste Rotina (+20) de Atenção**. Se tiverem sucesso eles percebem que sua queda atraiu a atenção de alguns dos atacantes. Dois Mandadões acompanhados por dois Gretchin cada (veja página 387) estão rapidamente se aproximando dos destroços da nave. Atrás deles, um grupo de Rapazis Chumbadôs Ork (veja página 385) igual ao número de Personagens Jogadores também está se movendo por cobertura em direção à nave. Os Mandadões e seus Gretchin começam numa distância de 90 metros da nave e estão avançando por um campo de aterrissagem aberto. Os Rapazis Chumbadôs estão numa distância inicial de 150 metros. Eles estão usando construções arruinadas, incluindo armazéns, hangares, e bivaques variados como cobertura durante seu avanço. Os Facas-Longas Brontianas ignoram ambas estas unidades, concentrando-se nos Orks que impõe uma ameaça mais imediata. Os Personagens Jogadores e seu pelotão devem despachar esses xenos sem ajuda de outros.

Além da outra metade de sua nave, a cobertura mais próxima é as construções arruinadas 30 metros em direção ao bando de Orks e as valas que a nave criou na pista de plástico - 50 metros de ambos os grupos - enquanto caía. Nenhuma representa defesas substanciais, mas qualquer uma é melhor do que ficar desprotegido ou tentar defender a nave da escotilha apertada. Apenas dois defensores ou uma arma pesada pode disparar a partir da escotilha.

Quaisquer personagens que desembarquem e olhem para os motores da nave podem fazer um **Teste Ordinário (+10) de Uso de Tecnologia**. Sucesso neste Teste indica que os motores da nave podem explodir se algo não for feito. Com dois ou mais Graus de Sucesso, o personagem sabe que a explosão irá acontecer em aproximadamente 5 minutos (em torno de 60 Rodadas). Ventilar os motores para isolar o combustível das chamas exige quatro Rodadas e um **Teste Difíciloso (-10) de Uso de Tecnologia**. Quatro ou mais Graus de Falha neste Teste causam uma explosão imediata. Todos os personagens à 100 metros da explosão do motor da nave imediatamente sofrem Dano como se fossem atingidos por um flamador (veja página 192), incluindo um teste para pegar fogo. Quaisquer personagens ainda dentro da nave quando a explosão acontece contam como sendo atingidos por um flamador pesado (veja página 192) ao invés disso. Note que os resultados desta explosão são os mesmos se os motores explodiram por falta de ação ou um Teste que falhou gravemente.

Leva quinze minutos para todos os Guardas Imperiais em ambos os pelotões desembarcarem da nave. A cada dez Rodadas, outra esquadra pode se juntar na luta contra os Orks e Grots que se aproximam. Se os Personagens Jogadores conseguirem eliminar ambos os bandos xenos antes de outra esquadra desembarcar, faça outro bando de Rapazis Tiradôs igual ao número de Personagens Jogadores chegar. Caso contrário, as esquadras adicionais devem permitir aos Personagens Jogadores eliminar razoavelmente rápido seus oponentes.

Momentos depois dos Personagens Jogadores eliminar seus oponentes, o campo de batalha fica muito mais quieto. Os sons de disparos de Chumbadô e rifles laser desaparecem na maior parte na distância. Tenente Graven Schrillblut (use Guarda Imperial da página 394, mas aumente todas as suas Características por +10, e dê a ele o Talento Ar de autoridade) dos Facas-Longas Brontianos se aproxima. Ele grosseiramente expressa sua gratidão pela ajuda. Ele também aponta o perigo causado pelos motores da nave se eles já não tiverem explodido ou sido ventilados. Ele então pede para ser direcionado ao oficial comandante do pelotão para que ele possa expressar sua gratidão e ajudar com o esforço de descarga.

Se os personagens decidirem bisbilhotar, os faça realizar um **Teste Oposto Ordinário (+10) de furtividade** contra seu tenente. Se ele notar, eles os repreenderá e os mandará tratar de seus próprios assuntos. Se eles sucederem, eles escutam que o esforço de guerra tem se saído mal nesta área e que o reforço é apreciado. Da conversa, eles podem rapidamente deduzir que os regimentos existentes foram exaustos por seus esforços contínuos e precisam de reforços. O regimento dos personagens irá provavelmente participar de combate intenso muito em breve.

Limpeza

Com os Orks derrotados, os personagens recebem tarefas para ajudar com o descarregamento de sua nave e quaisquer outras naves que pousarem depois. Eles também podem receber ordens para ajudar os Facas-Longas Brontianas a limpar os destroços e reconstruir ou substituir algumas das estruturas danificadas. Agentes do Adeptus Mechanicus são primariamente responsáveis pela construção, mas manualmente remover o entulho e a estrutura colapsada é um trabalho árduo adequado para Guardas Imperiais.

No longo do esforço de recuperação, os Personagens Jogadores devem ter uma oportunidade para interagir com membros do 4º Regimento Facas-Longas Brontianas (use o perfil do Guarda Imperial, página 394). Eles podem usar esta oportunidade para aprender sobre o esforço de guerra e criar contatos que pode ajuda-los a ganhar acesso a suprimentos alternativos. Isto deve ocorrer por meio dos Testes de Interação apropriados, dependendo de como os

personagens decidem se apresentar. Enquanto eles são um regimento orgulhoso, os soldados brontianos apreciam a assistência que os personagens ofereceram durante a batalha. Eles, contudo, não toleram arrogância bem.

A cena deve concluir quando os personagens recebem alojamentos para a noite. Quando suas tarefas são cumpridas e eles têm uma oportunidade para explorar o acampamento, prossiga para a próxima cena.

Encontros e Missão

“Sempre pareça ocupado. Os oficiais acham que mãos paradas estão fazendo coisas ruins. Se você está num intervalo, vá para um lugar onde não possa ser visto ou passe seu tempo polindo alguma coisa.”

- Sargento de Artilharia Petersen

Esta seção do cenário oferece aos personagens uma oportunidade de explorar seu novo lar antes de receberem sua primeira missão e deixá-lo. Dependendo de como agirem, o 4º Facas-Longas Brontianas podem logo se tornar amigos rápidos ou simplesmente aliados tolerados. Eles podem também rapidamente aprender a cultura do acampamento para que possam explorá-lo ou eles podem ficar continuamente mistificados pela natureza contra intuitiva da vida militar. Estas atitudes diferentes devem surgir das personalidades dos Personagens Jogadores e ser consistentes com o estilo preferido de jogo do seu grupo. O acampamento é sem dúvida um lugar desagradável, mas este aspecto poderia reforçar a natureza severa de suas vidas ou pode ter elementos humorosos para contrastar agudamente com outros elementos da estória.

Posto de Abastecimento Gama 29

O comando regimental designou o batalhão dos personagens a um posto de abastecimento localizado perto das linhas de frente como sua base de operações primária. O posto é razoavelmente bem equipado e defendido, mas forças Ork lançaram ataques regulares contra ele, o que começou a esgotar seus recursos. Enquanto sua missão primária é ajudar na defesa da base, também espera-se deles realizar missões para limpar a invasão xenos, para que o impasse possa finalmente ser rompido.

Além dos personagens, há um único batalhão de infantaria leve do 4º Facas-Longas Brontianas designado à base. Esta unidade sofreu grandes baixas desde que foram postos no planeta. A unidade inteira consiste apenas de quatro pelotões e alguns elementos de apoio adicionais. Muitos dos defensores estão trabalhando feridos. A maioria dos Guardas veteranos que os personagens veem usam bandagens manchadas, talas, ou membros substitutos biônicos. Seus uniformes estão desgastados e frequentemente rasgados ou

manchados, sugestivo de uma unidade ativa em uma zona de guerra por um período de tempo estendido.

