

ROLEPLAYING GAME

A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR!

Savage Worlds Edição Aventura o leva a qualquer lugar que queira ir, desde o Estranho Oeste Selvagem de Deadlands às ruas cheias de crime de Necessary Evil, do curioso campus da East Texas University aos distantes mundos indomáveis de The Last Paserc.

Ou forje seus próprios mundos, totalmente customizados com regras de ambientação específicas para ajudá-lo a modelar qualquer coisa, de uma aventura pulp a uma história de espada e feitiçaria ou ficção científica (e qualquer coisa entre isso).

Após anos de ajustes finos e playtests com game designers ao redor do mundo, esta versão do premiado Savage Worlds combina regras novas e atualizadas com o que há de mais moderno em jogo narrativo e a uma base tática que você pode adaptar para qualquer estilo de jogo que se encaixe em seu grupo!

Savage Worlds está mais
Rápido, Divertido e Furioso do que já foi!

"O melhor de dois mundos: um conjunto de regras sólido e uma tonelada de jogos que o usam."

– Dawn Dalton, *Geek & Sundry*

"Vale a pena considerar para quase todo Mestre ou grupo de jogo que procura por um sistema que se encaixe tanto em seu estilo de jogo quanto no cenário de sua escolha."

– EN World

"Honestamente eu não acredito que exista outro sistema com a versatilidade e simplicidade intuitiva de Savage Worlds."

– Kurt Scheneider, *Gnome Stew*

"Savage Worlds é a junção perfeita entre o crunch e o dinamismo. Você sabe que pode alterá-lo para que se encaixe no material de seu cenário. Te ajuda a desenvolver um senso narrativo. Você pode esticá-lo, pode aprender com ele, pode expandi-lo ou não. Mas com tudo isso continua tendo uma base muito rápida, muito pura, com o mesmo sistema básico."

– Kenneth Hite



RETROPIUNK PÚBLICAÇÕES

CRÉDITOS

DA EDIÇÃO ORIGINAL

- **ESCRITO E DESENVOLVIDO POR:** Shane Lacy Hensley com Clint Black
- **DIREÇÃO DE ARTE POR:** Aaron Acevedo e Alida Saxon
- **DIAGRAMAÇÃO POR:** Karl Keesler e Thomas Shook
- **ARTE DA CAPA POR:** Jimbo Salgado e Unique Soparie
- **ARTE INTERNA POR:** Aaron Acevedo, Bruno Baxila, Chris Bivins, Emil Cabaltierra, Donald Crank, Dennis Darmody, Sébastien Ecosse, Alberto Foche, Bien Flores, Gil Formosa, Ross Grams, Konrad Korgull, Irina Kuzmina, Chris Malidore, Jordan Peacock, Aaron Riley, Martin De Diego Sadaba, Alida Saxon, Unique Soparie, Bryan Syme, Jon Taylor, Tomek Tworek, Cheyenne Wright
- **EDITORES DE LINHA:** Matthew Cutter, John Goff, Teller, Scott Woodard
- **JOGADORES DA FASE DE TESTES E REVISORES DA PINNACLE:** Erica Balsley, Jodi Black, Matthew Cutter, Preston DuBose, John Goff, Norm Hensley, Simon Lucas, Mike McNeal, Thomas Shook, Steve Todd

DA EDIÇÃO BRASILEIRA

- **TRADUZIDO POR:** Eder Marques
- **REVISADO POR:** Pedro Feio — agradecimento especial a Felipe Figueiredo pelos apontamentos
- **DIAGRAMAÇÃO POR:** Fernando “del Angeles” Pires e G. Moraes
- **REVISOR DE DIAGRAMAÇÃO:** G. Moraes
- **GESTOR DE LINHA:** Eder Marques
- **GESTOR DE PROJETOS:** Fernando “del Angeles” Pires
- **GESTOR ADMINISTRATIVO:** Daniel Martins
- **EDITOR GERAL:** G. Moraes

APOIADORES, COLABORADORES E JOGADORES DA FASE DE TESTES

Dave Andrews, Veronica Blessing, Ron Blessing, Jayson C, Jordan Caves-Callahan, Jack Emmert, Sean Patrick Fannon, Chris Fuchs, M. Alfonso García, Marc Gacy, David Garrett, Hamish Halket, Darrell Hardy, Dustin Hatchett, Darrell Hayhurst, John Hopler, Neal Hyde, Aaron Isaac, Derek Johnson, Steve Kellison, Christopher Landauer, Lee Langston, Adam Loyd, Min Lungelow, Brian McCabe, Randy Mosiondz, Andrea Parducci, Bruce Powell, Paul Rigby, R Kal Ringenbach, Dave Ross, Matt Rowles, Tracy Sizemore, Zeke Sparkes, Robert Spice, Bill Stilson, Joe Thomas, Brett Wallis, Scott Woodard, Michael Ysker, Micheal Zeid

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CR814/1194

H526s

Hensley, Shane Lacy
Savage Worlds / Shane Lacy Hensley, Clint Black
; tradução Eder Marques. – edição aventura. –
Curitiba : Retropunk publicações, 2020.
248 p. : il. ; color.

Tradução de : Savage worlds adventure edition.

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". 4. Savage Worlds (jogo) I.
Black, Clint. II. Titulo.

CDD - 793.93
CDU - 794:792.028



1ª EDIÇÃO: Abril/2020
PDF VERSÃO 0.3

Texto em Português, RetroPunk Game Design, RolePunkers e logos relacionadas são © 2020 RetroPunk Publicações. Savage Worlds, todos seus personagens únicos, criaturas, localidades, artes, logos e o logo da Pinnacle são © 2020 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Algumas artes © 2020 RetroPunk Publicações.

