

SISTEMA SAVAGE WORLDS

Sumário

- [Criação de personagens](#)
 - [Características](#)
 - [Atributos](#)
 - [Perícias](#)
 - [Características derivadas](#)
 - [Lista de perícias](#)
 - [Vantagens e complicações](#)
- [Testes de características](#)
 - [Dado selvagem](#)
 - [Benes](#)
- [Combate](#)
 - [Iniciativa](#)
- [Movimento](#)
- [Ações](#)
 - [Ataques](#)
- [Dano](#)
 - [Aplicando dano](#)
 - [Efeitos de dano](#)
 - [Sangrando](#)
 - [Rolagens de absorção de dano](#)
 - [Cura](#)
 - [Cura natural](#)
- [Equipamento](#)
 - [Armas corpo a corpo medievais](#)
 - [Armas corpo a corpo modernas](#)
 - [Armas a distância medievais](#)
 - [Armas a distância modernas](#)
 - [Armaduras](#)
- [Vantagens e complicações](#)
 - [Complicações](#)
 - [Vantagens](#)
 - [Vantagens de antecedentes](#)
 - [Vantagens de combate](#)
 - [Vantagens estranhas](#)
 - [Vantagens de liderança](#)
 - [Vantagens de Profissão](#)
 - [Vantagens sociais](#)

- [Efeitos negativos](#)
 - [Testes de vontade](#)
 - [Medo](#)
 - [Fadiga](#)

• Criação de personagens

Os personagens serão humanos, e ganharão uma vantagem grátis.

• Características

Personagens são definidos por atributos e perícias, coletivamente chamados de “Características” e ambos funcionam exatamente da mesma maneira. Atributos e perícias são classificados por tipos de dados, indo do d4 até o d12, com d6 sendo a média para humanos adultos.

• Atributos

Cada personagem começa com um d4 em cada atributo e possui 5 pontos com os quais pode aumentá-los. Aumentar um atributo de d4 para d6, por exemplo, custa 1 ponto. Você é livre para gastar esses pontos da forma que desejar, com uma única exceção: nenhum atributo pode ser elevado acima de um d12.

Agilidade: É a rapidez, velocidade e destreza.

Astúcia: É uma medida de quão bem seu personagem conhece seu mundo e sua cultura, quão bem planeja os seus passos e a sua agilidade mental.

Espírito: Reflete sabedoria interior e força de vontade.

Força: É a força bruta e a aptidão física geral.

Vigor: Representa a tolerância, resistência a doenças, venenos ou toxinas e quanta dor e dano físico um herói pode suportar.

• Perícias

Perícias são habilidades aprendidas, como Atirar, Lutar, conhecimento científico, aptidões profissionais e assim por diante. Estas são descrições muito gerais que cobrem todos os aspectos relacionados.

Você possui 15 pontos para distribuir entre suas perícias. Cada tipo de dado custa 1 ponto (começando com d4) desde que a perícia seja igual ou menor que o atributo ao qual é associada. Se exceder o atributo, o custo torna-se de 2 pontos por tipo de dado. Nenhuma perícia pode ultrapassar de d12.

• Características derivadas

Carisma: É uma medida da aparência, modos e simpatia geral do seu personagem. Será 0, a menos que tenha Vantagens ou Complicações para modificá-la. Carisma é adicionado a rolagens de Persuasão e Manha.

Aparar: É igual a 2 mais a metade da perícia Lutar do seu personagem (2 se um personagem não possuir Lutar), mais qualquer bônus por escudo ou certas armas. Esse é a Dificuldade (Dif) para atingir seu herói em combate corpo a corpo.

Para estatísticas como um $d12+1$, adicione metade do modificador fixo, arredondado para baixo. Por exemplo, uma perícia Lutar de $d12+1$ garante uma Aparar de 8 ($2+\text{metade de } d12+1$), enquanto um $d12+2$ fornece uma Aparar de 9 ($2+\text{metade de } d12+2$).

Movimentação: É o quão rápido seu personagem se move em uma rodada de combate padrão. Humanos andam 6 em uma rodada e podem mover-se um adicional de 1d6 se correrem. Escreva “6” em sua planilha de personagem ao lado da palavra Movimentação. Isso são 6 quadros na mesa – cada quadro é referente a uma polegada, o que representa 2 metros no “mundo real”.

Resistência: É o limiar de dano do seu herói. Qualquer coisa acima disso o faz ficar atordoado ou pior. Resistência é 2 mais a metade do Vigor do seu herói mais Armadura (use a armadura vestida em seu torso). Vigor acima de d12 é calculado da mesma forma que em Aparar.

• Lista de perícias

Arremessar (Agilidade): Arremessar governa todos os tipos de armas de arremesso, de granadas de mão a facas, machados e lanças. A Cadência de Tiro de

um ataque de arremesso é de 1 por mão. Deste modo, um personagem humano pode arremessar dois itens de uma só vez, um com cada mão.

Arrombar (Agilidade): Arrombar é a habilidade de passar por travas mecânicas e eletrônicas. Arrombar também é usado para desarmar as iscas e gatilhos de armadilhas, a menos que uma perícia mais relevante pareça mais apropriada para uma armadilha em particular.

Atirar (Agilidade): Atirar cobre todas as tentativas de atingir um alvo com armas de distância, como arcos, pistolas ou lançadores de foguetes. A Dificuldade básica para acertar é 4. Contudo, existe um número importante de modificadores, como a distância em que o alvo se encontra, aparecendo frequentemente no jogo.

Cavalgar (Agilidade): Cavalgar permite a um herói montar, controlar e conduzir qualquer animal comum em seu cenário.

Consertar (Astúcia): Consertar é a habilidade de reparar engenhocas, veículos, armas e outras máquinas. Personagens sofrem uma penalidade de -2 nas suas rolagens se não tiverem acesso a ferramentas básicas. Uma ampliação em uma rolagem de Consertar reduz à metade o tempo exigido por uma tarefa em particular.

Conhecimento (Astúcia): Conhecimento é uma perícia abrangente que deve possuir algum tipo de foco, como Conhecimento (Ocultismo) ou Conhecimento (Ciência). O jogador pode escolher o foco do conhecimento do seu personagem, devendo refletir seu histórico e instrução. Por exemplo: Computadores, Eletrônica, História, Jornalismo, vários idiomas, Lei, Medicina (embora cuidar de alguém exija a perícia Curar) ou Ciência.

Para idiomas:

d4: O personagem pode ler, escrever e falar palavras e frases comuns.

d6: O orador pode manter uma conversa prolongada, mas ocasionalmente travada.

d8: O personagem pode falar fluentemente.

d10: O herói pode imitar outros dialetos com o Idioma.

d12: O orador pode recitar magistralmente trabalhos literários ou orais importantes.

Curar (Astúcia): Curar é a arte de estancar ferimentos e tratar lesões existentes. Em geral, cada sucesso e ampliação em uma rolagem de Curar eliminam um ferimento.

Dirigir (Agilidade): Dirigir permite ao seu herói conduzir veículos e fluatuadores terrestres comuns em seu cenário.

Escalar (Força): Fazer escaladas (talvez escalar uma ravina para atacar arqueiros posicionados acima ou para escapar de uma criatura terrível no terreno abaixo).

Falha: O personagem não faz nenhum progresso. Se a rolagem de Escalar tiver um total de 1 ou menos, ele cai para o próximo nível abaixo.

Sucesso: O personagem sobe um número de quadros em até metade da sua força (por exemplo um herói com força d6 sobe até 3 quadrados).

Ampliação: Como um Sucesso, descrito acima, mas o personagem se move com um adicional de 2 quadros.

Modificadores de escalar:

+2: Equipamento de escalada medieval ou antigo

+4: Equipamento de escalada moderno

-2: Apoios escassos ou estreitos

-4: Superfície molhada ou escorregadia

Furtividade (Agilidade): Furtividade é tanto a habilidade de permanecer escondido e mover-se em silêncio como também de furtar objetos e bater carteiras.