Aproximadamente vinte e cinco membros dos soldados de guarnição de Skrynn também estão designados à base. Estes soldados se destacam por sua armadura composta de couros nativos e autoarmas que eles carregam todo o tempo. Os soldados de guarnição têm uma expressão assombrada, que contrasta com a determinação severa dos Guardas Facas-Longas. É claro que estes nativos sabem que seu mundo foi perdido. Eles reconhecem os novatos como sua esperança para a salvação, mas também reconhecem que a Skrynn que conheciam nunca será restaurada.

Apesar das brutalidades da guerra, o moral é surpreendentemente bom. A menos que os personagens tenham feito coisas para trair as expectativas de seus veteranos, eles estão animados sobre suas chances contra os Orks, agora que reforços chegaram. Este humor jovial é refletido no partilhar de vícios também. Se os personagens foram adequados na defesa contra o ataque anterior, a palavra se espalhou e os veteranos estão dispostos a partilhar quaisquer pequenos luxos que eles têm com os novatos. Mesmo se os personagens se saíram mal, alguns dos ONCs podem chegar até eles para dar conselhos amigáveis de como sobreviver nesta zona de guerra.

Devido às perdas contínuas, o posto está mais bem equipado do que seria esperado. Os personagens recebem um bônus +10 para quaisquer Testes de Logística por equipamento de Disponibilidade Mediana ou melhor.

Escritórios Administrativos

Todos os oficiais na área partilham as instalações localizadas dentro da construção dos Escritórios Administrativos. Esta estrutura fortificada de pedra era antes um posto avançado da guarnição de Skrynn. Enquanto ela porta muitas cicatrizes por conta do esforço de guerra contínuo, é a estrutura mais estruturalmente firme dentro do posto. Ela claramente tem centenas de anos de idade e resistiu a todos.

As paredes interiores são pedras góticas esculpidas de forma elaborada. Há mais de duas dúzias de escritórios dentro, apesar de que devido o número de oficiais no campo, a maioria partilha várias mesas, das quais algumas são divididas por oficiais que trabalham em turnos diferentes. O porão da construção serve como abrigo antibomba e sala de reuniões. A sala contém assentos de teatro que podem acomodar até uma centena de indivíduos.

Dois guardas ficam constantemente na frente desta construção. Com a exceção de indivíduos designados a deveres administrativos, soldados alistados têm apenas acesso permitido na companhia de um oficial ou quando eles recebem ordens para deixá-los passar. Um dos guardas

sempre segura uma prancheta com a lista de quaisquer soldados com entrada autorizada.

Quarteis

Cada pelotão é designado a uma cabana básica como seu quartel. Ao invés de construções de metais, estas são construídas de madeira nativa. O interior dos quarteis tem um odor de mofo, mas são na maior parte à prova d'água. Os beliches se desdobram das paredes. Os colchões são feitos de tecido natural, que tem uma qualidade elástica e é surpreendentemente confortável. Três quartos frontais de cada quartel é uma única sala aberta com beliches desdobráveis o bastante para acomodar um pelotão inteiro. Não tem armários. Soldados devem trazer baús ou se virar com suas mochilas, utilizando ganchos montados nas paredes.

Cada estrutura tem o luxo de água corrente, completo com chuveiros completos e banheiros no fundo de cada quartel. Um corredor estreito entre os lavatórios e os alojamentos tem duas portas. Uma leva para uma sala privada minúscula para o oficial comandante do pelotão. A outra leva a uma pequena sala de reuniões com uma mesa que pode acomodar até doze indivíduos.

O Buraco

Uma tenda quadrada – aproximadamente 25 metros por lado – porta uma placa mal pintada proclamando ser “O Buraco”. Esta é uma tenda de recreação para guardas alistados. Ela abre apenas a partir de uma hora antes do por do sol até quatro horas depois do por do sol. Todos os soldados recebem tíquetes semanais que oferece a eles uma bebida por noite no Buraco. Oficiais raramente entram no estabelecimento, mas quando ele está aberto, um Comissário (veja página 396) sempre fica de guarda do lado de fora para se certificar de que qualquer um que entre tem um tíquete válido e que nada perigoso de mais aconteça dentro.

A atmosfera no Buraco é geralmente amigável. As bebidas disponíveis são bem aguadas, mas permanece um mercado contínuo de tíquetes – particularmente daqueles que estão em serviço durante as horas de operação do clube. Dentro, há tipicamente músicos amadores tocando e ao menos duas mesas engajadas em jogos de azar ilícitos. Rumores do posto passam pelo Buraco. Este é sempre o lugar para encontrar a última informação sobre missões futuras e ouvir sobre sucessos e falhas de missões recentes.

A Capela

Uma estrutura de madeira isolada, a capela representa a influência primária da Ecclesiocracia no posto. Dois missionários e um padre vivem dentro da construção e serviços acontecem duas vezes por dia – uma hora antes do

amanhecer e uma antes do por do sol – para qualquer um que quiser comparecer.

O exterior da estrutura não é ornado, mas o interior é limpo, bem mantido, e porta dúzias de pinturas devocionais e frases pintadas em pergaminhos pendurados nas paredes. Não há assentos, mas o espaço aberto pode acomodar até duzentos indivíduos. Um dos membros da Ecclesiocracia está presente em todos os momentos para oferecer conselho e apoio para quaisquer soldados que decidirem visitar a capela para oração.

O Medicum

Duas das cabanas do mesmo estilo que os quartéis se combinam para fazer o Medicum. Suas cem camas para Guardas feridos são organizadas apertadamente e os gemidos dos que sentem dores ecoam junto ao som dos aparelhos de suporte vital que evita aqueles que estão em coma de receber a benção final do Deus-Imperador. A porção da frente de um lado é isolada como uma área cirúrgica, onde dois cirurgiões lutam contra o fluxo constante de novos pacientes. Do lado de fora, tendas oferecem abrigo para os feridos que esperam sua vez para o tratamento.

Uma pequena farmácia é adjacente à outra entrada da construção. Soldados que têm receitas para tratamentos contínuos devem fazer visitas diárias para receber suas drogas terapêuticas. Além do pessoal médico, apenas membros da Ecclesiocracia são permitidos visitar os pacientes feridos. Há muitos vírus ativos no ambiente de Skryne para arriscar mais contaminações entre os doentes.

O Refeitório

O Refeitório está sempre aberto para acomodar as mudanças constantes de turno exigidas dos soldados. Contudo, chama-lo de uma construção exagera sua integridade estrutural. Refeições do acampamento são tidas em um ambiente que não é adequado para o clima húmido de Skryne. A área da cozinha é contida por uma tenda de tecido encerado. A frente da tenda é em céu aberto, onde a fila é organizada. Dúzias de meças com bancos acoplados são postas em uma maneira ordenada em frente à tenda de comida. Contudo, as mesas não tem proteção contra os elementos ou de fogo inimigo.

Se os personagens perguntarem, eles podem descobrir que o refeitório anterior foi destruído por uma incursão Ork dois anos atrás. Desde então, não houve recursos disponíveis para substituir a estrutura. Reclamações são mais altas durante a estação chuvosa, já que comer de uma bandeja durante uma chuva é virtualmente impossível.

Centro de Operações Veiculares

Uma construção de aço ondulado perto da pista de pouso, o centro de operações veiculares armazena todos os veículos do posto de abastecimento. Esta grande estrutura tem instalações capazes de realizar manutenção em até quarenta veículos de cada vez, apesar de que raramente são utilizadas plenamente. As paredes de aço portam incontáveis cicatrizes de dano de batalha. Muitas destas mostram sinais de reparos rápidos e pinturas diferentes. Outras estão abertas ao exterior. Os sons de metal acertando metal, soldagem ativa, e o giro de ferramentas pneumáticas ecoam pela estrutura.