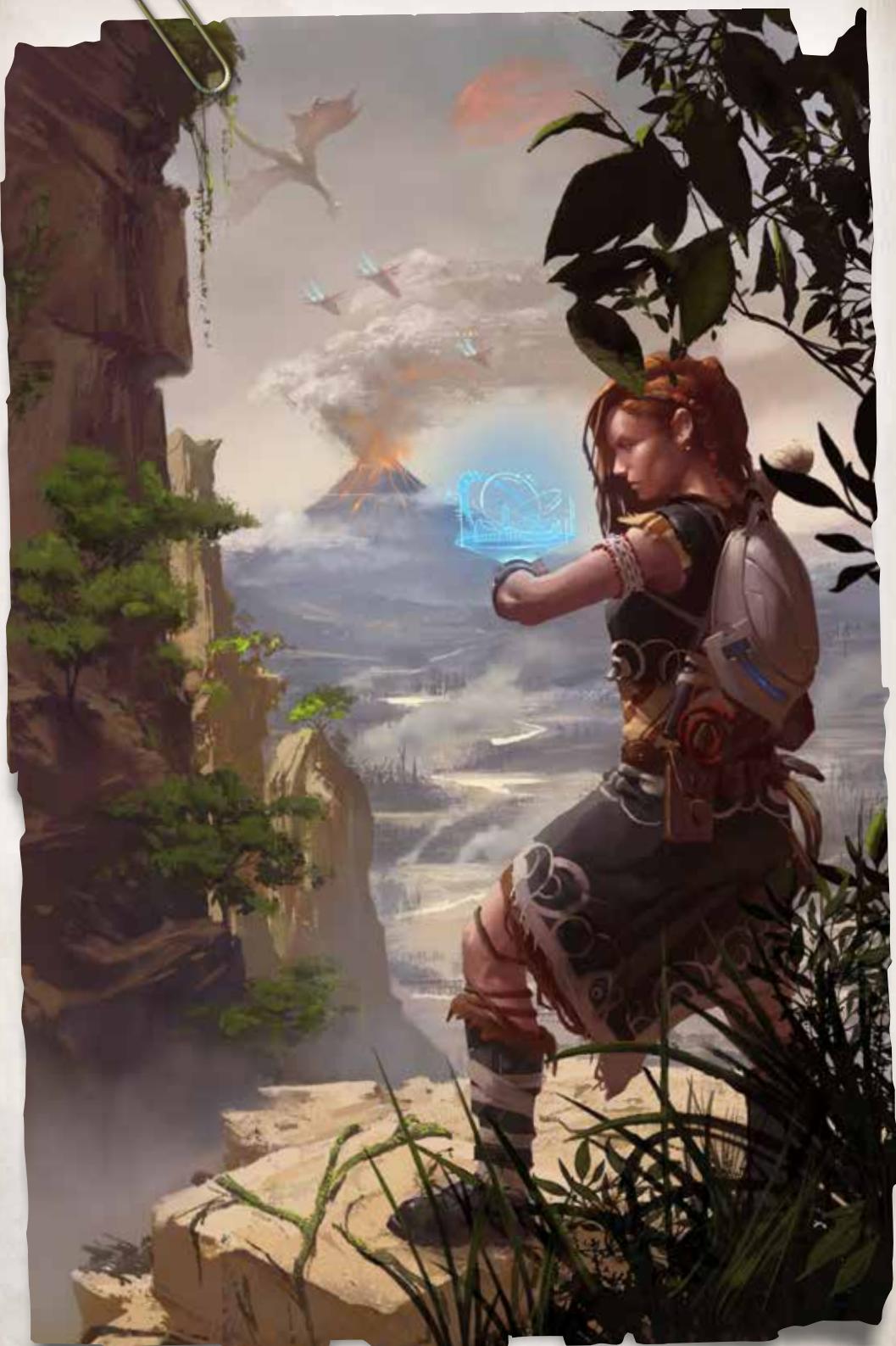
Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução prévia ou parcial desta obra, por quaisquer meios sem autorização prévia e por escrito da editora.

ÍNDICE

A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR	5	
COMEÇANDO	6	
1: PERSONAGENS	9	
Raças	12	
Criando Raças	19	
Complicações	24	
Características	32	
Vantagens	41	
Progresso	61	
Sumário da Criação de Personagem	62	
Sumário de Complicações	63	
Sumário de Características	65	
Sumário de Vantagens	67	
2: EQUIPAMENTO	75	
Armadura	80	
Armas Pessoais	83	
Armas de Fogo Modernas	86	
Armas Especiais	89	
Veículos	94	
3: REGRAS	101	
Combate	105	
Cura	112	
Regras Situacionais	113	
4: FERRAMENTAS PARA AVVENTURAS	131	
Alliados	131	
Batalhas em Massa	133	
Conflito Social	135	
Encontros Rápidos	137	
Interlúdios	139	
Medo	140	
Perigos	142	
Perseguições e Veículos	148	
Rede de Contatos	160	
Regras de Ambientação	161	
Lista de Conferência de Regras de Ambientação	168	
Riqueza	169	
Tarefas Dramáticas	170	
Viagens	174	
5: PODERES	177	
Antecedentes Arcanos	177	
Manifestações	180	
Ativação	181	
Poderes	185	
Sumário de Poderes	207	
6: BESTIÁRIO	211	
Bestiário	218	
7: NARRANDO	233	
Conduzindo o Jogo	238	
Sumário de Estados	244	
ÍNDICE REMISSIVO	245	

"OLÁ! EU SOU O MESTRE E
ESTE É O MEU LIVRO, MAS
SINTA-SE À VONTADE PARA
PEGÁ-LO EMPRESTADO."





A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR

Desde sua primeira edição em 2003, *Savage Worlds* acolheu qualquer cenário que você possa imaginar — de investigações policiais e thrillers de operações especiais a exploração de masmorras, space opera, supers e horror. Exploramos o horror sobrenatural e os desafios das provas finais em *East Texas University*™. Galopamos nas Altas Planícies mal-assombradas de *Deadlands: O Oeste Estranho*™. Adentramos as masmorras mais profundas e rumamos para último parsec do espaço conhecido, e além, em *The Last Parsec*™. Lutamos nos campos ensanguentados das guerras estranhas em *Weird Wars*™ e brigamos com supervilões em cidades reais e imaginárias.

Como a maioria dos jogadores, somos fãs de muitos livros e cenários de jogos. Uma semana nós podemos estar inspirados para jogar algo como *Game of Thrones*® e na outra podemos querer compartilhar uma ideia legal dos *Vingadores*®.

E embora gostemos de aprender novos sistemas e ver o que nossos colegas criaram, nós também gostamos de ter um sistema que conhecemos como a palma da nossa mão, um que combine o "crunch" de um jogo voltado para miniaturas com a facilidade do "teatro da mente" e a criatividade do estilo moderno dos jogos mais narrativistas.

A cada nova edição, o *Savage Worlds* acrescentou algo à experiência, integrando cuidadosamente ao longo dos anos novos

estilos de jogo por cima da sólida fundação formada já em nossa primeira edição.

Esta versão de *Savage Worlds* é o que acreditamos ser a nossa melhor tentativa até agora. Buscamos acomodar não apenas todas as épocas, gêneros e cenários, mas também quase todos os estilos de jogo.

Quer sentar no sofá e conduzir a maior parte da história conversando e rolando poucos dados? Aqui está.

Quer usar miniaturas e ter uma luta de proporções épicas? Tudo o que você precisa também está aqui.

Pensando em contar uma história épica mais voltada para interpretação e narrativa? Nada te impede — e subsistemas como Encontros Rápidos podem ajudar a abreviar conflitos sangrentos no caminho para se ganhar tempo.