Para personagens ativos, se joga uma rolagem resistida de **Furtividade vs Perceber**.

Modificadores de furtividade:

Mod/Situação

-2: Correndo.

+1: Penumbra ou cobertura leve.

+2: Escuridão, rastejando ou cobertura mediana.

+4: escuro como breu ou cobertura severa

Intimidação (Espírito): Intimidação é a arte de aterrorizar um oponente com pura força de vontade, ameaças veladas ou evidentes ou, às vezes, apenas com armas realmente grandes. Essa é uma rolagem resistida entre a intimidação do herói e o Espírito de seu oponente.

Investigação (Astúcia): Um personagem treinado em Investigação sabe como fazer bom uso de bibliotecas, manchetes de jornais, internet ou outros recursos escritos de informação. Para obter informações de pessoas ao invés de livros e computadores, use a perícia Manha.

Jogar (Astúcia): Jogar é a habilidade com cartas, jogos de tabuleiro, etc.

Lutar (Agilidade): Lutar cobre todos os ataques corpo a corpo, sejam eles com os punhos, machados, espadas laser ou artes marciais. A dificuldade para atingir um oponente é o seu Aparar (2 mais a metade do seu Lutar).

Manha (Astúcia): Personagens com Manha são capazes de obter informações das ruas, salões ou outros contatos através de subornos, ameaças ou barganhas. Encontrar informação escrita em bibliotecas e similares é coberto pela perícia de Investigação. Manha é sempre modificada pelo Carisma do personagem.

Nadar (Agilidade): Nadar determina se um personagem flutua ou afunda na água, bem como quão rápido ele se move dentro dela. A Movimentação de um personagem é igual à metade da sua perícia Natação em quadros por turno em águas normais (arredondado para cima). Águas agitadas contam como terreno acidentado reduzindo essa taxa à metade.

Prender a respiração: Personagens podem prender a respiração por um número de rodadas igual a 2 mais o seu dado de Vigor ou a metade disso se não estiverem preparados para serem submersos e não tiveram tempo para pegar um bom fôlego.

Navegar (Agilidade): Personagens com essa perícia podem conduzir qualquer embarcação ou navio comum. Geralmente também sabem como lidar com as tarefas mais comuns associadas a seus barcos (dar nós, costurar velas, etc).

Perceber (Astúcia): Perceber é a prontidão geral e habilidade de um herói para procurar por itens ou pistas. Isto cobre rolagens para ouvir, detectar emboscadas, enxergar armas escondidas e até mesmo examinar outros personagens para ver se estão mentindo, assustados e assim por diante. Quanto mais ampliações um personagem consegue em uma rolagem de Perceber, mais informações o Mestre deve revelar.

Persuasão (Espírito): Persuasão é a habilidade de convencer outros a fazerem o que você deseja.

Carisma: Persuasão é sempre modificada pelo Carisma de um personagem.

Pilotar (Agilidade): Pilotar permite a um personagem voar com aviões, helicópteros, mochilas a jato e qualquer outro dispositivo aéreo comum em seu cenário e histórico.

Provocar (Astúcia): Provocar é um Teste de Vontade contra o orgulho de uma pessoa através de zombaria, piadas cruéis ou humilhação. É uma rolagem resistida contra a Astúcia do inimigo.

Rastrear (Astúcia): Rastrear permite a um personagem seguir os rastros de um ou mais indivíduos em qualquer tipo de terreno.

Modificadores para rastrear:

+1: área empoeirada

+2: Lama, ou rastreamento de mais de 5 indivíduos

+4: Neve recente

-2: Rastreado em luz fraca, ou rastros são mais velhos que um dia, ou alvo tentando ocultar seus rastros

-4: Chovendo

Sobrevivência (Astúcia): Sobrevivência permite encontrar comida, água ou abrigo em ambientes hostis.

• Vantagens e complicações

Vantagens e Complicações são seus dons únicos, poderes especiais e falhas trágicas que realmente os tornam personagens interessantes.

Você pode ter uma Complicação Maior e duas Complicações Menores. Uma Complicação Maior vale 2 pontos e uma Complicação Menor vale 1 ponto.

Por dois pontos você pode:

- Elevar um atributo em um tipo de dado, ou
- Escolher uma Vantagem.

Por um ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de perícia, ou
- Ganhar dinheiro adicional igual aos seus recursos iniciais (se você começou com \$500, você ganha outros \$500 adicionais).

• Testes de características

Para usar um atributo ou perícia, simplesmente role o dado assinalado para ele. **Se o resultado for um 4 ou melhor** (a Dificuldade), a ação foi bem sucedida. Por exemplo, se a Força de um personagem é um d6, ele rola um dado de seis lados. Em um 4 ou melhor, ele é bem-sucedido.

Modificadores: Circunstâncias modificam a rolagem do dado, como atirar em alguma coisa a longa distância ou encontrar uma pista muito bem escondida. No geral tarefas fáceis: +2, tarefas difíceis: -2, muito difíceis: -4.

Ases: As rolagens de testes são “abertas”. Isso significa que ao rolar o número máximo de um dado (6 em um d6 por exemplo), você rola esse dado de novo e

soma no total. Isso se chama “Ás” e qualquer modificador deve ser aplicado depois de um Ás ser adicionado.

Ampliações: Cada 4 pontos acima do que você precisa para ter sucesso são denominados como uma “ampliação”. Se seu herói precisa de um 4 para Atirar em um oponente e rola um 11, ele o atinge com uma ampliação (se fosse 12, teria duas ampliações).

Perícias não treinadas: Se o personagem não tiver a perícia treinada, ele rola 1d4-2 para a perícia escolhida. Ou o mestre diz que é impossível realizar a ação.

Rolagens resistidas: É quando personagens disputam entre si. O personagem ativo rola primeiro, e pode gastar benes se quiser. Quando estiver satisfeito com o resultado o personagem passivo rola e o maior resultado vence. Use o resultado do perdedor para determinar ampliações.

Rolagens cooperativas: Às vezes personagens podem querer cooperar e ajudar um amigo a completar algum tipo de tarefa urgente. O personagem principal faz a sua rolagem a adiciona +1 para cada sucesso ou ampliação de seus companheiros até no máximo de +4.

Obs: Personagens sem a perícia em questão não podem ajudar nas rolagens cooperativas. (Por exemplo, um personagem sem navegar, não podem auxiliar com navegação).

• Dado selvagem

Cartas Selvagens rolam um d6 extra e recebem o maior entre o seu dado normal ou o “**Dado Selvagem**” nas rolagens de perícia ou de atributo. O Dado Selvagem é rolado exatamente como o dado de Característica e também pode tirar Ás.

Falha crítica: Ao rolar 1 no teste de característica e no dado selvagem ao mesmo tempo, conta como uma falha crítica. O mestre deve fazer que algo de ruim aconteça ao personagem.

• Benes

Benes (abreviação de benefícios), são formas de alterar o destino de seu herói caso os dados não sirvam para você. Cada personagem começa com 3 benes no início de cada sessão. Você pode usar benes para:

- Rolar uma rolagem de característica novamente

- Recuperar-se do estado “Abalado”
- Fazer uma rolagem de absorção de dano
- Sacar uma nova carta de ação (apenas quando todas forem sacadas)

• Combate

Alcance: Cada quadrado do grid são 2 metros.

Tempo: Ao iniciar um combate, o tempo de jogo se divide em rodadas de seis segundos cada. Portanto, dez rodadas são um minuto.

Rodada: uma rodada de combate é uma contagem completa de Cartas de Ação.

Turno: Ocorre quando a Carta de Ação que ele sacou aparece na contagem regressiva da rodada.

• Iniciativa

A iniciativa em baseada em cartas de baralho.

Cartas de ação: A ordem dos turnos é decidida por cartas de ação. Cada Carta Selvagem saca uma única carta. Qualquer aliado sob o controle deste jogador também age em sua carta de iniciativa. Cada grupo de personagens do mestre também sacam uma carta.

Embaralhando: Cada vez que um Coringa for sacado, na próxima rodada recolha todas as cartas e as embaralhe.