Veículos funcionais esperam fora em uma área segregada. Guardas sempre estão em serviço para se certificar que apenas aqueles autorizados a usar veículos possam pegá-los. Vários tanques de armazenagem de promethium para reabastecimento também estão localizados perto do centro. Contudo, estes estão isolados e nada é armazenado muito perto deles – houve casos em que um ataque Ork atingiu os tanques. As baixas e perdas atingiram níveis inaceitáveis.

Clube de Oficiais

Esta pequena construção de madeira separada está aberta em todas as horas, mas acesso é estritamente limitado a oficiais e seu pessoal. Há incontáveis rumores sobre os incontáveis luxos disponíveis lá dentro, mas as janelas espelhadas e o pessoal bizarramente calado não os permitem serem confirmados. Fumaça sobe de sua chaminé de pedra e caminhões de provisões fazem entregas regulares. Com algumas exceções, os oficiais do posto sempre jantam aqui.

O Quartel-mestre

Um bunker de cerâmica com uma escotilha de metal com largura dupla representa a entrada acima do solo da estação do Quartel-mestre. Servidores, guardas, e armas automatizadas ferventemente guardam a escotilha em todos os momentos. Passando dela, um elevador hidráulico ocupa o bunker inteiro. Passageiros podem usá-lo para descer 25 metros abaixo do chão até o coração dos armazéns do posto de abastecimento.

A porção subterrânea é um complexo extenso que é quase certamente maior que o resto da base acima do chão. O ruído do sistema de circulação do ar, o girar de empilhadeiras, e o ranger de servidores ecoa constantemente pelos depósitos espaçosos. A menos que tenham serviços a fazer nos depósitos, só se permite Guardas entrarem no escritório do Quartel-mestre. Divisas pretas e amarelas claramente delimitam esta região e servo-crânios ativamente monitoram a seção.

A Missão

Dê aos jogadores quanto tempo parecer apropriado para que eles se familiarizem ao posto. Ninguém irá se oferecer como guia para eles, mas serviços de guarda, limpeza, e manutenção serão dados antes mesmo que a esquadra possa terminar de descarregar as naves de pouso e tirar seu kit da mochila. Os personagens podem ter algum tempo de folga e parte deste tempo pode ser gasto interagindo com os habitantes locais e investigando seu novo lar. Isto funciona melhor se durar alguns dias, mas para grupos mais focados em chegar logo ao núcleo do cenário isto deve levar algumas horas de tempo narrativo.

Pouco depois, os personagens são convocados pelo comandante oficial do pelotão para uma missão. As instruções serão dadas na sala de reuniões do seu quartel. Apenas a Esquadra, seu tenente, e Capitão Thruel (veja o quadro) estarão presentes. Depois de chegarem, leia ou parafraseie o seguinte, variando o tom do tenente dependendo se eles foram sucedidos ou falharam durante seu conflito com os Orks na aterrissagem.

"Sua performance durante o pouso atraiu bastante atenção para sua esquadra. Agora, parece que eu preciso fazer algo sobre isto. Vocês sabem como eu me sinto sobre isso. Vocês estarão sendo mandados em uma breve missão. Ela envolve uma viagem de várias horas fora da base e eu preciso que vocês sejam elegantes e façam seu melhor. Lembrem-se de quem vocês estão representando, e sejam diligentes. Eu não tenho certeza de quanto tempo isto vai levar, mas não vadiem. Vocês precisam voltar para cá o mais rápido possível. Alguma pergunta antes de eu entrar nos detalhes?"

O oficial dá aos personagens um momento para fazer perguntas e então explica os detalhes da missão. Enquanto ele explica os objetivos, Capitão Thruel regularmente intermeia com informação de pano de fundo sobre o ambiente e perigos do mundo mortal. O tenente começa explicando que há uma refinaria de promethium localizada aproximadamente 250 quilômetros de selva do posto de abastecimento. Enquanto ele fala isso, ele desliza um mapa sobre a mesa, que mostra a direção e o terreno. Seis dias atrás, as forças imperiais perderam contato com a refinaria. As circunstâncias são desconhecidas, mas presume-se envolvimento Ork.

O oficial encarrega a Esquadra de viajar até a refinaria, retomá-la se necessário, e informar o estado. Devido às condições planetárias atuais, nenhum apoio ou transporte aéreo está disponível. Eles devem viajar por terra para chegar à refinaria. Ele espera que eles possam defendê-la até reforços chegarem, que pode levar algum tempo. Ele então lhes dá um formulário de requisição com seu Equipamento

Oficial de Ligação Thruel

Um membro da guarnição de Skrynnne, Capitão Mortimer Thruel é o especialista no clima e ecologia de Skrynnne no posto de abastecimento. Ele também serve como um coordenador para quaisquer interações entre os membros sobreviventes da guarnição do planeta e Guardas imperiais. Ele aprecia a presença imperial no seu mundo mas permanece frustrado pelas perdas que sua gente sofreu. Thruel é rude em suas discussões e desdenhoso de qualquer um que diz apreciar os perigos das selvas de Skrynnne. Ele já viu gente de mais morrer nesta guerra e odeia ver outros perecerem sem razão. Durante as discussões, ele se foca em lembrar os personagens dos perigos dos habitantes do mundo mortal. Ele os avisa para presumir que qualquer planta é tóxica, qualquer sombra esconde um predador, e qualquer caminho que pareça limpo é provavelmente uma armadilha.

Se estatísticas de jogo forem necessárias para Thruel, use o Perfil Guarda Imperial (veja página 394).

Designado de Missão para entregarem ao Quartel-mestre. Depois disso, ele lhes concebe permissão para fazerem quaisquer perguntas adicionais, que ele ou Capitão Thruel irão tentar responder.

Objetivos

Objetivo Primário: Descobrir o destino da refinaria de promethium, e eliminar quaisquer forças hostis na área.

Objetivo Primário: Defender a refinaria até reforços imperiais chegarem.

Objetivo Secundário: Reestabelecer contato com forças imperiais na região.

Equipamento Designado de Missão

- Transporte Blindado Quimera com projetor vox de longo alcance
- Bolter pesado e 300 cartuchos de munição
- Seis cargas de demolição
- Rações de campo para duas semanas
- Equipamento para clima húmido

Pela Selva

"Este lugar está infestado de coisas que querem te comer. Este rifle não te coloca no topo da cadeia alimentar. Ele só te dá uma chance de não estar na base. Lembre-se disso."

- Guia do Visitante a Catachan, verso

Viajar pelas selvas de um mundo mortal é um perigo mesmo sob as circunstâncias mais ideais. Considerando que a infestação Ork do planeta oferece uma ameaça adicional, Personagens Jogadores não devem subestimar esta missão. Enquanto o chassi blindado de uma Quimera deve oferecer proteção adequada contra a maioria dos predadores, ele

também oferece um alvo barulhento e tentador para os xenos. Os personagens devem medir os riscos e recompensas de cada passo que tomarem, enquanto mantêm um estado constante de preparação para perigos não antecipados.

Mesmo com um transporte blindado, viajar pelos ermos de Skrynné é traiçoeiro. Por causa das árvores e vegetação densa, os personagens raramente são capazes de viajar em uma rota direta, nem eles podem pilotar o veículo perto de sua velocidade máxima. A viagem deve levar aproximadamente 12 horas. Cada cinco horas, ou depois de cada encontro se for usado, faça um personagem realizar um **Teste Desafiador (+0) de Navegação**. Em um sucesso, a viagem continua sem problemas. Em uma falha, adicione uma hora ao tempo de viagem total. Com três ou mais Graus de Sucesso, reduza o tempo de viagem por uma hora. Com três ou mais Graus de Falha, os personagens saem da rota por duas horas, e então devem fazer um **Teste Difícil (-10) de Navegação** para voltarem para ela.