Possivelmente a melhor coisa que um sistema de jogo pode fazer é dar suporte às suas ideias. Deve ser um pano de fundo e uma língua comum entre você e seus jogadores — e, então, sair do caminho quando a história ruma para sua conclusão. Nós tentamos melhorar isso ainda mais nesta edição, simplificando vários modificadores, facilitando a maneira como você impõe desafios criativos para seus adversários, como dá suporte aos seus aliados e até mesmo abrindo novas opções para ações múltiplas.

Chega de papo. Pegue seus dados. É hora de ficar selvagem!

COMEÇANDO

O QUE É RPG?

"Roleplaying game", ou jogo de interpretação de papéis em português, é um jogo onde os jogadores assumem os papéis de vários personagens e tentam completar objetivos, contar uma história ou superar obstáculos impostos a eles por um "Mestre de Jogo", ou apenas "Mestre". O Mestre pode criar tudo isso diretamente da sua imaginação, pode usar um dos cenários e aventuras publicados pela RetroPunk, Pinnacle ou outra editora ou por outros criadores que licenciaram as regras para uso em seus próprios mundos.

Na maior parte do tempo, os jogadores e o Mestre simplesmente narram suas ações nas vozes dos seus personagens ou de outros personagens que os circundam. Às vezes, eles rolam dados relativos às habilidades dos seus personagens para determinar o resultado de suas ações. Este livro descreve esse processo— como criar personagens, lutar com monstros e completar missões através da interpretação de papéis em uma história contada coletivamente e das várias rolagens de dado.

Se você é um novato nesse tipo de coisa, recomendamos que você assista alguns vídeos de streaming de RPGs na internet para sentir o clima.

E se você é um novato, achamos que você irá *amar* explorar o incrível mundo dos RPGs!

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Além do livro, eis o que você precisará para começar a sua jornada: dados, o baralho de iniciativa, um cenário selvagem, benes e, se quiser, miniaturas. Veja adiante.

DADOS

Savage Worlds usa um conjunto tradicional de dados de RPG: de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados. Você também precisará de um "Dado Selvagem" especial, um d6 de uma cor diferente explicado no Capítulo Três. Dados estão disponíveis na loja de jogos da sua preferência.

Abreviamos os diferentes dados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Se você vir algo como 2d6 + 1, isso significa que deve rolar dois dados de seis lados, somar os resultados e então adicionar 1 ao total.

BARALHO DE AÇÃO

Savage Worlds usa um baralho de cartas padrão sem retirar os curingas. As cartas são usadas para estabelecer a iniciativa durante o combate e ajudam a manter o fluxo do jogo rápido e furioso.

Procure os Baralhos de Ação oficiais para o nosso jogo base e para a maioria dos nossos Cenários Selvagens!

UM CENÁRIO SELVAGEM

Você e seus amigos irão explorar ruínas pós-apocalípticas? Liderar um bando de guerra durão no seu mundo de fantasia favorito? Assumir o papel de lordes vampíricos? Ou talvez combater o mal nos teatros de operação de *Weird Wars™*?

Escolha seu cenário favorito na sua loja de jogos local ou crie o seu próprio. Cenários Selvagens Oficiais incluem novas Vantagens, Complicações, Regras de Ambientação, poderes, armas, equipamentos, monstros e muito mais!

BENES

Marcadores, não importa o tipo que você escolher, representam "Benes" (abreviado de benefício). Podem ser usados para refazer uma rolagem, evitar dano e muito mais, tudo isso descrito na pág. 103.

MINIATURAS (OPCIONAL)

Se você gosta de miniaturas nos seus jogos, a Pinnacle fabrica as dos personagens mais icônicos para vários de seus cenários e nossos amigos da Reaper Minis e da Bronze Age criam outros modelos úteis para batalhas táticas sobre a matriz de combate.

Também oferecemos miniaturas de papel para muitos de nossos jogos — imprima as que precisar para ter rapidamente miniaturas de heróis, heroínas, vilões, monstros e muito mais.

CENÁRIOS SELVAGENS

Nossos Cenários Selvagens são elaborados para serem fáceis de ler, narrar e jogar. Eles focam no que os jogadores e o Mestre de Jogo precisarão saber em suas aventuras e campanhas.

A maioria dos cenários traz aventuras (chamadas de Contos Selvagens) e Campanhas de Pontos-Chave.

CONTOS SELVAGENS

A maioria dos Contos Selvagens são criados para serem fáceis de ler, preparar e narrar em questão de minutos e garantem uma boa noite de diversão.

Outros são cenários maiores e completos com vários capítulos planejados para serem jogados ao longo de várias sessões. Geralmente lançamos aventuras completas em conjunto com nossos Escudos do Mestre.

CAMPANHAS DE PONTOS-CHAVE

Muitos dos nossos Cenários Selvagens incluem uma "Campanha de Pontos-Chave", uma história por trás do mundo de campanha e um conjunto de Contos Selvagens que solucionam a trama principal.

O Mestre do Jogo pode inserir seus próprios Contos Selvagens dentro da campanha, permitindo que os jogadores escolham que caminhos percorrer entre os eventos que fazem a história progredir.