Contagem regressiva: Uma vez que as cartas sejam sacadas, o Mestre inicia a rodada contando em ordem decrescente do Ás até o Dois, com cada grupo resolvendo suas ações assim que sua carta apareça.

Ordem:

Coringa

Ás

K (Rei)

Q (Dama)

J (Valete)

10

9...

Empate: Em caso de empate, são resolvidos na ordem dos naipes (ECOP):

Espadas (♠) , Copas (♥), Ouros (♦) e Paus (♣). Nesta ordem, respectivamente.

Curingas: Quando um jogador saca um Curinga, seu personagem pode agir a qualquer momento na rodada, mesmo interrompendo a ação de outro personagem se ele desejar. Além disso, adiciona +2 a todos os testes de Característica nesta rodada e também +2 aos totais de dano.

Aguardar: Um herói pode escolher aguardar pra ver o que acontece e ele pode agir na rodada mais tarde. A ação aguardar dura até ser usada. Se no início de uma nova rodada o personagem ainda estiver em aguardar, ele não saca uma nova carta de ação. Um personagem que ficou abalado no turno de outro personagem, precisa agir naquele momento.

Interrompendo ações: Se um personagem em Aguardar quiser interromper uma ação (incluindo um rival que também esteja Aguardando), ele e o oponente fazem rolagens resistidas de Agilidade. Aquele que tiver a rolagem mais alta age primeiro. No caso raro de um empate, as ações são simultâneas.

Surpresa: No caso de uma emboscada, podem dar a um lado toda vantagem sobre o outro em uma luta. O lado que inicia a luta não saca cartas, mas começa a luta aguardando. Vítimas de ataques surpresa têm de fazer rolagens de Perceber. Aqueles que tiverem sucesso sacam normalmente. Quem falhar não recebe nenhuma carta na primeira rodada do combate.

● Movimento

Personagens podem se deslocar com sua Movimentação total (normalmente 6 quadros) em uma rodada. Isso é considerado uma ação livre e não inflige uma penalidade em quaisquer outras ações.

Correndo: Um personagem pode correr um adicional de 1d6 quadros durante seu turno se desejar. Personagens sofrem uma penalidade de -2 (a penalidade padrão por ação múltipla) em todas as outras ações realizadas enquanto estiver correndo.

● Ações

A cada rodada de combate os personagens usam um turno para realizarem as ações desejadas. É possível se mover e efetuar uma ação regular a qualquer

momento do movimento, como atacar, conjurar um feitiço e assim por diante, sem penalidades. Ações mais complexas (acender uma tocha, por exemplo) requerem uma quantidade maior de tempo, a critério do Mestre (1d6 rodadas, por exemplo).

Ações livres: Algumas ações menores são “livres” e não infligem penalidades por ação múltipla. Falar uma ou duas sentenças curtas, deslocar-se a Movimentação do personagem, cair prostrado, resistir a rolagens opostas ou largar um item, são todos exemplos de ações livres.

Ações múltiplas: Um personagem pode realizar até três ações em seu turno. Cada ação além da primeira impõe uma penalidade de -2 a todas as ações feitas naquele turno. Cartas Selvagens rolam seu Dado Selvagem em cada uma das ações, como de costume. Todas as ações devem ser declaradas no começo do turno do personagem e antes de qualquer dado ser rolado.

Ou seja: Duas ações: (-2 nas duas ações que serão realizadas) e Três ações: (-4 nas três ações que serão realizadas).

Obs: Se o personagem rolar mais dados para uma única ação, o dado selvagem só é rolado uma vez para substituir um dos resultados. (Por exemplo, alguém que role dois dados de lutar, rola o dado selvagem para substituir um dos resultados ou ser ignorado).

• Ataques

Ataques corporais: A dificuldade para atingir um oponente é igual ao valor de Aparar do oponente (2 mais a metade de sua habilidade de Lutar; que é 2 se ele não tiver a perícia Lutar).

Bônus de dano: Se seu ataque acertar com uma ampliação (ou mais), adicione também +1d6 ao seu dano total. O d6 pode abrir da mesma forma que qualquer outra rolagem de dano.

Ataques a distância: A perícia Atirar cobre tudo de pistolas até lançadores de foguetes. A dificuldade base para atingir alguma coisa à distância curta é 4. Disparos à distância Média subtraem 2 da rolagem de Atirar e disparos à Longa distância subtraem 4 da rolagem.

Ou seja (distância)

Curta: -

Média: -2

Longa: -4

Bônus de dano: Se você acertar seu alvo com uma ampliação (ou mais), adicione +1d6 ao dano total. Esta rolagem pode abrir da mesma forma que qualquer outra rolagem de dano

Cadência de tiro: Cadência de Tiro é quantos dados de Atirar o personagem rola ao atirar com a arma. Os disparos podem ser divididos entre múltiplos alvos e o dado selvagem só é aplicado em uma das rolagens.

OBS: Todos os disparos são realizados ao mesmo tempo.

OBS2: Você só pode atirar por turno a quantidade do Cdt.

Cobertura: Atacantes sofrem uma penalidade ao tentarem atingir um alvo atrás de cobertura.

Cobertura

Leve: -1

Média: -2

Pesada: -4

Quase total: -6

Iluminação: Atacar um alvo mal iluminado é mais difícil

Penumbra: -1

Escureidão: -2

Breu: -4

Atirando às cegas: Se o personagem quiser atirar na intuição, rola com -4 em atirar e o defensor rola um teste de furtividade para ignorar os tiros. O teste de furtividade é feito com -2 se a arma for disparada com cdt 3 ou mais.

● Dano

Depois de um ataque corporal ou à distância bem-sucedido, o atacante rola o dano. Armas a distância causam dano fixo, já as armas brancas causam dano igual ao dado de força do atacante mais um segundo dado, dependendo da arma.

Obs:

- O dado selvagem não é adicionado ao dano
- Não pode usar benes para rolar o dano novamente
- Rolagens de dano podem tirar Áses

Combate desarmado: Um guerreiro desarmado rola apenas seu dado de Força. Bônus de dano: Se seu herói consegue uma ampliação em sua rolagem de ataque (independente de quantas ampliações), ele adiciona +1d6 ao total final. Essa rolagem também pode tirar Áses.

• Aplicando dano

O dano de um ataque é comparado a Resistência da vítima. Com um sucesso, a vítima é Abalada. Para cada ampliação acima da sua Resistência ela também sofre um ferimento.

Sucesso: O personagem é Abalado. Se já estava Abalado, sofre um ferimento e permanece Abalado.

Ampliação: O personagem sofre um ferimento para cada ampliação na rolagem de dano e é Abalado (ou continua abalado se já estava antes).

• Efeitos de dano

Dano pode resultar em três efeitos: **Abalado**, **ferimentos** e **Incapacitação**.

Abalado: Personagens Abalados estão perturbados, distraídos ou momentaneamente em choque. Personagens abalados só podem realizar ações simples e para sair deste efeito, você rola um teste de espírito no início do seu turno.

Falha: Continua abalado

Sucesso/Ampliação: O personagem não está mais abalado e pode agir normalmente

Obs: Um Bene pode ser gasto para remover essa condição, mesmo depois de falhar no teste o personagem pode agir.

Ferimentos: Cada ampliação em uma rolagem de dano inflige um ferimento. Cartas Selvagens podem receber três ferimentos e ainda agir. Se algum outro ferimento for causado depois deste, eles são Incapacitados.

Penalidades por ferimento: A cada nível de ferimento é reduzido -1 até -3 em movimentação ou testes de característica. Por exemplo: um herói com 2 níveis de ferimento tem -2 em seu movimento e testes de características.

Incapacitação: Personagens Incapacitados não estão necessariamente mortos, mas no geral estão escoriados demais para fazer qualquer coisa útil. Um personagem é incapacitado quando recebe mais de 3 níveis de ferimento. Após isso role vigor

Total 1 ou menos: O herói morre.

Falha: Role na tabela de lesões. A lesão é permanente e a vítima está sangrando.