Esta seção apresenta vários encontros opcionais para a viagem pela selva. Mestres de Jogo podem usar tantos destes quanto achar apropriado, baseado no estilo preferido de jogo do seu grupo e requisitos de tempo durante as sessões de jogo. Estas cenas servem para quebrar a tensão da viagem pela selva, mas também para lembrar os personagens das ramificações da guerra na qual eles lutam.

Complexo Nativo

Enquanto os personagens viajam pela selva, eles encontram uma pequena comunidade da população humana de Skrynné, vivendo em uma estrutura fortificada montada no alto das árvores da selva. Ela é bem camouflada contra inspeção visual casual, como também imagens aéreas. Contudo, qualquer um viajando pelo chão da selva na área não pode evitar nota-la. A estrutura bloqueia completamente a luz do sol no chão de uma forma mais completa que a folhagem da selva. Do chão, é na maior parte visível como uma única enorme plataforma de madeira que liga mais de vinte árvores. Vinhas e cipós cobrem muito da plataforma, oferecendo algum ocultamento, mas não o bastante para escondê-la efetivamente.

Quando os personagens se aproximam dela, seis autóctones skrynnos (veja página 416) descem das árvores. Eles tentam impedir o avanço dos personagens, exigindo o pagamento de um pedágio para viajar por seu território. Os personagens podem escolher ajuda-los, ignorá-los, atropelá-los, ou simplesmente ataca-los por interferirem com uma missão imperial. Qualquer luta deve ser curta, especialmente considerando que os autóctones não têm uma forma efetiva de danificar uma Quimera.

Se os personagens oferecerem alguma forma de assistência, a disposição dos nativos abruptamente muda de ameaçadora

para apreciativa. Sua comunidade conseguiu sobreviver contra a maior parte das ameaças do ambiente, mas está mal equipada para lidar com incursões Ork. Sua estratégia mais efetiva até o momento tem sido se manterem escondidos o melhor possível. Apesar disso, eles sofreram perdas e vários membros de sua pequena comunidade estão feridos. Qualquer personagem pode fazer um **Teste Rotina (+20) de Medicina** para perceber vários sinais de desnutrição entre os sobreviventes. É imediatamente claro que eles precisam de comida adicional como também assistência médica mais do que qualquer outra coisa.

Um dos autóctones irá oferecer ir junto com a esquadra para servir como um guia nativo como recompensa por quaisquer serviços que os Personagens Jogadores prestarem. Neste caso, o conhecimento planetário do guia os ajuda com quaisquer outros encontros que eles possam ter enquanto viajam pela selva. Na conclusão do cenário, o Guia irá preferir voltar para seu complexo se os Personagens Jogadores forem capazes de transportar ele.

Caçadores Negros

Esta cena oferece aos personagens uma oportunidade para uma experiência de perto com a fauna nativa. É mais bem usada se a Esquadra decide sair de seu transporte por algum motivo – ou se eles perderem a Quimera por uma rolagem de Logística ruim no começo da missão. Se um ou mais dos personagens já tiverem algum interesse na biodiversidade da selva, a vista de algumas flores ou árvores particularmente atraentes, ou pequenos animais pode tentá-los a parar e investigar. Alternativamente, uma parada pode ser motivada por uma série de rolagens de navegação ruins, um problema com o vox da Quimera, ou simplesmente a necessidade de cuidar de funções corporais. Note que se um sobrevivente nativo acompanha a Esquadra, ele os aconselha persistentemente a evitar sair do veículo – há simplesmente perigos de mais.

Assim que um ou mais personagens estiverem fora do veículo, um grupo de Gatos Terror (veja página 416) igual ao número de Personagens Jogadores cai das árvores para atacar. Antes do ataque, os predadores fazem um **Teste Oposto Ordinário (+10) de Furtividade** contra os Personagens Jogadores. Se os Gatos Terror vencerem, então os personagens que falharam no Teste estão Surpresos.

Os predadores não estão defendendo seu habitat, eles estão simplesmente procurando uma refeição fácil. Se os personagens matarem um ou mais dos gatos, o resto simplesmente via fugir rapidamente pela selva. Note que se os personagens tentarem perseguir a pé, os Gatos Terror que fugiram para as árvores lançam novos ataques contra quaisquer indivíduos que se separaram do resto da Esquadra.

Valquíria Derrubada

Enquanto a esquadra viaja pela selva, subitamente eles ouvem os sons de disparos do ar e o rugir de motores. Assim que olham para cima, um Transporte de Assalto Valquíria passa sobre eles, deixando fumaça para traz enquanto desce rapidamente para a terra. A aeronave mergulha abaixo da linha das árvores e a Esquadra ouve um som de queda distante. Seguir o traço de fumaça da Valquíria derrubada exige um **Teste Fácil (+30) de Navegação** enquanto ao Esquadra tenta rastreá-la pela selva. Enquanto eles procuram, eles encontram uma porção grande da asa da Valquíria. Baseando-se em suas marcas, eles imediatamente reconhecem como a do transporte que trouxe seu regimento ao sistema.

Quaisquer personagens que saírem do veículo e inspecionarem o destroço mais de perto podem fazer um **Teste de Atenção (+10) Ordinário** para notar uma trilha de estragos nas árvores adicional na mesma direção que a asa impactou as árvores e o chão. A trilha se estende por mais de dois quilômetros pela selva, mas termina nos destroços do Transporte de Assalto Valquíria.

Quando eles alcançam a aeronave, eles encontram quatro membros sobreviventes de uma esquadra de soldados de Assalto (veja página 396) que foram designados ao seu regimento. A tripulação do veículo e membros remanescentes da esquadra morreram na queda ou por complicações desde então. Os sobreviventes não têm meios de se comunicar com o mundo exterior – não há um vox restante com potência suficiente para alcançar uma base imperial. Eles também estão preocupados que qualquer sinal de socorro menos específico possa atrair a atenção da população Ork do planeta.

Os sobreviventes precisam de um jeito de escapar, ou pelo menos alguns suprimentos para mantê-los vivos até um time de resgate chegar. Como os personagens podem ajuda-los cabe ao seu próprio julgamento. Note que todos estes sobreviventes estão feridos e não estão em condições plenas de combate. Enquanto os personagens podem tentar recuperar algumas armas dos membros de esquadra mortos, seus colegas não vão gostar disso, a menos que os personagens possam dar alguma ajuda significante. A única arma pesada sobrevivente é um rifle melta. Apenas uma única célula ainda tem energia, mas os Soldados de Assalto têm mantido aquela arma na reserva como uma forma de gerar um sinalizador improvisado.

Na Refinaria

“Eu acredito que os Orks estão espalhados na galáxia como um teste para a resiliência da humanidade. Não há rima ou razão para sua devastação e destruição desenfreadas. Nós eliminamos sua loucura como um sinal de nossa fé no Deus-Imperador, para que os planetas que eles iriam devorar possam preencher as expectativas d’Ele.”

- Missionário Oliver Merquad, Culto do Mârtir Flagelado

A refinaria de promethium foi tomada por uma pequena força Ork seis dias antes dos personagens receberem sua missão. Desde então, os Orks realizaram suas melhorias características na instalação. Eles agora estão focados em defendê-la contra quaisquer atacantes imperiais enquanto eles esperam por seus aliados para virem e começar a drenar o promethium para seus próprios propósitos. O combustível pode servir os veículos que eles construíram usando seu Sabê-Uquê Ork ou sucateados de destroços imperiais, tão bem quanto ele pode ser usado no serviço do Deus-Imperador.