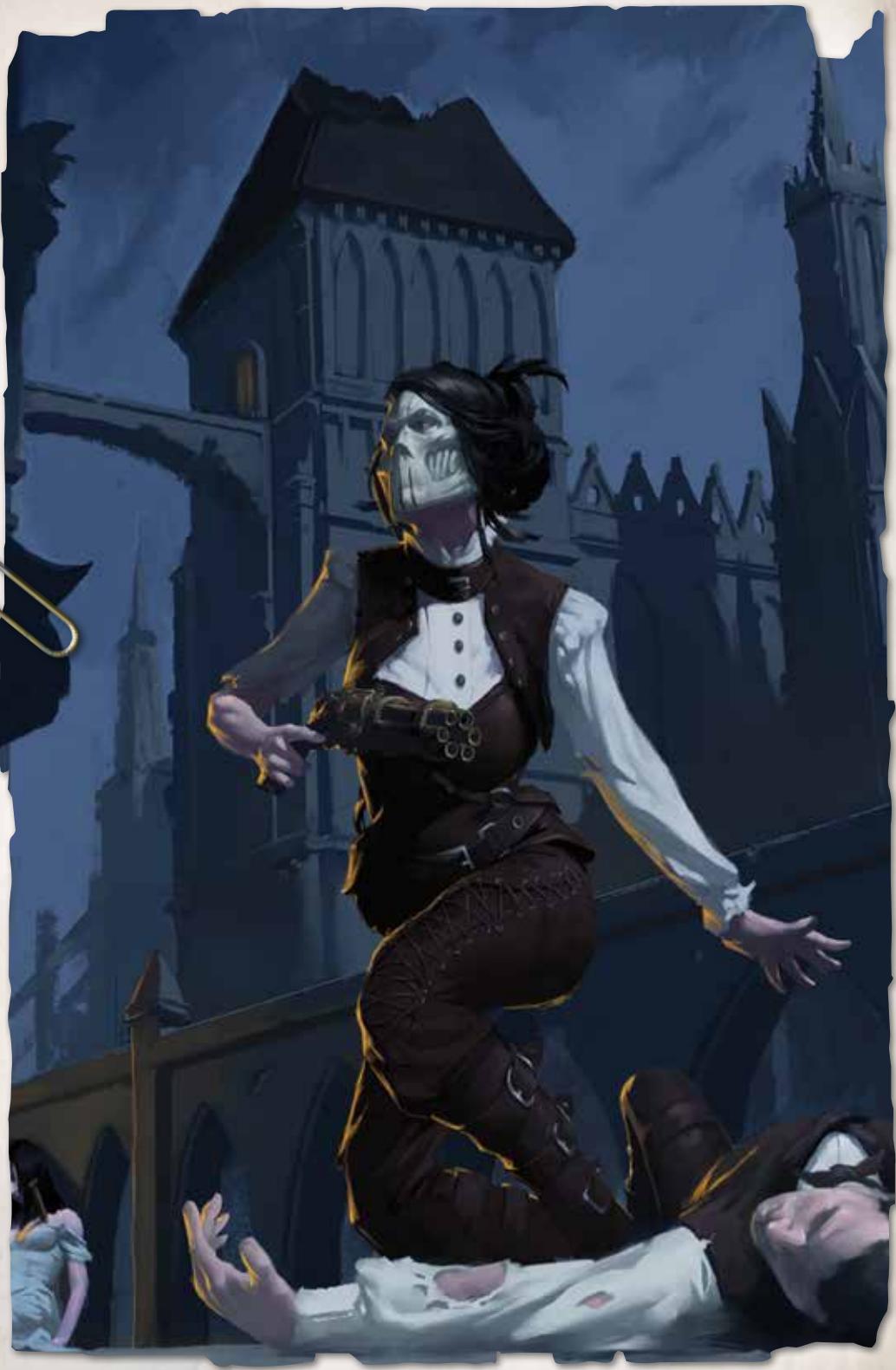
COMPÊNDIOS

Compêndios se aprofundam nos gêneros mais importantes, como fantasia, ficção científica, super-heróis, horror e muito mais.

Compêndios acrescentam novas Vantagens e Complicações, Poderes, Monstros e Regras de Ambientação que você pode usar para criar seu próprio mundo, ou até mesmo recriar seu livro, filme, outro RPG ou vídeo game favorito.

"ÀS VEZES, TUDO ISSO
PARCECE SER ALGUM TIPO
DE JOGO ESTRANHO."

- RED



CAPÍTULO UM

PERSONAGENS

Grandes heróis são mais do que um conjunto de atributos e números, mas é a partir disso que surgem os heróis em um sistema de jogo. Para criar o seu, baixe a ficha de personagem de *Savage Worlds* do nosso site (www.retropunk.net) e siga os passos abaixo.

CONCEITO

Cenários Selvagens já publicados geralmente vêm com ideias de personagens ou "Arquétipos" prontos. Você pode jogar com eles do jeito que estão apresentados ou pode usá-los para inspirar suas próprias ideias.

Você pode querer jogar com um pistoleiro icônico em *Deadlands: O Oeste Estranho*™, por exemplo, ou tentar algo diferente e jogar com uma obstinada professora destinada a salvar a cidade. Olhe a seção do jogador do seu cenário ou converse com o Mestre, se for um mundo criado por ele, para ver que tipo de personagem te interessa.

RACA

Cenários podem apresentar todo tipo de raça, desde humanos a estranhos alienígenas, passando por elfos graciosos e outras raças exóticas. Você pode escolher jogar com

qualquer raça disponível no seu cenário em particular.

Alguns exemplos de raças são detalhados nas páginas 12 até 18, bem como as regras para os Mestres que desejem criar suas próprias raças.

COMPLICAÇÕES

Complicações são falhas, desvantagens ou segredos sombrios extraídos da história de um personagem.

Você pode adquirir até 4 pontos de Complicações. Uma Complicação Maior vale 2 pontos e uma Menor vale 1. Assim, um herói poderia adquirir duas Complicações Maiores, quatro Menores ou quaisquer combinações que somem 4 pontos — você pode adquirir *mais* Complicações se quiser, mas o benefício máximo é de 4 pontos!

Adquirir Complicações não só ajuda a definir e interpretar o seu herói, mas também lhe garante pontos adicionais que você pode usar para começar com pontos a mais de Perícia ou Atributo, Vantagens e até mesmo dinheiro extra para equipamento.

Por 2 pontos você pode:

- Aumentar um atributo em um tipo de dado ou
- Escolher uma Vantagem

Por 1 ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de perícia ou
- Ganhar dinheiro adicional igual ao dobro dos seus recursos iniciais estipulados pelo seu cenário.

CARACTERÍSTICAS

Personagens são definidos por atributos e perícias, chamados coletivamente de "Características" e ambos funcionam exatamente da mesma maneira. Atributos e perícias são classificados por tipo de dado, geralmente de d4 até d12, com um d6 sendo a média para humanos adultos. Quanto maior o dado, melhor!

ATRIBUTOS

Todo personagem começa com um d4 em cada um dos cinco atributos: Agilidade, Astúcia, Espírito, Força e Vigor (discutidos em mais detalhes na pág. 32).

E então você tem 5 pontos para aumentar seus atributos. Aumentar um atributo de d4 para d6, por exemplo, custa 1 ponto. Você é livre para gastar estes pontos da forma que desejar, com uma exceção: nenhum atributo pode ser elevado acima de d12 a menos que uma habilidade racial diga o contrário (como **Aumento de Atributo**, pág. 19). Se disser, cada aumento acima de um d12 adiciona um modificador de +1. Aumentar uma Força que seja d12 em dois tipos, por exemplo, resulta em um valor de Força d12 + 2.

PERÍCIAS

Perícias são habilidades aprendidas como atirar com armas, luta corporal, conhecimento científico, aptidões profissionais e assim por diante.

Para manter a ação simples e direta ao ponto, as Perícias em *Savage Worlds* são bastante abrangentes. A perícia Atirar, por exemplo, cobre todos os tipos de armas de fogo, arcos, lança-mísseis e outras armas de combate a distância.

Perícias Básicas: Cinco perícias são marcadas com uma estrela vermelha na lista que começa na pág. 32: **Atletismo**, **Conhecimento Geral**, **Perceber**, **Persuadir** e **Furtividade**. Estas são habilidades "inatas" que a maioria dos aventureiros adultos possui. A menos que uma habilidade racial (pág. 19), Vantagem ou Complicação diga o contrário, seu personagem começa com um d4 em cada uma das cinco Perícias Básicas.

Comprando Perícias: Depois de designar as Perícias Básicas, você tem 12 pontos adicionais para aumentá-las ou adquirir e aumentar novas perícias que você considere apropriadas.