Sucesso: Role na Tabela de lesões. A lesão some se todos os ferimentos sofridos por este ataque forem curados.

Ampliação: Role na tabela de lesões. A Lesão some após 24 horas ou quando todos os ferimentos forem curados.

| TABELA DE LESÕES | |
|------------------|---|
| 2D6 | FERIMENTO |
| 2 | Impronunciáveis: Se a lesão for permanente, a capacidade reprodutiva está fora de questão sem uma cirurgia milagrosa ou magia. Não há nenhum outro efeito desse resultado. |
| 3-4 | Braço: Role aleatoriamente para o braço esquerdo ou direito; ele está inutilizado como na Complicação Um Braço (entretanto se o braço afetado for o primário, as penalidades de mão inábil ainda se aplicam ao outro). |
| 5-9 | Visceras: Seu herói levou um ferimento entre a virilha e o queixo. Role 1d6: <u>1-2 Rompido:</u> Agilidade é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4). <u>3-4 Esmagado:</u> Vigor é reduzido em um tipo de dado (mínimo d4). <u>5-6 Estourado:</u> Força é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4). |
| 10 | Perna: Recebe a Complicação Manco (ou Uma Perna se já era Manco). |
| 11-12 | Cabeça: Uma lesão atroz na cabeça. Role 1d6: <u>1-2 Cicatriz Horrenda:</u> Seu herói agora possui a Complicação Feio. <u>3-4 Cego:</u> Um olho é danificado. Recebe a Complicação Um Olho (ou a Complicação Cego se tinha apenas um olho bom). <u>5-6 Dano Cerebral:</u> Trauma massivo na cabeça. Astúcia é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4). |

• Sangrando

O personagem lesionado tem de fazer uma rolagem de Vigor no começo de cada rodada depois daquela em que foi lesionado e antes das Cartas de Ação serem sacadas.

Falha: O personagem morre por perda de sangue.

Sucesso: O personagem sobrevive, mas precisa rolar novamente vigor para se manter vivo.

Ampliação: O personagem se estabiliza e não precisa mais rolar nada.

Obs: Outros personagens podem parar o sangramento de uma vítima fazendo uma rolagem de curar. Se bem-sucedida, a vítima estabiliza imediatamente.

• Rolagens de absorção de dano

Um personagem pode gastar um Bene para fazer uma rolagem de “Absorção”, que é uma rolagem de Vigor. Um sucesso e cada ampliação reduzem o número de ferimentos sofridos pelo ataque em um.

Se o personagem Absorver todos os ferimentos de um ataque, ele também remove sua condição de Abalado.

Obs: Um personagem só pode fazer uma rolagem de absorção por ataque. Caso queira absorver mais ataques, gaste mais Benes.

• Cura

Para um personagem curar o outro: Um sucesso de Curar remove um ferimento e uma ampliação remove dois. Ampliações adicionais não possuem efeito. Se suprimentos básicos de primeiros socorros não estiverem disponíveis, role com -2.

• Cura natural

A cada cinco dias, personagens feridos ou Incapacitados precisam fazer rolagens de Vigor. Cartas Selvagens removem um nível de ferimento (ou sua condição de Incapacitado) com um sucesso ou melhoram dois passos com uma ampliação. Uma falha crítica em uma

rolagem de cura natural aumenta o nível de ferimentos de um Carta Selvagem em um. Se o herói já possuía três ferimentos ele fica Incapacitado. Extras perdem sua condição de Incapacitado com um sucesso e morrem se eles rolarem um 1 em seu dado de Vigor.

Subtraia penalidades de ferimento desta rolagem, assim como também qualquer dos modificadores abaixo. Esses são cumulativos, sendo assim viajar sob frio intenso com um ferimento é uma penalidade total de -5, por exemplo.

| CURA NATURAL | |
|--------------|--|
| MOD. | CONDIÇÃO |
| -2 | Viagem difícil; sem cuidados médicos; ou condições climáticas ruins, como o frio, calor ou chuva intensa |
| — | Cuidados médicos (1940 ou antes) |
| +1 | Cuidados médicos (1941 ou depois) |
| +2 | Cuidados médicos (2010 e além) |

• Equipamento

Alcance: Armas com “alcance” permitem a seus usuários efetuarem ataques de Lutar à distância listada. Por exemplo, alcance 1 permite a um personagem atacar um alvo a 1 de distância.

PA (perfurante de armadura): O valor de PA de uma arma ignora pontos de armadura acrescentados à resistência.

Armadura: É a quantidade acrescentada a resistência, um personagem com múltiplas armaduras só acrescenta o valor mais alto.

AP (Arma Pesada): A arma pode afetar veículos ou outros dispositivos com armadura pesada.

• Armas corpo a corpo medievais

| Arma | Dano | Custo | Observações |
|------|------|-------|-------------|
|------|------|-------|-------------|

| | | | |
|-----------------------|-----------------|---------------|-------------------------------------|
| Adaga | For+d4 | \$25 | - |
| Espada curta | For+d6 | \$200 | - |
| Espada longa | For+d8 | \$300 | - |
| Katana | For+d6+2 | \$1000 | PA 2 |
| Rapieira | For+d4 | \$150 | Aparar +1 |
| Machado | For+d6 | \$200 | - |
| Machado grande | For+d10 | \$500 | PA 1, Aparar -1, 2 mãos |
| Lança | For+d6 | \$100 | Aparar +1, Alcance 1, 2 Mãos |
| Bastão | For+d4 | \$10 | Aparar +1, Alcance 1, 2 Mãos |

• **Armas corpo a corpo modernas**

| Arma | Dano | Custo | Observações |
|------------------|---------------|--------------|--|
| Baioneta | For+d4 | \$25 | fixada em rifle aumenta o dano para For+d6, Aparar +1, Alcance 1, 2 mãos |
| Canivete | For+d4 | \$10 | -2 para ser Percebido caso escondido |
| Porrete | For+d4 | \$50 | - |
| Motoserra | 2d6+4 | \$200 | 1 natural no dado de Lutar (independente do Dado Selvagem) atinge o usuário |
| Soqueira | For+d4 | \$20 | é considerado como sendo um Atacante Desarmado |

- **Armas a distância medievais**

| Arma | Dano | CDT | Tiros | Custo | For min. | Obs |
|------------|--------|-----|-------|-------|----------|-----|
| Arco | 2d6 | 1 | - | \$200 | d6 | - |
| Arco longo | 2d6 | 1 | - | \$500 | d8 | - |
| Adaga | For+d4 | 1 | - | \$25 | - | - |
| Funda | For+d4 | 1 | - | \$10 | - | - |
| Lança | For+d6 | 1 | - | \$100 | d6 | - |
| Machadinha | For+d6 | 1 | - | \$75 | - | - |

- **Armas a distância modernas**

| Arma | Dano | CDT | Tiros | Custo | For min. | Obs |
|-------------------|-------|-----|-------|---------|----------|-----------------------|
| Pistola | 2d6 | 1 | 17 | \$200 | - | PA 1, semi auto |
| Submetralhadora | 2d6 | 3 | 30 | \$300 | - | PA 1, auto |
| Escopeta | 1-3d6 | 1 | 6 | \$350 | - | - |
| Cano-duplo | 1-3d6 | 1-2 | 2 | \$150 | - | - |
| Rifle de precisão | 2d10 | 1 | 11 | \$750 | d8 | PA 4, Tiro Rápido, AP |
| Rifle de assalto | 2d8+1 | 3 | 30 | \$450 | d6 | PA 2, auto |
| Bazuca | 4d8 | 1 | 1 | Militar | - | AP, PA 9, Tiro Rápido |

| | | | | | | |
|---------|-----|---|---|---|---|---|
| Granada | 3d6 | - | - | - | - | - |
|---------|-----|---|---|---|---|---|

Obs: Espingarda: distância curta (3d6), média (2d6), longa (1d6)

• Armaduras

| Tipo | Bônus | Custo | Obs |
|-------------------|--------------------|--------|---|
| Couro | +1 | \$50 | - |
| Malha | +2 | \$30 | - |
| Jaqueta | +2 / +4 (projétil) | \$80 | Cobre o torso |
| Escudo pequeno | - | \$25 | Aparar +1 |
| Escudo médio | +2 (projétil) | \$50 | Aparar +1 |
| Escudo grande | +2 (Projétil) | \$200 | Aparar +2 |
| Colete de Kevlar | +2 / +4 (projétil) | \$250 | Cobre apenas o torso, nega PA 4 |
| Kevlar com placas | +4 / +8 (projétil) | \$2500 | Cobre apenas o torso, nega PA 8 |
| Capacete | +3 | \$75 | 50% de chance contra disparos na cabeça |
| Capacete de aço | +4 | \$80 | 50% de chance contra disparos na cabeça |

• Vantagens e complicações

• Complicações

Analfabeto (menor): Seu personagem é incapaz de ler e escrever. No máximo ele sabe escrever seu próprio nome e fazer contas muito simples de matemática (2+2 = 4).