Alguns personagens podem escolher lançar um ataque direto contra as fortificações Ork com pouca preparação. Enquanto sua Quimera oferece uma vantagem substancial, ela não chega perto de ser invulnerável. Já que sua esquadra está inicialmente em desvantagem numérica e potencialmente de armamento, tal assalto provavelmente não seria a melhor alternativa. Se eles escolherem seguir esta abordagem, faça que todos os jogadores realizem um **Teste Fácil (+30) de Conhecimento Escolástico (Tactica Imperialis)**. Em um sucesso, ocorre a eles que eles deveriam tentar fazer algum reconhecimento antes de lançar seu ataque.

Reconhecimento

Se um ou mais dos personagens têm Talentos, Perícias, ou equipamento que permite a eles serem excepcionalmente furtivos, eles podem querer se infiltrar na refinaria como um passo inicial. Isto pode ser para conhecer a disposição da área ou, se a maioria dos personagens têm estas habilidades, isto pode constituir seu assalto primário. Em qualquer caso, esta seção apresenta a disposição geral da instalação como também das forças xenos.

Se tentarem se infiltrar, os personagens provavelmente precisarão fazer um número significante de **Testes Opostos Ordinários (+10) de Furtividade** enquanto eles encontram Orks diferentes. O mestre deve deixar claro que será extremamente difícil para a Esquadra inteira se manter escondida. Contudo, se eles decidirem seguir com esta abordagem, eles deve ter uma chance de vitória contanto que tomem precauções sensatas como mandar seu personagem mais furtivo na frente para abrir o caminho. O Mestre pode ser criativo sobre os efeitos de Testes falidos, com

resultados como derrubar um barril de óleo vazio ou um rugido de estática saindo do vox em um momento inoportuno, levantando as suspeitas dos Peles-Verdes (e tornando Testes subsequentes mais difíceis), mas não necessariamente causando um alarme imediatamente. Os jogadores também devem lembrar que eles podem usar Pontos de Destino para rolar novamente Testes críticos.

Alternativamente, os personagens podem tentar realizar seu reconhecimento a partir do lado de fora da refinaria. Para poder ver por cima dos muros, eles precisam conseguir um ponto de vantagem que é substancialmente mais alto que estes muros. A única opção funcional é escalar uma das muitas árvores da selva. Isto exige um **Teste Desafiador (+0) de Atletismo**, alguma forma de melhoria de visão, e um **Teste Oposto Rotina (+20) de Furtividade** para evitar a atenção das sentinelas.

Defensores

Há doze Rapazis Chumbadôs Ork (veja página 385) liderados por um Nob (veja página 385) e cinco Gretchin liderados por um Mandadô (veja página 386) defendendo a instalação. Um Ork é designado a cada uma das nove torres de vigia a todos os momentos. Os demais Rapazis Chumbadôs estarão descansando nos Alojamentos, brigando no campo, ou continuando a investigar a instalação de uma maneira destrutiva. O Nob descansa no Alojamento de noite e dá ordens para os demais Orks durante o dia.

Os Gretchin passam a maior parte do seu tempo bisbilhotando a refinaria. Quando eles não estão fazendo isto, eles tentam ficar fora do caminho dos Orks se escondendo debaixo dos Alojamentos. Nenhum dos Gretchin está guardando o complexo.

Muros Externos

Os muros externos da instalação formam um quadrado com 250 metros em cada lado. Eles têm 5 metros de altura e são feitos de rocreto (PA 16). A vegetação foi removida numa distância de 50 metros dos muros em todas as direções. Uma torre de guarda de 10 metros de altura está localizada em cada canto da instalação e na metade de cada lado que não tem um portão principal. Duas torres de guarda adicional flanqueiam a entrada principal. Cada torre tem um autocanhão e uma sentinela Ork. Se um personagem que está observando sucede em um **Teste Muito Difícil (-30) de Atenção**, ele descobre que pelo jeito que eles estão descarregados no canto que os Orks não deduziram como disparar armas imperiais. Não há armas pesadas substitutas, já que os xenos não têm o equipamento apropriado. Subir os muros sem equipamento apropriado exige um **Teste Difíciloso (-10) de Atletismo**. Com um gancho de escalada e linha e outros equipamentos apropriados, esta dificuldade se torna **Ordinário (+10)**.

Portão

O portão principal da refinaria é a única entrada para o complexo. Originalmente, ele tinha 10 metros de largura e era selado por um par de portas feitas de madeira nativa. Os Orks destruíram as portas pelo simples ato de bater neles com seus caminhaums dirigindo em alta velocidade até as portas finalmente se esmigalharem. Atualmente, os restos esmagados destes caminhaums servem como a única barreira para a entrada. Eles servem como uma cobertura PA10 e, virados de lado, têm 2 metros de altura. Por causa dos ângulos em que eles estão postos, uma pessoa a pé pode facilmente se espremer entre eles. O portão está localizado no meio do muro sul.

Poços de Promethium

Duas estações de bombeamento ficam sobre buracos fundos na terra cavados por brocas. Estes estão localizados próximos da muralha norte da refinaria. Canos que têm mais de um metro de diâmetro estendem-se de cada bomba para a refinaria. Ambas estas bombas parecem estar operando normalmente. Os Orks apenas as vandalizaram com glifos e pintura. Eles não mexeram com os elementos mecânicos.

Alojamentos

A estrutura de pedra conectada à muralha interior oeste do complexo. Seu único andar era usado pelos vinte membros da tripulação que mantinham a refinaria operacional. Depois que os Orks mataram todos os trabalhadores humanos, eles pilharam completamente esta construção e então começaram a reconstruí-la num estilo mais de acordo com a sua própria estética. O interior não é mais reconhecido. Um túnel foi cavado debaixo da construção, que está sendo usado como alojamento pelos Gretchin. Salas de pedra e madeira adicionais foram construídas para criar um nível superior, que é apenas acessível subindo uma escada montada no lado da estrutura. A disposição da construção é virtualmente incompreensível e há pouquíssimo de valor dentro dela.

Refinaria

A muralha leste inteira do complexo é dominada pelas máquinas ainda funcionais de refinação de promethium. O maquinário não é fechado. Uma aparentemente interminável série de canos de metal e resina – variando em tamanho de mais de um metro a até alguns centímetros em diâmetro – saltam para todas as direções em torno de uma estrutura de madeira no centro. A torre de destilação, aproximadamente 20 metros em diâmetro se estende 50 metros verticalmente, e é a estrutura mais dentro do complexo.

A refinaria inteira mostra sinais de embelezamento Ork. Enquanto eles não desmontaram ou quebraram completamente o equipamento, eles realizaram algumas modificações. Além de adicionar glifos e repintar, eles

também ajustaram o fluxo de muitas das válvulas e modificaram a maioria dos mecanismos de segurança. Em intervalos de algumas horas, um enorme jato de fogo e fumaça salta da torre de destilação para cima. Muitas das válvulas arrotam nuvens de fumaça em intervalos irregulares. Há incontáveis poças escorregadias pelo complexo de novos vazamentos de promethium em vários estágios de refinamento. Alguns destes estão imediatamente abaixo da válvula que está vazando, enquanto outros estão a mais de cem metros de distância como minério parcialmente refinado lançado em alta pressão das válvulas.