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 (indicado em parênteses ao lado da perícia, ver lista na pág. 32). Se exceder o atributo, o custo passa a 2 pontos por tipo de dado.



RED

NÃO IMPORTA EM QUAL
CENÁRIO ELA ESTEJA JOGANDO,
A PERSONAGEM DE ÉMILIA
SEMPRE É A "RED".

RED ADOTA ASPECTOS
DIFERENTES QUANDO ANDA
PELOS DIVERSOS MUNDOS, MAS
ELA SEMPRE TEM FORÇA,
ASTÚCIA E É LEAL AOS AMIGOS.

ELA TAMBÉM É CURIOSA... UMA
CARACTERÍSTICA QUE SEMPRE
A COLOCA EM ENTRASCADAS...

Valor Máximo de Perícia: Perícias não podem ser aumentadas além de d12 durante a criação de personagem a menos que a raça do personagem comece com a perícia em d6. Se a perícia começar com um d6, aumente seu máximo para d12 + 1. **Celestiais** (pág. 23), por exemplo, começam com um d6 em Fé, portanto a sua perícia Fé pode ser aumentada até d12 + 1.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Sua ficha de personagem contém alguns outros valores que precisam ser preenchidos conforme explicado a seguir.

Movimentação é o quanto rápido seu personagem se move em situações táticas como combate. A Movimentação padrão é 6, o que significa seis quadros na matriz de combate por rodada no jogo. Cada quadro equivale a dois metros no mundo real. **Movimento** é explicado em detalhes na pág. 107.

Aparar é igual a 2 mais a metade do seu tipo de dado na perícia Lutar (2, se um personagem não possuir Lutar), mais quaisquer bônus por escudo ou certas armas. Esta é a Dificuldade (Dif.) para atingir seu herói em combate corpo a corpo.

Para valores em Lutar maiores do que d12, como d12 + 1, adicione metade do modificador fixo, arredondado para baixo. Por exemplo, uma perícia Lutar de d12 + 1 concede Aparar 8, enquanto um d12 + 2 resulta em um Aparar 9.

Tamanho: O Tamanho Padrão de um herói é 0 a menos que modificado por habilidades raciais, Vantagens ou Complicações. Não pode ser menor do que -1 ou maior do que +3.

Resistência: Resistência é o limiar de dano do seu herói.

Rolagens de dano que igualem ou excedam este número causam efeitos nocivos (explicados mais adiante no Capítulo Três).

Resistência é igual a 2 mais a metade do Vigor do seu herói, mais Armadura (use a armadura vestida em seu tronco — veja pág. 80). Para Vigor maior que d12, a Resistência é calculada como em Aparar — ver acima.

VANTAGENS

Atributos e perícias são as estatísticas básicas de um personagem, mas o que realmente distingue os indivíduos são suas Vantagens. Até mesmo dois legionários em *Weird Wars™ Rome* com Características idênticas, podem atuar de forma muito distinta dependendo das Vantagens que escolherem. Um pode se focar em Vantagens de Liderança que o permitem mobilizar seus camaradas enquanto o outro se concentra em acabar com vários inimigos de uma vez utilizando Vantagens de Combate como Varredura ou Frenesi.

Personagens adquirem Vantagens assumindo **Complicações** (veja pág. 24), habilidades raciais (como a Adaptabilidade dos **Humanos**, pág. 16, por exemplo), ou em **Progressos** uma vez que o jogo tenha começado (pág. 61).

Uma lista abrangente de Vantagens começa na pág. 41. Provavelmente, seu livro de cenário também terá habilidades específicas ao gênero dele.

EQUIPAMENTO

Alguns cenários podem prover seu herói com todo o equipamento de que precisa. A maioria simplesmente concede uma quantia de fundos inicial que você pode usar para comprar o que desejar de uma lista de armas, armaduras e equipamentos pertinentes à aventura.



*CENTURIÃO ROMANO...
ESSES CARAS NÃO ESTÃO
PARA BRINCADEIRAS!*

A menos que o cenário ou o Mestre digam o contrário, a quantia inicial padrão é \$500. Uma lista com alguns tipos de equipamentos e armas pode ser encontrada no Capítulo Dois.

Dependendo do cenário, isso pode ser tudo o que o personagem possui ou pode representar seu "equipamento de aventura", com seus pertences mais mundanos guardados em sua casa ou apartamento. O último ficando a critério do Mestre de Jogo.

Em ambientações modernas, a maioria das pessoas deve ter uma casa, roupas, eletrodomésticos e assim por diante. A lista de equipamentos na sua ficha de personagem deve ser o "equipamento de aventura" do seu personagem em vez de uma lista completa de tudo que ele possui.

Jogadores não têm que se preocupar muito com o que estão carregando na maioria dos jogos, mas caso o limite do que podem carregar se torne importante veja *Sobrecarga* na pág. 77.

HISTÓRICO

Termine o seu personagem preenchendo qualquer histórico ou experiência que considerar importante. Pergunte a si mesmo porque seu personagem está onde está e quais são os seus objetivos. Onde ele vive? Ele tem amigos próximos ou familiares que possam ser relevantes ao jogo?

Ou comece a jogar e preencha esses detalhes quando eles se tornarem relevantes e você tiver interpretado um pouco seu personagem.

Você também pode querer conversar com os outros jogadores. Talvez seus personagens se conheçam logo de cara. Ou vocês podem decidir otimizar seu grupo coletivamente e garantir uma boa combinação de perícias e habilidades. Se for o caso, certifique-se de que esteja jogando com o personagem que quer jogar. Não faz sentido ser o curandeiro do grupo se este não é um papel que lhe interessa. Todos devem se divertir!

RACAS

Nem todo herói é humano. Abaixo estão alguns exemplos de raças comuns em muitos cenários de ficção científica e fantasia. Use-os como estão ou modifique-os para que se adequarem ao seu mundo em particular. Em seguida você encontrará algumas dicas de como criar suas próprias raças.

Note que as raças fazem alusão a várias regras que ainda não foram explicadas. Apenas folheie por enquanto e volte quando você tiver mais noção a respeito do resto do jogo.

ANÕES

Os anões são um povo baixo, robusto e resistente que vem de cavernas imensas nas montanhas altas. São uma raça orgulhosa e belicosa, normalmente devido ao contato constante com raças selvagens como orcs e goblins.

Anões geralmente vivem mais de 200 anos. Na maioria das campanhas de fantasia possuem pele avermelhada e todas as cores de cabelo dos humanos.

■ MOVIMENTAÇÃO REDUZIDA:

Anões têm pernas mais curtas em comparação com as outras raças. Reduza



1 quadro da sua Movimentação andando e seu dado de corrida em um tipo.