Anêmico (menor): Um personagem anêmico é particularmente suscetível a infecções, doenças, efeitos ambientais e fadiga. Ele subtrai 2 de todos os testes de Fadiga.

Arrogante (maior): Seu herói não pensa ser o melhor – ele sabe que é. Só vencer não é o bastante para o seu herói. Ele precisa dominar completamente o seu oponente.

Boca grande (menor): Seu personagem não consegue guardar muito bem um segredo. Ele revela os planos e deixa escapar as coisas mais bem guardadas entre amigos, geralmente nos piores momentos possíveis.

Cauteloso (menor): Este personagem personifica a cautela excessiva. Ele nunca toma decisões apressadas e gosta de planejar coisas até os mínimos detalhes antes de qualquer ação ser tomada

Cego (maior): O indivíduo é completamente cego. Ele sofre -6 em todas as tarefas físicas dependentes da visão e -2 na maior parte das tarefas sociais, pois não pode “ler” quem interage com ele tão bem como os outros. Ele ganha uma vantagem extra.

Código de honra (maior): Honra é muito importante para o personagem. Ele mantém algum código moral que segue a todo custo. Por exemplo: Não bater em mulheres.

Covarde (maior): Seu herói tem medo de se machucar. Ele subtrai 2 de todos os seus testes de Espírito baseados em medo.

Curioso (maior): Personagens curiosos são facilmente arrastados para qualquer aventura. Eles têm de verificar tudo e sempre querem saber o que há por trás de um mistério em potencial.

Delirante (menor/maior): Delírios Menores: são inofensivos ou o personagem normalmente os guarda para si mesmo (cães podem falar, leite com manga mata).

Delírios maiores: frequentemente expressa seu ponto de vista sobre a situação e isso pode eventualmente levá-lo ao perigo (hospitais são mortais, o governo é controlado por aliens).

Desagradável (menor): Este camarada é mal-humorado e desagradável. Ninguém gosta dele e tem dificuldades em fazer qualquer coisa gentil pra quem quer que seja. Ele deve ser pago pelos seus aborrecimentos e nem mesmo aceita premiações graciosamente. Seu herói sofre -2 no seu carisma.

Desajeitado (menor): Algumas pessoas simplesmente não são boas com dispositivos modernos. Sofrem -2 na perícia consertar e ao usar dispositivos eletrônicos ou mecânicos, rolagem 1 (independente do dado selvagem) quebra o aparelho.

Desejo de morrer (menor): Ter um desejo de morrer não significa que seu herói seja um suicida, mas ele quer morrer depois de completar algo importante. Ele não vai jogar sua vida fora por qualquer razão, mas quando houver uma chance de completar o seu objetivo, fará.

Duro de ouvido (menor/maior): Personagens que perderam parte ou toda a sua audição têm essa desvantagem. Como uma complicação menor, ele subtrai 2 de todas as rolagens de Perceber feitas para ouvir.

Uma complicação maior significa que o personagem é surdo. Ele não pode ouvir e falha automaticamente em todas as rolagens de Perceber dependentes da audição.

Excesso de confiança (maior): Não existe nada lá fora que seu herói não possa derrotar. Pelo menos é isso que pensa. Ele acredita poder fazer quase tudo e nunca quer fugir de um desafio. O herói não é um suicida, mas certamente faz mais do que dita o bom senso.

Feio (menor): Você simplesmente é feio. Reduza o carisma em 2 e você geralmente é rejeitado pelas pessoas.

Fobia (menor/maior): Fobias são medos irracionais. Se a fobia for menor o personagem rola -2 em teste de características e se for maior -4.

Forasteiro (menor): Em uma sociedade formada por apenas alguns tipos de pessoas, você não é bem vindo. Essa sociedade te trata como classe mais baixa, ignoram seus pedidos e podem aumentar o preço das coisas. Modificador -2 em carisma com essa sociedade.

Ganancioso (menor/maior): Seu herói é avarento e mede seu valor em tesouro. Complicação menor: ele argumenta amargamente sobre qualquer despojo adquirido durante o jogo. Complicação Maior: luta por qualquer coisa que considerar desleal e pode até mesmo matar pela sua “parte justa”.

Hábito (menor/maior): Seu personagem possui um hábito que irrita as pessoas. Complicação menor: O hábito irrita aqueles ao seu redor, mas não é perigoso. Seu herói sofre -1 no Carisma.

Complicação maior: Um Hábito Maior é uma dependência física ou mental de alguma espécie. Pode ser o vício em alguma substância ou outra coisa. Se o personagem não usar sua dose a cada 24 horas faz teste de fadiga, com uma falha ele fica fatigado, depois exausto. O resultado pode ser um come ou abstinência.

Heroico (maior): Esta nobre alma nunca diz não a uma pessoa necessitada. Ela não precisa ficar feliz com isto, mas sempre virá em socorro daqueles que não podem ajudar a si mesmos. É a primeira a correr para dentro de um prédio em chamas, geralmente aceita caçar monstros por pouco ou nenhum pagamento, etc.

Idoso (maior): Seu herói está ficando velho, mas não está totalmente pronto para o asilo. Sua Movimentação é reduzida em 1 e sua Força e Vigor caem um tipo de dado até um mínimo de d4 e não podem ser aumentados posteriormente. Com seus anos de sabedoria você tem 5 pontos de perícia adicionais que podem ser usados em quaisquer perícias associadas à Astúcia.

Inimigo (menor/maior): Alguém não gosta de você e também a complicação depende do nível do inimigo. Complicação menor: Um Inimigo Menor pode ser um pistoleiro solitário buscando vingança. Complicação maior: Um Inimigo Maior pode ser um pistoleiro sobrenatural que deseja o seu herói morto.

Jovem (maior): Heróis jovens tem entre 8-12 anos de idade e começam o jogo em desvantagem. Têm apenas três pontos para ajustar os seus atributos e 10 pontos de perícia. Em compensação, jovens como estes têm certa porção de sorte. Eles sacam um Bene adicional no início de cada sessão de jogo. Se o personagem completar 18 anos, a complicação é paga.

Leal (menor): Seu personagem pode não ser um herói, mas daria a sua vida pelos seus amigos. Esse personagem nunca pode deixar um homem para trás se houver qualquer chance dele poder ajudar.

Manco (maior): Um ferimento do passado quase aleijou seu herói. Sua movimentação básica é reduzida em 2 e ele rola apenas um d4 para correr. A Movimentação de um personagem nunca pode ser reduzida abaixo de 1.

Má sorte (maior): Seu herói é um pouco menos sortudo que a maioria. Ele recebe um Bene a menos que o normal por sessão de jogo. Um personagem não pode ter Má Sorte e Sorte simultaneamente.

Obeso (maior): Você simplesmente é acima do peso e isso interfere muito em sua vida. Um herói Obeso adiciona 1 a sua Resistência, mas sua Movimentação é

decrecida em 1 e seu dado de corrida é um d4. Personagens obesos também podem ter dificuldade para achar armaduras ou roupas adequadas ao seu tamanho, caber em espaços apertados ou mesmo viajar em espaços confinados, como poltronas de aviões ou carros compactos.