Tanques de Armazenagem

A porção central do complexo é dominada por quatro enormes tanques de armazenamento. Cada um é feito de plástico reforçado (PA 50), 25 metros de altura, e sessenta metros de diâmetro. Se os personagens conferirem os medidores, um **Teste Ordinário (+10) de Uso de Tecnologia** revela que todos os tanques estão quase cheios. Isto resulta no volume de cada tanque ser de aproximadamente 70.000 quilolitros de promethium. Os tanques foram projetados para ser resistentes à explosão, mas ainda há um potencial para desastre diante fogo pesado de armas. Se os tanques forem rompidos, a explosão resultante varreria a instalação inteira, como também os acres de floresta ao redor.

Assalto!

Dependendo da estratégia que os Personagens Jogadores usarem, seu ataque sobre a base pode ir para uma miríade de direções. Enquanto eles têm guardas a postos, os guardas estão muito mais interessados em atacar quaisquer oponentes em combate corporal do que ficar para trás atirando. Se os personagens criarem algum tipo de distração, os Orks nas torres irão provavelmente deixar seus lugares designados para investigar. Dependendo do tipo de distração, eles podem até deixar o complexo. Trate tais tentativas como um **Teste Oposto (+0) de Enganar**, mas use modificadores baseados na natureza do subterfúgio.

Quando os defensores perceberem que estão sob ataque, sua estratégia é a seguinte:

- O Mandadô tenta reunir seus Gretchin consigo. Isto leva 4 Rodadas de Combate.
- Os Orks nas torres mais próximas descem de seus postos e tentam correr para o combate. Dependendo da direção do ataque, isto pode ser de dois a quatro Orks.
- Os demais Orks levam aproximadamente 3 Rodadas de Combate para alcançar o combate.
- O Nob se junta ao combate apenas depois da Horda Grote ter sido formada.

- Estrategicamente, todos os Peles-Verdes vão simplesmente tentar entrar em combate corporal o mais rápido possível, disparando seus Chumbadôs enquanto avançam.

Esquadões de Veículos

Substitua a segunda onda de Orks com um Trem de Batalha (veja página 392). Ainda leva 3 Rodadas de Combate para chegar no combate.

Reparo e Reequipar

Depois de derrotar os xenos, os Personagens Jogadores têm uma oportunidade para explorar e assegurar a refinaria. Eles primeiro irão mais provavelmente tentar investigar a instalação, para se certificar de que está limpa de Orks, e então estabelecer algum tipo de medidas defensivas. Eles também podem tentar usar seu projetor vox para relatar a respeito do estado da refinaria e pedir ordens adicionais.

O protocolo para estabelecer um perímetro defensivo está sujeito ao critério dos jogadores. Uma única esquadra de dez Guardas irá ter problemas para vigiar adequadamente todas as nove torres da refinaria. Não há nenhum sistema automatizado, apesar de que cada uma tem um autocanhão funcional com um suprimento de centenas de cartuchos de munição. O ponto mais fraco na defesa permanece sendo o portão que os Orks destruíram. O alojamento pode ser desmontado para montar uma barricada de pedra e madeira. Isto exige um **Teste Rotina (+20) de Uso de Tecnologia** e seis horas de trabalho. A barricada resultante provê cobertura de PA 14. Alternativamente, os personagens podem tentar sucatear outros materiais ou tentar montar outras estruturas defensivas.

Os personagens também têm os recursos completos da selva e enormes tanques de promethium para usar no estabelecimento de medidas defensivas. Isto pode tomar a forma de armadilha, armas improvisadas, ou simples barricadas. A variedade de abordagens potenciais dos jogadores é grande de mais para listar adequadamente. Contudo, tenha em mente que as selvas de Skrynné são perigosas. Se os personagens gastarem uma quantidade significante de tempo colhendo delas, façam um bando de Gatos Terror (veja página 416) atacar.

Se os personagens vasculharem os corpos Ork eles se deparam com um Nob moribundo, ferido de mais para se mover. Enquanto eles se aproximam, o Ork tenta inutilmente golpear-lhos, tentando matar seus oponentes até nos seus últimos suspiros. Quando fica claro para o Nob que ele não tem chances de alcançar os personagens, muito menos de lutar contra eles, ele começa a gritar:

“Seis homi num vão ganhá, o Mekauum tá vino aqui com os rapaz dele, e ele vai dá uma surra nos seis!”

Personagens que usarem o projetor vox para relatar ao comando regimental são parabenizados pelo seu sucesso e instruídos a proteger a instalação até futuras ordens. Não há recursos disponíveis no momento para reforçar ou substituí-los. Os oficiais são incapazes de dar um prazo de quando tais substitutos podem estar disponíveis, já que o posto de reabastecimento foi atacado de novo na sua ausência. Proteger o posto é uma prioridade muito maior no momento.

Defendendo a Instalação

“Este lugar é nosso. Ele nos foi dado pela graça do Deus-Imperador. Se permitirmos a ele cair, nós trairemos sua confiança e entregaremos nossas almas à danação eterna. Eu não serei condenado por suas falhas!”

- Tenente Comandante Graves

Comece esta cena depois que os personagens terminaram suas melhorias na refinaria. Sinta-se livre para atrasar a chegada do Mekaum e suas forças. Os Orks têm uma vantagem significante, em termos tanto de números e armamentos nesta cena, mas a selva pode facilmente causar atrasos. Sê aos Personagens Jogadores o tempo necessário para construir quaisquer tipos de defesas razoáveis. Elas poderão ser necessárias para sua sobrevivência.

Mekaum Zagwizza lidera a força Ork que está chegando. Estes Orks são membros da Waaagh! do Chefe de Guerra Tufgob e estão equipados com equipamento que eles trouxeram com eles para o planeta ou pilhados de forças imperiais. Suas forças incluem o seguinte:

- Cinco Roubadôs (veja página 385) liderados por um Nob (veja página 385).
- Cinco Rapazis Queimadôss (veja página 385) liderados por um Nob (veja página 385).
- Dois Buggies de Guerra com Lança-Fuguete s (veja página 392)
- Um Rapaiz Izquisito (veja página 389).
- Dez Gretchin.

Esquadrões de Veículo

Substitua os Rapazis Queimadôss e seu Nob com um Trem de Batalha (veja página 392).

Infiltração

Mekaum Zagwizza usa seus Gretchin como um elemento de reconhecimento. Durante seu avanço, eles consistentemente viajam aproximadamente três quilômetros na frente de suas forças. As selvas de Skrynn, como também a inépacia dos Grots, tende a exaurir seu suprimento de batedores quando ele usa esta estratégia, que é a razão pela qual só lhe restaram dez dos pequenos Peles-Verdes. Quando os

Gretchin chegam à refinaria, eles voltam para Zigwizza e ele para seu avanço. A menos que os Personagens Jogadores tenham instalado holofotes poderosos, Zigwazza decide manter suas forças afastadas para que os Grots possam se separar e fazer o reconhecimento da refinaria depois da queda da noite.

Se Zagwizza mandar seus Gretchin, eles não tentaram engajar os defensores imperiais. Grethin, contudo, se distarem facilmente e são travessos, e Personagens Jogadores devem ter muitas oportunidades de se deparar com os Gretchin enquanto eles bagunçam o exterior da refinaria. Contudo, se vistos, eles tentarão desesperadamente escapar, e pegar as criaturinhas pode ser muito complicado. Se capturados, os Personagens Jogadores não conseguem entender nada da tagarelice ininteligível dos Gretchin. Contudo, se soltos, os Gretchin imediatamente tentam voltar para o seu mestre e um **Teste Ordinário (+10) de Sobrevivência** permite aos Personagens Jogadores seguir os rastros deles de volta para o acampamento de Zagwizza.