■ **RESISTENTE:** Anões são fortes e resistentes. Eles começam com um d6 em Vigor em vez de um d4. Isso aumenta o Vigor máximo para d12 + 1

■ **VISÃO NO ESCURO:** Anões estão acostumados com a escuridão do subterrâneo. Ignoram penalidades por Penumbra e Escuridão.

ANDRÓIDE

Androïdes são criaturas semi-orgânicas criadas por tecnologia avançada. O exemplo aqui simula os humanos em muitos aspectos e geralmente pode se passar por eles quando desejado (e quando não é examinado por um médico). Sua rede neural avançada dá a eles uma inteligência artificial completa, com personalidades individuais, peculiaridades e emoções como qualquer outro ser consciente.

A versão do androide apresentada aqui é um modelo genérico. Para criar androides mais especializados, use as habilidades raciais personalizadas começando na pág. 19.

■ **CONSTRUTO:** Androïdes adicionam +2 para se recuperar de Abalado, não respiram, ignoram um nível de modificadores de Ferimentos e são imunes a venenos e doenças. Construtos não podem se curar naturalmente. Curar um Androide requer a perícia Consertar, tal ação durará, a cada tentativa, uma hora por nível de Ferimento atual do alvo e não é limitada pela "Hora de Ouro" (veja pág. 112).

■ **FORASTEIRO (Maior):** Androïdes subtraem 2 de rolagens de Persuadir quando interagem com qualquer um além de outros androides e não têm direitos legais na maioria das áreas (geralmente eles são considerados propriedade de alguém).

■ **PACIFISTA (Maior):** A menos que o androide seja projetado para combate, a maioria das sociedades avançadas requer a instalação de "Circuitos Asimov", um conceito baseado na "Primeira Lei da Robótica" do escritor de ficção

científica Isaac Asimov. O ser artificial não pode ferir um ser senciente ou por ação ou omissão permitir que um seja ferido. Isto dá a eles a Complicação Pacifista (Maior).

■ **VOTO (Maior):** Construtos são programados para um propósito específico. Personagens jogadores construtos têm amplas diretrizes como servir uma corporação específica ou uma facção política. Nesse caso em particular, isso funciona como um Voto Maior. Se isso causar um conflito de interesses, o jogador e o Mestre devem descobrir como a programação do construto se comporta.

*ALTERE CONFORME
O NECESSÁRIO PARA
ANDROIDES SOLDADOS,
MINEIROS, ARTISTAS
OU O QUE FOR.*



AQUÁRIO

O povo aquático vem das profundezas esmagadoras do oceano. Eles são fortes e resistentes debaixo das ondas, mas geralmente são vulneráveis ao ar livre ou ao calor abrasador da superfície.

- **AQUÁTICO:** Aquarianos não podem se afogar na água e se movem com sua Movimentação completa quando estão nadando. Veja **Movimento** na pág. 107 para velocidades normais de natação.
- **DEPENDÊNCIA:** Aquarianos devem permanecer imersos em água por uma hora a cada 24 ou recebem um nível de Fadiga a cada dia até que fiquem Incapacitados. No dia seguinte à Incapacitação por desidratação, eles morrem. A cada hora dentro d'água um nível de fadiga é restaurado.
- **RESISTÊNCIA:** A vida nas profundezas de seus mundos aquáticos fez com que a pele dos aquarianos se tornasse dura e resistente. Adicione +1 a sua Resistência.
- **VISÃO NO ESCURO:** Aquarianos estão acostumados com a escuridão das profundezas, ignorando penalidades por Penumbra e Escuridão.

AVIANO

Avianos são humanóides com asas. Eles tendem a ser bem leves devido a seus ossos ocos. Alguns têm penas enquanto outros são coriáceos ou até mesmo escamosos.

- **FRÁGIL:** Avianos têm Resistência -1 devido a seus ossos ocos.
- **MOVIMENTAÇÃO REDUZIDA:** Dependência de voo e asas pesadas tornam os avianos um pouco mais lentos ao andar. Reduza 1 quadro da sua Movimentação andando e seu dado de corrida em um tipo.
- **NÃO SABE NADAR:** Colocar as asas dentro da água é um risco para os Avianos. Eles subtraem 2 das rolagens de Atletismo (natação) e cada quadro que se movem na água custa 3 quadros de Movimentação.
- **SENTIDOS AGUÇADOS:** Avianos são mais perspicazes do que a maioria das raças. Começam com um d6 em Perceber (em vez de um d4) e podem aumentar a perícia até d12 + 1.
- **VOO:** Avianos voam com uma Movimentação de 12 quadros por rodada. Use Atletismo ao realizar manobras.



ELFOS

Elfos são seres altos e esguios com orelhas pontudas e olhos profundos de cores variadas. Sejam vindos de florestas ou vales ocultos, todos nascem mais graciosos que os humanos, embora um pouco mais esguios. A maioria vive mais de 300 anos. Possuem pele clara e seus cabelos incluem todas as cores humanas, além de tons de prata e azul.

- **ÁGIL:** Elfos são graciosos e ágeis. Eles começam com um d6 em Agilidade em vez de um d4. Isso aumenta a Agilidade máxima para d12+1.
- **DESASTRADO:** Elfos têm uma aversão inata a objetos mecânicos e por isto possuem a Complicação Desastrado. Eles evitam a maioria dos modelos e itens mecânicos.
- **VISÃO NO ESCURO:** Os olhos dos Elfos ampliam a luz de tal forma que outras raças alegam que podem ver estrelas nos olhos dos elfos. Elfos ignoram penalidades por Penumbra e Escuridão.

MEIO-ELFOS

Meio-Elfos ganham a graça dos elfos, mas sem a sua fragilidade elegante. A maioria é bem aceita, mas alguns são rejeitados por um lado ou outro de sua família e crescem ressentidos. Outros podem até mesmo ser maltratados. Sua expectativa de vida é mais próxima da de seu parente humano que de sua parte élfica, vivendo cerca de 100 anos.

- **FORASTEIRO (Menor):** Meios-elfos nunca ficam confortáveis na sociedade humana ou na élfica, tendo um pé em cada um dos mundos, mas nunca pertencendo de fato a nenhum deles. Eles subtraem 2 de rolagens de Persuadir com todos menos os de sua própria raça.
- **HERANÇA:** Meio-elfos retêm a graça dos seus pais élficos ou a adaptabilidade de seu ancestral humano. Um meio-elfo pode começar com uma Vantagem em Estágio Novato gratuita de sua escolha ou um d6 em Agilidade em vez de um d4 (o que também aumenta sua Agilidade máxima para d12+1).
- **VISÃO NO ESCURO:** Meio-elfos ignoram penalidades por Penumbra e Escuridão.





HUMANOS

Em muitos cenários os humanos recebem uma Vantagem gratuita à sua escolha. Esta opção reflete a sua versatilidade e adaptabilidade em comparação a outras raças.