Olhos ruins (menor): Os olhos do seu herói já não são mais o que costumavam ser. Com óculos, não há penalidade e a complicação é apenas menor.

Caso perca seus óculos (50% quando for ferido), sofre -2 de penalidade em qualquer rolagem de característica feita para atirar ou Perceber alguma coisa a mais de 5 quadros (10m) de distância.

Pacifista (menor/maior): Seu herói despreza absolutamente a violência.

Complicação menor: significa que ele luta apenas se não for dada nenhuma outra opção e jamais permite a matança de prisioneiros e outras vítimas indefesas.

Complicação maior: Eles podem se defender, mas não farão nada para ferir permanentemente criaturas vivas e sencientes. também pode lutar com métodos não letais, como os seus próprios punhos. Tais personagens, no entanto, só o farão se obviamente ameaçados.

Peculiaridade (menor): Seu herói tem alguma fraqueza menor, normalmente engraçada, mas ocasionalmente lhe causa problemas. Um espadachim pode sempre tentar primeiro cortar suas iniciais em seus inimigos antes de atacar, um anão pode se vangloriar constantemente a respeito da sua cultura, etc.

Pequeno (maior): Seu personagem é muito magro, muito baixo ou os dois. Subtraia 1 da sua Resistência pela sua estatura reduzida.

Pobreza (menor): Você simplesmente é pobre e perde dinheiro com muita facilidade. Comece o jogo com metade do dinheiro inicial, não pode aparecer acumulando os recursos adquiridos depois de o jogo ter começado e reduz metade dos recursos totais a cada semana de jogo.

Procurado (menor/maior): Seu personagem cometeu algum crime no passado e está sendo procurado pelas autoridades.

Complicação menor: Você cometeu crimes menores como sonegação de impostos, etc.

Complicação maior: Você cometeu assassinato ou crimes graves.

Sanguinário (maior): Seu herói nunca faz prisioneiros, exceto sob a supervisão direta de um superior. Isso pode causar grandes problemas em uma campanha militar, a menos que seus superiores tolerem esse tipo de coisa. Seu herói sofre -4 no seu carisma somente se seus hábitos cruéis forem conhecidos.

São Tomé (menor): Esse personagem é devidamente cético em relação ao sobrenatural. Mesmo presenciando o sobrenatural ele tenta racionalizar o que de fato está acontecendo. Eles sofrem -2 nos seus testes de Medo caso sejam confrontados com o horror sobrenatural inegável.

Sem noção (maior): Seu herói não é tão consciente de seu mundo quanto à maioria das pessoas. Ele sofre -2 em rolagens de Conhecimento Comum.

Teimoso (menor): Este indivíduo sempre quer as coisas do seu jeito e nunca admite estar errado. Mesmo quando é dolorosamente óbvio que cometeu um erro, tenta justificá-lo com meias-verdades e racionalizações.

Um braço só (maior): Seu personagem não tem um dos braços. Testes que dependam dos dois braços tem penalidade -4.

Um olho só (maior): Seu personagem não tem um dos olhos. Caso não tampe o olho ausente sofre -1 no seu Carisma pelo ferimento grotesco. Sofre -2 em qualquer rolagem de característica que exija percepção de profundidade, como Arremessar ou Atirar, saltar uma ravina ou telhado e assim por diante.

Uma perna só (maior): Com uma prótese, essa complicação serve como a complicação **manco**, reduzindo a movimentação em 2 e d4 para corrida. Sem prótese a movimentação é 2 e nunca pode correr. Sofre -2 em Características que exijam mobilidade, como Escalar e Lutar. Um personagem com uma perna também sofre uma penalidade de -2 em sua perícia Nadar.

Vingativo (menor/maior): Seu personagem sempre tenta reparar um erro que sinta ter sido cometido contra ele.

Complicação menor: ele normalmente procura por vingança legalmente. Alguns conspiram e planejam por meses para conseguir o que enxergam como justiça.

Complicação maior: Seu personagem matará para retificar a sua injustiça.

Juramento (maior/menor): O personagem possui algum tipo de juramento. Depende do juramento para definir se vai ser uma complicação maior ou menor.

- Vantagens

Requisitos: Cada vantagem possui uma lista de requisitos para poder ter. Escrito ao lado do nome.

Aprimoradas: Algumas Vantagens possuem efeitos aprimorados. Para comprar uma Vantagem Aprimorada, você precisa ter todas as versões anteriores de uma Vantagem. Você precisa escolher Rico antes de comprar Podre de Rico, por exemplo.

Vantagens de antecedente: Estas Vantagens são benefícios hereditários e históricos ou reações treinadas que se desenvolvem em um personagem depois de treinamento prolongado ou exposição a certos eventos. Essas vantagens podem ser adquiridas durante o decorrer do jogo.

Vantagens de combate: Estas Vantagens são projetadas para ajudar o seu herói a causar danos terríveis.

Vantagens de carta selvagem: Estas vantagens só podem ser usadas por cartas selvagens quando sacarem um Coringa.

Vantagens estranhas: Estas vantagens são levemente sobrenaturais e apropriadas apenas a jogos com tais elementos.

Vantagens de poder: São aquelas Vantagens de Poder são para aqueles com Antecedentes Arcanos.

Vantagens Profissionais: Vantagens Profissionais são habilidades muito especiais que refletem muitos anos de prática num ofício em particular

Vantagens Sociais: Vantagens sociais são habilidades sociais.

Vantagens lendárias: Só pode possuir se tiver a categoria lendária.

- Vantagens de antecedentes

Ambidestro (Agilidade d8): Seu herói é hábil tanto com a sua mão esquerda quanto com a sua direita. Com essa vantagem, seu herói ignora a penalidade de -2 por usar sua mão inábil.

Antecedente arcano (Especial): Seu personagem precisa comprar para ter qualquer tipo de habilidade mágica, psiônica ou sobrenatural.

Atraente (Vigor d6): Essa Vantagem concede ao seu belo e atraente personagem +2 no Carisma.

(Aprimorado) Muito atraente: Seu herói é lindo de morrer. O seu Carisma é aumentado em +4.

Corajoso (Espírito d6): Aqueles com essa Vantagem aprenderam a dominar o seu medo. O personagem adiciona +2 em testes de medo.

Cura rápida (Vigor d8): Alguns indivíduos parecem se curar mais rápido que os outros. +2 em rolagens de vigor para cura natural.

Furioso: Após ser ferido ou abalado por dano físico, faz um teste de astúcia, ou entrará em fúria. Em fúria -2 em Aparar, +2 em todas as rolagens de Lutar, Força, dano corporal e Resistência. O personagem também ignora penalidade por ferimento e para sair da fúria o personagem tem que fazer nada por uma rodada e rolar um teste de astúcia com -2.

Ligeiro (Agilidade d6): A Movimentação é aumentada em +2 e ele rola um d10 ao invés de um d6 para correr.

Linguista (Astúcia d6): Começa com um número de idiomas igual ao seu dado de Astúcia, e pode fazer uma rolagem de Astúcia com -2 para se fazer entender em qualquer idioma ou dialeto que tenha ouvido ser falado por pelo menos uma semana.

Musculoso (Força e vigor d6): Você está em boa forma. Sua massa resiste a dano melhor que a da maioria e adiciona +1 a sua Resistência. Além disso, o personagem pode carregar mais do que o proporcional a sua Força: quatro vezes a sua Força em quilos sem penalidade ao invés do normal de 2,5 vezes a sua Força.

Nobre: Aqueles nascidos de sangue nobre têm muitos privilégios na vida, mas frequentemente possuem também muitas responsabilidades. Recebem +2 de Carisma e também possuem a Vantagem Rico. Isso dá ao herói diversas Vantagens pelo preço de uma, mas as responsabilidades mais do que compensam os

privilégios adicionais. Nobres normalmente possuem tropas sob o seu comando, bem como uma terra, uma casa de sua família e outras posses.