Note que enquanto os Gretchin são pequenos e difíceis de detectar, eles não são particularmente inteligentes. Estes xenos podem não reconhecer estruturas defensivas particularmente complexas e podem simplesmente não perceber as armadilhas que os personagens colocaram. Mestres de Jogo devem usar seu critério para decidir que informações o Mekaum Zigwazza pode decifrar com precisão dos Grots antes de lançar o ataque.

A infiltração serve dois propósitos. O primeiro é prover informação ao Mekaum sobre como os defensores estão organizados. A segunda é prover aos Personagens Jogadores algum aviso sobre o ataque está vindo. Idealmente, ao menos alguns dos Gretchin devem ser identificados, enquanto alguns devem voltar com algum tipo de relatório.

Subterfúgio

O Mekaum aprecia um plano esperto e pode usar uma distração para dar às suas forças uma oportunidade de avançar. Assim que ele receber o relatório, ele estabelece um conjunto de táticas para melhor lidar com os defensores. O ataque vem logo depois do amanhecer da manhã depois da infiltração Gretchin. Ele mais provavelmente mandará quaisquer Grots sobreviventes para avançar no grosso das defesas. Sua intenção é que o tanque razoavelmente sólido e os Grots sacrificiais para atrair a atenção completa das forças imperiais.

Bem antes deste ataque, Mekaum Zagwizza lidera as forças remanescentes pela selva na volta da refinaria. Eles então tentaram ficar quietos e esperar dentro da selva, 200 metros de distância da parede oposta da refinaria. Assim que ele ouvir os sons de disparos, ele lançará um assalto total contra a refinaria. A menos que haja razões válidas para usar uma estratégia diferente, os Buggies de Guerra irão começar o

assalto tentando explodir um buraco pela parede externa (PA 16). Seus dois bandos de Orks começam uma investida em direção à parede ao mesmo tempo em que os Buggies de Guerra lançam sua primeira saraivada.

Se as parede caírem, os Lootaz e os Rapazis Queimadôss então correm pela abertura. Caso contrário, eles tentam coordenar esforços para escalar o muro de 5 metros. Note que se os defensores permanecerem em seus postos nesta muralha, isto pode representar uma oportunidade significante para rapidamente reduzir o número de atacantes. Enquanto eles avançam usando uma ação Correr, não há cobertura disponível por pelo menos 50 metros de seu avanço. Os bandos Ork avançam em grupos muito apertados, apresentando um alvo ideal para quaisquer armas explosivas.

O Mekaum está montado na parte traseira de um dos Buggies de Guerra na batalha. Ele espera o muro cair – a menos que todos os Orks a subirem com sucesso primeiro – antes de ordenar os veículos avançarem. Assim que isto acontece, os veículos pilotam 200 metros à frente para se juntar à batalha. Ao chegar, o Mekaum desce e se junta ao combate.

Ganchos Futuros

A chegada do regimento em Skryne pode ser uma visita breve ou pode se tornar a base para uma campanha estendida. Dependendo de como a missão inicial progredir, os personagens podem desesperadamente querer visitar um novo mundo ou eles podem querer aproveitar seu novo status como heróis. Aqui há alguns possíveis cenários de seguimento para Mestres de Jogo que querem continuar a usar Skryne como um cenário:

Um posto de fronteira pediu ao comando do batalhão assistência contra os ataques Ork recorrentes. Já que a esquadra já ganhou sua adulação, eles são designados para treinar alguns dos defensores para ajudar a estabelecer uma defesa melhor. Eles não recebem nenhum equipamento adicional e, enquanto estão ajudando, são atacados por forças Ork.

Os personagens são incumbidos de limpar uma porção da selva perto do posto de reabastecimento de todos os predadores nativos de Skryne. Enquanto as criaturas ferozes são eliminadas, novos predadores podem chegar.

Por causa de sua experiência passada com o Mekaum Zagwizza, os Personagens Jogadores são incumbidos de coordenar seu batalhão em uma ofensiva para eliminar o Ork e suas forças. O Mekaum tem um acampamento substancial bem equipado com veículos imperiais saqueados.

Todos os Orks têm ordens específicas para evitar danificar quaisquer estruturas dentro do complexo. O Mekaum usou ameaças graves para forçar na cabeça deles o valor da instalação e os perigos de incendiar o promethium. Se os

Personagens Jogadores tentarem usar os tanques de armazenagem ou a própria refinaria como cobertura, nenhum dos Orks vai usar ataques de alcance. Ao invés disso, eles correm para engajar os Personagens Jogadores em combate corporal. Se os personagens estão usando outras estruturas para defesa, ambos os bandos de Ork vão tentar engajar os personagens em tiroteios de curta distância usando qualquer cobertura disponível.

Mekaum Zagwizza desesperadamente quer tomar a instalação, mas ele não é suicida. Se suas forças sofrerem perdas maiores que 30% ou dois de seus veículos forem destruídos, ele ordena aos sobreviventes a se retirarem. Mesmo sob estas circunstâncias, ele não tenta destruir a refinaria. Ao invés disso, o Mekaum percebe que ele sempre pode conseguir bandos adicionais para uma tentativa futura de assegurar o promethium vital.

Conclusão

O cenário conclui quando os personagens defenderam com sucesso a base contra as forças do Mekaum ou são forçados a fugir da instalação. Em qualquer caso, os personagens tiveram seu primeiro conflito maior contra a invasão Ork de Skryne e podem ter lidado com um Ork que pode se tornar um oponente recorrente. Os Guardas agora podem tratar de suas feridas, reforçar suas defesas, e mais uma vez contatar o comando regimental para apoio adicional.

Neste ponto, os personagens podem usar seu projetor vox para contatar o posto de abastecimento. Se eles foram sucedidos em defender a instalação e relataram a oposição que enfrentaram, o comando regimental subitamente encontra recursos para enviar tropas adicionais para defender a instalação. Um pelotão completo é despachado para sua localização junto com vários membros do Adeptus Mechanicus. Estas forças têm o luxo de viajar em Transportes de Assalto Valquíria e que abruptamente ficaram disponíveis das reservas. Eles chegam com um suprimento muito maior de Equipamento Designado de Missão, incluindo um esquadrão de Sentinelas e uma vasta porção de armas pesadas.

A menos que os personagens querem pilotar seu Transporte Blindado Quimera de volta pela selva, eles são oferecidos uma carona de volta para o posto de abastecimento em uma das Valquírias. Ao voltar, eles devem reportar primeiro ao seu oficial comandante e então ao comando do batalhão. O relatório é desagradavelmente completo, mas – a menos que os Guardas Imperiais admitam atos de traição ou heresia – recompensador. A esquadra recebe rações dobradas e o dobro de tíquetes para O Buraco pelo mês seguinte.

Se os personagens ajudaram os Soldados de Assalto a escapar de sua Valquíria derrubada, eles também recebem distinções menores por ajudar na sua recuperação. O

sargento a cargo da esquadra vai até eles e promete cumprir um favor para a esquadra em alguma data futura.

Alternativamente, se os personagens não os ajudar, os Soldados de Assalto voltaram para a base por conta própria. Neste caso, o sargento vai até a esquadra e garante a eles que irá pagar sua “gentileza” na próxima oportunidade.

Se os personagens ajudaram os sobreviventes nativos, a palavra se espalha pela guarnição e os seguidores do acampamento. Ambos estes grupos irão subitamente ter uma opinião melhor da esquadra e não hesitarão em expressar sua gratidão. Pelo mês seguinte, os Personagens Jogadores ganham um bônus +10 para todos os Testes de Interação com qualquer destes grupos.