Para uma maior variedade, o Mestre também pode conceder habilidades humanas baseadas na cultura em vez da raça. Por exemplo, uma sociedade nômade que usa cavalos poderia começar com pontos em Cavalgar e Sobrevivência. Modelos culturais são desenvolvidos da mesma forma que a criação de novas raças, mas os Mestres devem permitir mais exceções do que o habitual já que habilidades tendem a ser aprendidas e não inatas de fato.

■ **ADAPTÁVEL:** Humanos começam com qualquer Vantagem de nível Novato a sua escolha. Eles devem atender aos Requisitos da Vantagem normalmente.

QUEBRANDO PARADIGMAS

Os arquétipos raciais apresentados aqui são icônicos conforme sua aparição habitual em fantasia e ficção científica, mas jogadores e Mestres devem se sentir livres para romper com os padrões conforme lhes pareça apropriado ao seu cenário em particular.

Talvez o rakashanos no seu mundo tenham asas. Ou os aquarianos sejam canibais primitivos com oito braços que caçam raças mais desenvolvidas em um mundo aquático pós-apocalíptico.

Você também pode criar versões diferentes das mesmas raças. Talvez os rakashanos de uma área tenham evoluído para resistir ao frio (eles se parecem mais com leopardo das neves), enquanto outros vieram dos guepardos (e possuem Ligeiro como habilidade racial). O limite fica apenas na sua imaginação e desejo de criar algo novo e incomum!

PEQUENINOS

Pequeninos são seres baixos e ágeis com cabelos ondulados castanhos ou negros. Mesmo sendo frágeis em comparação à demais raças, seu otimismo entusiástico (ou astúcia ardilosa) os concede uma atitude de “nunca diga nunca”, tornando-os adversários a altura mesmo para criaturas com o dobro de seu tamanho. Eles não veem razão para atrair problemas e tendem a viver em suas pequenas comunidades afastadas dos caminhos mais usados.

- **ESPIRITUOSO:** Pequeninos normalmente são seres otimistas. Eles começam com um d6 em Espírito em vez de um d4. Isso aumenta o Espírito máximo para d12 + 1.
- **MOVIMENTAÇÃO REDUZIDA:** Reduza 1 quadro da sua Movimentação andando e seu dado de corrida em um tipo.
- **SORTE:** Pequeninos sacam um Bene adicional por sessão de jogo.
- **TAMANHO -1:** Pequeninos medem cerca de um metro de altura, reduzindo seu Tamanho (e também sua Resistência) em 1.



RAKASHANOS

Rakashanos são felinos humanóides. Alguns têm as cores brilhantes dos tigres, a pele manchada dos leopards ou a aparência exótica dos gatos siameses. Possuem garras e presas afiadas e uma natureza cruel ao lidar com sua presa.

Eles podem ser encontrados em suas próprias cidades exóticas e remotas ou como elementos marginais da sociedade normal. Embora sejam belos demais para serem rejeitados, são também muito estranhos para ganharem a confiança dos outros.

- **ÁGIL:** A graça felina concede aos rakashanos um d6 em Agilidade em vez de um d4. Isso aumenta a Agilidade máxima para d12 + 1.
- **INIMIGO RACIAL:** A sociedade Rakashana cresceu em detrimento de outra. Escolha uma raça comum em



seu cenário. Membros de cada cultura subtraem 2 de Persuadir quando lidam uns com os outros e geralmente se atacam à primeira vista.

- **MORDIDA/GARRAS:** As garras e presas de um rakashano são **Armas Naturais** (pág. 115) e causam Força +d4 de dano.
- **NÃO SABE NADAR:** Rakashanos até podem nadar, eles apenas evitam e não são particularmente bons nisso. Eles subtraem 2 das rolagens de Atletismo (natação) e cada quadro que se movem na água custa 3 quadros de Movimentação.
- **SANGUINÁRIO:** Rakashanos podem ser crueis com seus inimigos, muitas vezes brincando com eles por pura diversão. Eles raramente fazem prisioneiros e sentem pouco remorso a respeito de inimigos capturados.
- **VISÃO NO ESCURO:** Os olhos Rakashanos captam melhor a luminosidade, ignorando penalidades por Penumbra e Escuridão.

SÁURIOS

Homens-lagarto normalmente vêm de selvas escaldantes ou de desertos ermos onde possuem civilizações únicas que são desconhecidas por outras raças sencientes.

- **ARMADURA +2:** Sáurios têm uma pele escamosa que funciona como uma armadura de couro.

*"Eu CONHEÇO UM
CIENTISTA LOUCO QUE É
UM HOMEM-LAGARTO
E UMA GATOTA
FELINA PACIFISTA E
VEGETARIANA. NÃO
JULGUE UM LIVRO PELA
CAPA, AMIGO, OU UM
HOMEM-LEOPARDO
POR SUAS PINTAS."*

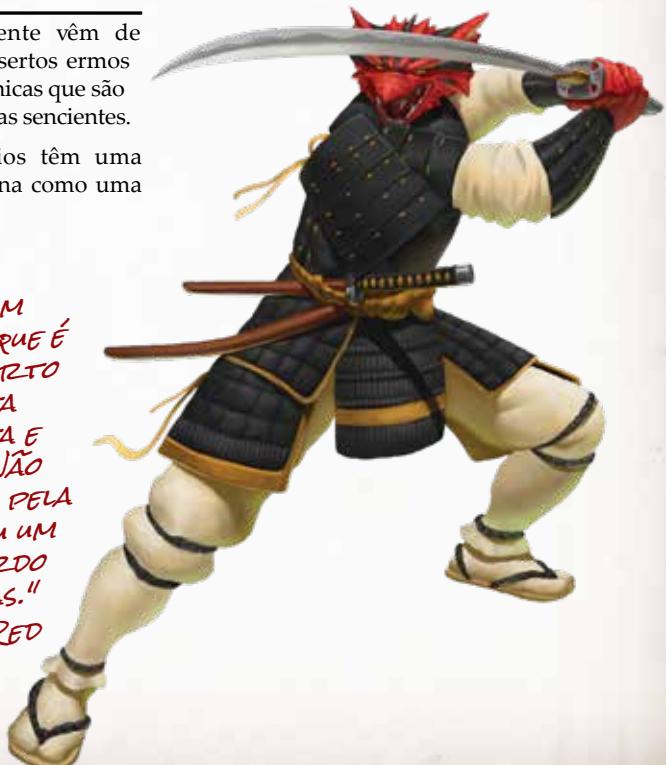
- RED

■ **FORASTEIRO (Menor):** A maioria das raças desconfia dos sáurios por alguma razão. Talvez sejam seus modos e costumes estranhos, sua fala geralmente sibilante ou um medo antigo subconsciente dos ancestrais reptilianos. Sáurios subtraem 2 de rolagens de Persuadir com todos menos os de sua própria raça.