Prontidão: Seu herói é muito observador e perceptivo, e adiciona +2 a suas rolagens de Perceber para ouvir, ver ou de qualquer outra maneira sentir o mundo ao seu redor.

Rápido (Agilidade d8): Personagens rápidos possuem reflexos velozes. Sempre que você sacar um 5 ou menos em combate, você pode descartar e sacar de novo até pegar uma carta superior a 5.

Resistência arcana (Espírito d8): Esse indivíduo é particularmente resistente à magia (inclusive psiquismo, ciência estranha, etc.), Ganha +2 pontos de armadura quando toma dano arcano causadores de dano e adiciona +2 a suas rolagens de Características para resistir a poderes opostos. Mesmo poderes arcanos amigáveis precisam subtrair esse modificador para afetar o herói resistente.

(Aprimorado): Armadura e a resistência são aumentadas para 4.

Rico: Seu herói possui mais dinheiro que a maioria. Heróis ricos iniciam com três vezes os recursos iniciais normais para o cenário. Se uma renda regular for apropriada para o cenário, o herói recebe o equivalente moderno de um salário anual de \$150.000.

Podre de rico (Rico ou nobre): Esse personagem é muito rico. Possui cinco vezes os recursos iniciais normais para o cenário. o herói recebe o equivalente moderno de um salário anual de \$500.000.

Sorte: Ele saca um Bene adicional no início de cada sessão de jogo, permitindo-o ser bem-sucedido em tarefas importantes mais frequentemente que a maioria e sobreviver a perigos incríveis.

Sorte grande (Sorte): O jogador saca dois Benes adicionais no início de cada sessão.

• Vantagens de combate

Arma predileta (Atirar ou Lutar d10): O herói conhece uma única arma como a palma de sua mão. Se esta arma for utilizada, ele adiciona +1 a suas rolagens de Arremessar, Atirar ou Lutar. Um herói pode pegar esta Vantagem varias vezes,

aplicando-a cada vez a uma arma diferente. Se uma Arma Predileta for perdida, o herói pode substituí-la.

Artista marcial (Lutar d6): Esse personagem é altamente treinado em combate corpo a corpo. Ele nunca é considerado em regra de Defensor Desarmado. Com um ataque desarmado bem-sucedido, ele adiciona +d4 a sua rolagem de Força.

Atacar primeiro (Agilidade d8): Uma vez por turno o herói (se não Abalado) recebe um ataque livre de Lutar contra um único inimigo que se mova ao lado dele. Isso interrompe automaticamente a ação do oponente e não custa ao herói a sua ação caso esteja em Espera ou ainda não tenha agido nesta rodada.

Aprimorado (Heroico, Atacar primeiro): Como acima, mas o herói pode fazer um ataque livre contra cada e todo inimigo que se mover ao lado dele.

Brigão (Força d8): Lutas frequentes com suas mãos nuas deram a esse valentão um soco poderoso. Quando ele atinge um oponente com uma rolagem bem sucedida de Lutar desarmado, adiciona +2 ao seu dano.

Duro de matar (Carta selvagem, Espírito d8): Este aventureiro tem mais vidas do que um caminhão cheio de gatos. Se forçado a fazer uma rolagem de Vigor devido a Incapacitação, ele pode ignorar seus modificadores de ferimento. Isso se aplica apenas a rolagens de Vigor para resistir a Incapacitação ou morte. Ele ainda sofre de modificadores de ferimento em outras rolagens de Característica normalmente.

Florentino (Agilidade d8 e Lutar d8): O personagem é um mestre em empunhar duas armas ao mesmo tempo. Ganha +1 as suas rolagens de Lutar contra um oponente com uma única arma e nenhum escudo. Além disso, oponentes subtraem 1 de qualquer bônus de “agrupar” que normalmente teriam contra o herói, em razão de suas duas lâminas velozes aparando seus golpes.

Impulso (Espírito d8): No momento em que esse herói espirituoso coloca o seu coração em algo isso tende a gerar grandes frutos. Ao gastar um Bene em uma rolagem de Característica (incluindo rolagens de Absorção), adicione +2 ao resultado final.

Instinto assassino (Heroico): O herói odeia perder. Se empatar em uma rolagem resistida de qualquer tipo, ele vence. Além disso, se seu dado de perícia tirar um 1, ele pode jogá-lo novamente (mas deve manter a segunda rolagem, mesmo se ela for outro 1).

Lutar com duas armas (Agilidade d8): Um herói com esta Vantagem não é Ambidestro, ele simplesmente aprendeu a lutar com duas armas. Ao atacar com uma arma em cada mão, ele joga cada ataque separadamente, mas ignora a penalidade de ação múltipla.

Mãos firmes (Agilidade d8): Seu herói ignora a penalidade de “plataforma instável” por atirar do dorso de animais ou enquanto está em veículos em movimento. Além disso, caso realize ações enquanto está Correndo, sua penalidade é de -1 ao invés de -2.

Nervos de aço (Carta selvagem e Vigor d8): Seu herói aprendeu a lutar sob a dor mais intensa. Ele pode ignorar 1 ponto de penalidades de ferimento.

(Aprimorado): O herói ignora 2 pontos de penalidades de ferimento.

Retirada (Agilidade d8): Normalmente quando um personagem se retira de um combate corporal, seus atacantes recebem um ataque livre antes que ele o faça. Seu herói é adepto da retirada de um engajamento. Faça um teste de agilidade, caso passe seu herói desengaja sem tomar ataque.

(Aprimorado): se você for bem-sucedido com uma ampliação, todos os oponentes atualmente em combate corporal com o personagem perdem seu ataque livre à medida que seu guerreiro se retira.

Saque rápido (Agilidade d8): Essa Vantagem permite a um herói sacar uma arma como uma ação livre. Caso o personagem tenha de fazer uma rolagem de Agilidade para sacar uma arma, ele adiciona +2 a rolagem.

Varredura (Força e Lutar d8): O personagem pode fazer um único ataque de Lutar e aplicá-lo contra todos os alvos adjacentes atuais com -2 de penalidade (tanto amigos quanto inimigos, tenha cuidado). Resolva cada rolagem de dano separadamente. O ataque é aplicado imediatamente quando rolado e afeta apenas alvos adjacentes neste momento.

Um personagem não pode usar Varredura numa mesma rodada em que usa Frenesi. Também não pode Varrer mais de uma vez por rodada ou com uma segunda arma empunhada em outra mão. Na realidade, o herói pode efetuar a Varredura apenas uma vez por ação, a menos que ele, de alguma forma, consiga duas ações completas.

• Vantagens estranhas

Coragem líquida: (Vigor d8): Seu herói processa o álcool de uma forma muito diferente da maioria. Na rodada após ter consumido uma bebida forte, o Vigor do personagem é aumentado em um tipo de dado (melhorando também a Resistência).

O bebedor também pode ignorar um nível de modificadores de ferimento (cumulativo com outras habilidades de mesmo efeito). O efeito dura por uma hora depois de iniciado. Se o bêbado buscar a embriaguez, sofre -2 na Astúcia e rolagens baseadas em Agilidade enquanto continuar bebendo e pelas próximas 1d6 horas posteriores.

Curandeiro (Espírito d8): Um herói com essa Vantagem adiciona +2 a todas as rolagens de Curar (incluindo rolagens de cura natural para os seus próprios ferimentos). Até cinco companheiros viajando com um Curandeiro também adicionam bônus às suas rolagens de cura natural.

Elo animal: Alguns indivíduos podem exercer incrível domínio sobre seus companheiros animais. Estes personagens podem gastar seus próprios Benes para quaisquer animais sob o seu controle, incluindo montarias, animais de estimação, familiares e assim por diante.

Noção do perigo: Seu herói pode sentir quando alguma coisa ruim está para acontecer. A qualquer momento em que estiver para ser vítima de um ataque surpresa, emboscada ou outra surpresa desagradável, recebe uma rolagem de Perceber com -2 antes do ataque ou evento ocorrer.