Recompensas

Por sobreviver a aventura, todos os personagens recebem uma recompensa de 1.000 pontos de experiência. Se eles foram capazes de proteger a refinaria com sucesso das forças de Mekaum Zagwizza, eles ganham 150 PEs adicionais. Se os personagens participaram em quaisquer encontros em Pela Selva, Mestres de Jogo podem dar 100 PEs adicionais por encontro. Estas recompensas exigem que os personagens tenham completado estes encontros com sucesso. Contudo, devido à natureza flexível do encontro com os Soldados de Assalto e os sobreviventes, a definição de sucedido é sujeita ao critério do Mestre.

Em adição à recompensas de PE, os Personagens Jogadores podem merecer uma mudança na sua Classificação Logística. Se eles recapturaram a base com sucesso e a defenderam contra o assalto do Mekaum, a palavra de sua defesa efetiva logo se espalha. Os personagens recebem um bônus +4 para sua Classificação Logística. Se eles recapturaram a refinaria, mas não conseguiram defendê-la das forças Ork superiores, contos de seus valores irão viajar pelo posto de abastecimento e eles recebem um bônus +2 para sua Classificação Logística. Se eles nem mesmo conseguiram chegar na refinaria, devido à problemas em rota, eles viram a piada do acampamento pelo próximo mês. Eles sofrem uma penalidade -3 para sua Classificação Logística.

Apêndice de PNJs

A seguir está um Apêndice de PNJs notáveis e Adversários encontrados na aventura **Contra os Selvagens**. Certos PNJs também são encontrados no **Capítulo XI: Adversários e PNJs**.

Autóctone Skrynn

A população humana de Skrynn tem lutado para sobreviver. Muitos fugiram das cidades e construíram bunkers tribais nas profundezas das selvas do planeta. Estes individualistas calejados sobrevivem apenas graças às suas habilidades nos ermos e isolação efetiva dos invasores.

Autóctone Skrynn (Tropa)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
25	20	25	25	22	20	30	20	20	

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 10

Armadura: Couros Pesados (Braços 1, Corpo 1).

DB Total: 2

Perícias: Atenção (Per), Escalar (F), Falar Língua (Baixo Gótico), Sobrevida (Int).

Talentos: Treinamento com Arma Básica (Projétil Sólido), Treinamento com Arma Corporal (Baixa Tecnologia).

Armas: Autorifle (Básica; 100m; U/3/10; 1d10+3 I; Pen 0; Cap 30; Recarga Completa), faca (Corporal; 1d5+3 L; Pen 0).

Equipamento: 2 carregadores para autorifle extras.

Gato Terror

Estas enormes criaturas felinas de oito membros são predadores de bando dentro das selvas de Skrynn. Suas peles nativas partilham uma coloração comum com as árvores da selva, onde eles geralmente espreitam por presas. Apesar de seu tamanho, eles são capazes de se mover extremamente rápido enquanto saltam de seus poleiros para virtualmente qualquer presa. Eles geralmente usam táticas de bando para isolar um animal da segurança de seu rebanho e então sobrepuja-lo.

Gato Terror (Elite)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
45	—	632	640	30	15	37	10	—	

Movimento: 16/32/64/128

Ferimentos: 20

Armadura: Pele Grossa (Todos 2).

DB Total: 6

Perícias: Atenção (Per) +10, Furtividade (Ag) +10.

Talentos: Nenhum

Traços: Bestial, Visão Noturna, Armas Naturais, Quadrúpede (x4), Tamanho (Grande), Força Sobrenatural (+3), Dureza Sobrenatural (+2).

Armas: Garras (Corporal; 1d10+6 L; Pen 0).

Mekaum Garmek Zagwizza

Um dos combatentes mais ferozes do Chefe de Guerra Tufgob, Garmek Zagwizza decidiu liderar a conquista da refinaria pessoalmente.

Mekaum Garmek Zagwizza (Mestre)									
HA	HB	F	D	Ag	Int	Per	Von	Cam	
45	25	45	635	30	34	30	28	25	

Movimento: 3/6/9/18

Ferimentos: 20

Armadura: Pilhagem (Braços 4, Corpo 5, Pernas 4).

DB Total: 6

Perícias: Atenção (Per) +10, Comando (Cam), Conhecimento Comum (Ork) (Int) +10, Intimidar (F) +20.

Talentos: Ar de Autoridade, Treinamento com Arma Básica (Baixa Tecnologia, Projétil Sólido), Mestre de Combate, Golpe Esmagador, Queixo de Ferro, Reflexos Rápidos, Treinamento com Arma Corporal (Baixa Tecnologia, Energética), Falar Língua (Baixo Gótico, Ork).

Traços: Investida Brutal, Resistência (Frio, Calor, Radiação), Resistente, Dureza Sobrenatural (+2).

Armas: Garras (Corporal; 1d10+6 L; Pen 0).

Designação de Esquadra:	Nome do Regimento: Informação:
Classificação Logística:	

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Regimento:

Especialidade:

Comportamento:

Descrição:

Características

Habilidade com Arma (HA)	Habilidade Balística (HB)	Força (F)	Dureza (D)	Agilidade (Ag)	Inteligência (Int)	Percepção (Per)	Vontade (Von)	Camaradagem (Cam)

Perícias

	T r n	1 0	2 0	3 0
Acrobacia (Ag)				
Atletismo (F)				
Atenção (Per)				
Cativar (Cam)				
Comando (Cam)				
Comércio (Int)				
Conhecimento Comum* (Int)				
Enganar (Cam)				
Esquiva (Ag)				
Conhecimento Proibido* (Int)				
Questionar (Cam)				
Interrogação (Von)				
Intimidar (F)				
Linguística* (Int)				
Lógica (Int)				

*denota Grupo de Perícia

	T r n	1 0	2 0	3 0
Medicina (Int)				
Navegar (Superfície) (Int)				
Navegar (Estelar) (Int)				
Navegar (Distorção) (Int)				
Operar (Aeronáutica) (Ag)				
Operar (Superfície) (Ag)				
Operar (Astronave) (Ag)				
Aparar (HA)				
Psynisciência (Per)				
Conhecimento Escolástico* (Int)				
Escrutínio (Per)				
Segurança (Int)				
Mãos Rápidas (Ag)				
Furtividade (Ag)				
Sobrevivência (Per)				
Uso de Tecnologia (Int)				
Ofício* (Int)				

Ferimentos: Total () Atual () Fatiga ()

Dano Crítico: _____

Insanidade: Pontos ()

Desordens Mentais: _____

Corrupção: Pontos ()

Malignidades: _____

Mutações: _____

Movimento

Meio () Investida ()
Completo () Correr ()

Pontos de Destino

Total () Atual ()

Características

Habilidade com Arma (HA)	Habilidade Balística (HB)	Força (F)	Dureza (D)	Agilidade (Ag)	Inteligência (Int)	Percepção (Per)	Vontade (Von)	Camaradagem (Cam)

Arma				Armadura			
Nome Classe Alcance Regras Especiais:	Dano CdD	Tipo Cap	Pen Rec	Cabeça (1-10) Tipo: Braço Direito (11-20) Tipo: Braço Esquerdo (21-30) Tipo: Corpo (31-70) Tipo: Perna Direita (71-85) Tipo: Perna Esquerda (86-00) Tipo:			
Arma				Equipamento			
Nome Classe Alcance Regras Especiais	Dano CdD	Tipo Cap	Pen Rec				
Arma							
Nome Classe Alcance Regras Especiais	Dano CdD	Tipo Cap	Pen Rec				
Arma							
Nome Classe Alcance Regras Especiais	Dano CdD	Tipo Cap	Pen Rec				

Poderes Psíquicos

Classificação Psy ()

Camarada

Nome

Estado

Habilidades Especiais

Experiência

PEs para Gastar ()

Total de PEs Gastos ()

Aptidões	