Se for bem-sucedido, o personagem sabe que algo está para acontecer e pode tomar as ações apropriadas a respeito. Isso significa que o herói está em Espera para a primeira rodada de um combate. Caso falhe na sua rolagem, ele ainda segue as regras de Surpresa normais, se aplicáveis.

Senhor das feras (Espírito d8): Animais gostam do seu herói e não irão atacá-lo a menos que ele ataque primeiro ou eles estejam enfurecidos por alguma razão. Seu “magnetismo animal” é tão grande que também atrai um animal leal de alguma espécie, tipicamente um cão, lobo ou ave de rapina.

Se o animal for morto, encontrará um substituto em 2d6 dias.

Sucateiro (Sorte): Uma vez por sessão de jogo o personagem pode “lembrar de repente” que possui consigo uma peça de equipamento muito necessária. O item

precisa ser possível de estar guardado nos bolsos ou bolsa do herói (presumindo que ele tenha uma) e o Mestre tem a palavra final do que pode ser encontrado.

• Vantagens de liderança

Comando (Astúcia d6): Comando é a habilidade de dar instruções claras para aliados próximos e fortalecer a vontade do seu herói sobre eles. Isso torna os compatriotas do seu personagem mais determinados a lutar, apesar de seus ferimentos, adicionando assim +1 a suas rolagens de Espírito para se recuperarem do estado Abalado.

Líder nato (Espírito d8, Comando): Essa Vantagem significa uma ligação especial entre um líder e seus homens. Com ela, ele pode compartilhar seus Benes com quaisquer tropas sob o seu comando.

Presença de comando (Comando): Uma voz trovejante, ordens eficazes, carisma natural ou simples treinamento resultam em uma unidade de combate muito mais eficiente. No centro desta unidade está o oficial no comando. Um herói com essa Vantagem possui um “raio de comando” de 10 quadros ao invés dos 5 habituais.

• Vantagens de Profissão

Assassino (Agilidade d8, Escalar d6, Furtividade d8, Lutar d6): Assassinos são matadores treinados que sabem como matar com precisão mortal. caso se aproximem apropriadamente de sua presa. Assassinos adicionam +2 a qualquer rolagem de dano quando atingem um inimigo desavisado, mesmo com ataques à distância.

Ás (Agilidade d8): São pilotos e motoristas especiais que se sentem mais confortáveis atrás de uma direção, leme ou manche do que em seus próprios pés.

Ases adicionam +2 as rolagens de Dirigir, Navegar e Pilotar. Também podem gastar Benes para fazer rolagens de Absorção para qualquer veículo ou embarcação sob seu controle. Isso é uma rolagem de Dirigir, Navegar ou Pilotar com -2 (cancelando seu +2 habitual). Cada sucesso e ampliação nega um ferimento e qualquer acerto crítico resultante dele.

Erudito (D8 nas perícias afetadas): Professores sábios, estudantes devotados e entusiastas amadores gastam meses de suas vidas estudando certos campos

específicos. Tornam-se especialistas nesses campos e raramente falham ao responder questões em sua área de especialização.

Escolha duas perícias de Conhecimento em que o Acadêmico tenha um d8 ou melhor. Adicione +2 ao seu total sempre que estas perícias forem usadas.

Investigador (Astúcia d8, Investigação d8, Manha d8): Investigadores gastaram uma grande quantidade de tempo pesquisando lendas antigas, trabalhando nas ruas ou solucionando mistérios diabólicos. Investigadores adicionam +2 a rolagens de Investigação e Manha, assim como em rolagens de Perceber feitas para procurar evidências.

Ladrão (Agilidade d8, Arrombar d6, Escalar d6, Furtividade d8): Se especializam em subterfúgio, trapaça e acrobacia. Eles podem ser indispensáveis caso armadilhas precisem ser detectadas, muros precisem ser escalados e trancas precisem ser abertas. Ladrões adicionam +2 a rolagens de Arrombar, Escalar e Furtividade. O bônus de furtividade só se aplica em áreas urbanas.

Mateiro (Espírito d6, Rastrear d8, Sobrevivência d8): São patrulheiros, batedores e caçadores estão mais na natureza do que em áreas urbanas. São habilidosos e sabem como viver da terra por meses. Ganham +2 nas rolagens de Rastrear, Sobrevivência e Furtividade feitas apenas na natureza,

Macgyver (Astúcia d6, Consertar d6, Perceber d8): Esse personagem pode improvisar alguma coisa quando a necessidade de uma ferramenta surge. Ele não sofre penalidades em rolagens de Característica por falta de equipamento na maioria das situações.

Além disso, dadas algumas ferramentas simples, acessórios ou dispositivos, normalmente pode improvisar dispositivos para ajudá-lo a escapar de armadilhas mortais, armas correspondentes a alguma necessidade bizarra ou de alguma outra forma criar algo que seja necessário caso tal coisa não esteja realmente presente.

Pau pra toda obra (Astúcia d10): Seu herói tem um talento para pegar perícias na hora. Poucas são as coisas que não consegue descobrir dado um pouco de tempo e uma pitada de sorte. Sempre que realizar uma rolagem não treinada para uma perícia baseada em Astúcia, ele pode fazê-lo com d4 normal.

• Vantagens sociais

Carismático (Astúcia d8): Seu herói aprendeu como trabalhar com outras pessoas, mesmo aquelas que possam de alguma forma se opor a ele ou aos seus esforços. Adicione +2 ao seu Carisma.

Conexões: Seu herói conhece alguém de dentro, alguém disposto ocasionalmente a dar uma mãozinha. Essa Vantagem pode ser pega mais de uma vez, mas cada vez deve ser aplicada a uma organização diferente. Usar as Conexões requer que ele primeiro entre em contato com um de seus contatos. Isso requer uma rolagem de Manha. Falha indica que o contato em particular estava indisponível, seu celular estava desligado ou de outro modo ele estava ocupado.

Uma vez em contato, o herói precisa fazer uma rolagem de Persuasão. O Mestre deve se sentir livre para modificar tanto a rolagem de Persuasão quanto quaisquer resultados, baseando-se nas circunstâncias.

Falha: Os contatos do herói não podem vir neste momento ou talvez não tenham sido convencidos de que sua ajuda era realmente necessária.

Sucesso: o contato pode partilhar informações, mas não fará nada muito arriscado para ajudar. Em uma ampliação, ele está disposto a vazar informações sigilosas, mas não chega à traição definitiva.

Duas ou mais ampliações indicam que o herói apertou os botões certos e pode contar com ajuda significativa.

Elo comum (Carta selvagem, Espírito d8): Esta Vantagem significa uma ligação especial entre companheiros próximos. Um personagem com essa Vantagem pode livremente ceder seus Benes a qualquer outro Carta Selvagem com quem ele possa se comunicar.

Seu personagem está fazendo para dar o apoio. O gesto pode ser tão complexo quanto um discurso vibrante ou tão simples quanto um aceno de cabeça.

Obstinado (Intimidação d6, Provocar d6): Personagens com grande força de vontade usam sua voz, olhar de aço ou raciocínio rápido para perturbar seus oponentes. Adiciona +2 as rolagens de Intimidação e Provocar de um personagem, também para resistir a ataques de Testes de Vontade.

● Efeitos negativos

- **Testes de vontade**

| TESTE DE VONTADE | |
|-------------------|------------------|
| PERÍCIA DE ATAQUE | RESISTIDA POR... |
| Provocar | Astúcia |
| Intimidação | Espírito |

- **Medo**

Testes de medo são definidos por uma rolagem de espírito. Com um sucesso o personagem ignora o ocorrido e segue em frente.

- **Fadiga**

Um personagem que caia vítima de Fadiga passa por diversos estágios de declínio antes de finalmente sucumbir ao seu trauma. Cada uma destas condições e as penalidades causadas são descritas abaixo:

- **Fatigado:** Todos os seus testes de Característica sofrem um modificador de -1.
- **Exausto:** Ele sofre -2 em todas as rolagens de Característica. Se sofrer Fadiga novamente, ele será Incapacitado.
- **Incapacitado:** A vítima desaba e é Incapacitada.