■ **FRAQUEZA AMBIENTAL:** Embora não sejam verdadeiramente de sangue frio não são bem adaptados às condições de clima frio. Eles sofrem uma penalidade de -4 para resistir aos efeitos ambientais do frio e recebem +4 de dano por ataques baseados em frio.

■ **MORDIDA:** As presas de um sáurio são **Armas Naturais** (pág. 115) e causam Força +d4 de dano.

■ **SENTIDOS AGUÇADOS:** Sáurios têm sentidos aguçados, ganhando a Vantagem Prontidão.



CRIANDO RACAS

Mestres de Jogo e jogadores que desejem criar suas próprias raças (ou arquétipos culturais) podem usar o sistema abaixo. Nossas raças são criadas com as seguintes regras:

- Raças e culturas começam com 2 pontos de Habilidades Raciais Positivas. Habilidades positivas adicionais devem ser balanceadas com um valor igual de habilidades negativas. Por exemplo, uma habilidade +2 pode ser balanceada por uma única habilidade -2 ou duas -1.
- Se você desejar incluir uma habilidade que nós não incluímos aqui, simplesmente atribua um valor baseado nos exemplos abaixo.

Nomes: Não tenha medo em renomear as habilidades para dar ao seu cenário algum tempero. Se você quiser que os cavaleiros nômades tenham Cavalgar em d6, por exemplo, pode chamar de Nascido na Sela. Trata-se de criar um bom clima em vez de listas de habilidades que seus jogadores devem se manter a par.

HABILIDADES RACIAIS POSITIVAS

VALOR	HABILIDADE
O número em parênteses após o nome de cada entrada representa o número de vezes que essa habilidade em especial pode ser assumida. "S" significa sem limite.	
3	Ação Adicional (1): O ser tem apêndices adicionais, reflexos melhorados ou uma coordenação óculo-manual excepcional. Ele pode ignorar 2 pontos de penalidades por Ações Múltiplas a cada turno.
2	Adaptável (1): A raça é bem variada entre seu povo e cultura. Personagens começam com uma Vantagem de nível Novato de sua escolha (e devem preencher todos os requisitos).
1	Alcance (3): Tentáculos ou outros tipos de membros alongados. concedem Alcance +1 à criatura (adicone +1 cada vez que for escolhida depois da primeira).
1	Andar Pelas Paredes (1): A espécie pode andar em superfícies verticais normalmente, ou em superfícies invertidas com metade do deslocamento.
1	Aparar (3): O Aparar natural da criatura é aumentado em +1. Isso pode ser devido a uma cauda preênsil, membros extras, reflexos aprimorados ou mesmo um sentido psíônico latente.
1/2	Aquático/Semi-Aquático (1): Por um ponto o personagem é semi-aquático e pode prender a respiração por 15 minutos antes de testes de afogamento. Por dois, ele é um nativo da água. Ele não pode se afogar em líquido oxigenado e se move com sua Movimentação completa quando nada (veja Movimento, pág. 107).
1	Armadura (3): A espécie tem uma pele grossa ou é incrustada por materiais sólidos como placas ou até mesmo rocha. Isso garante Armadura +2 cada vez que é comprada.
2	Aumento de Atributo (S): Durante a criação de personagem, a espécie aumenta um atributo específico (Agilidade, Astúcia, Espírito, Força ou Vigor) em um tipo de dado. Isso também aumenta o máximo da Característica em um.
2	Bônus de Perícia (1/Perícia): Por 2 pontos, o personagem tem um bônus de +2 quando usa uma perícia específica (isso só pode ser comprado uma vez por perícia).

VALOR	HABILIDADE
1	Cavar (1): A espécie pode se enterrar e se mover sob a terra comum com a metade de sua Movimentação (não pode correr). Ele normalmente não pode ser atacado enquanto está cavando. E pode tentar surpreender oponentes que não o vejam chegando através de uma rolagem resistida de Furtividade contra Perceber. Se bem-sucedido, o cavador adiciona +2 no ataque e no dano naquela rodada, ou +4 com uma ampliação (ele obtém A Finalização, pág. 122).
1/2	Chifres (1): O ser tem um chifre, ou chifres, que causam For+d4 de dano (ou For+d6 por 2 pontos). Veja Armas Naturais, pág. 115, para mais informações.
8	Construto (1): Construtos são seres artificiais feitos de material inorgânico. Eles adicionam +2 para se recuperar do Estado de Abalado, ignoram um nível de modificadores de Ferimento, não respiram e são imunes a doenças e venenos. Ferimentos devem ser reparados com a perícia Consertar. Cada tentativa leva uma hora por nível atual de Ferimento e ignora a "Hora de Ouro". Muitos construtos possuem a Habilidade Racial Negativa Dependência (refletindo sua necessidade de uma fonte de energia).
2/3/4	Garras (1): Ao custo de 2 pontos a raça tem garras que causam Força +d4 de dano. Mais um ponto pode ser gasto para aumentar seu dano para Força +d6, e/ou outro para adicionar PA 2. Veja Armas Naturais, pág. 115 para mais informações.
1	Imune a Doenças e Venenos (2): A espécie é imune a doenças ou venenos (você escolhe). Pode ser comprado duas vezes para ambos os efeitos.
1	Infravisão (1): A criatura “vê” calor, seja através dos olhos ou outro órgão sensorial. Isso diminui à metade penalidades por Iluminação quando se ataca alvos quentes (incluindo seres invisíveis).
1	Mordida (1): A raça tem presas que causam Força +d4 de dano. Veja Armas Naturais, pág. 115 para mais informações.
2	Movimentação (2): A Movimentação do personagem aumenta em +2 e seu dado de corrida aumenta em um tipo.
2	Não Respira (1): A espécie não respira. Os indivíduos não são afetados por toxinas inaladas, não se afogam e não sufocam no vácuo (Entretanto, eles ainda podem congelar).
1/2	Perícia (1/Perícia): O personagem começa com um d4 em uma perícia inerente a sua raça. Por 2 pontos (ou 1 se já é uma perícia básica), ela começa em d6 e o máximo da perícia aumenta para d12+1.
2/1	Poder (S): A raça tem uma habilidade inata que funciona como um poder (veja pág. 177). Por 2 pontos, ela tem o Antecedente Arcano (Dom) e um poder que reflete sua habilidade incomum. Cada vez que é escolhida depois da primeira custa 1 ponto e concede outro poder. Ela não aumenta os Pontos de Poder — use a vantagem Pontos de Poder para isso.
1	Redução de Sono (2): O ser precisa de metade do tempo de sono normal. Se comprado uma segunda vez, ele nunca dorme.
2/3	Regeneração (1): O ser cura dano rapidamente. Ele pode fazer uma rolagem de Cura natural uma vez por dia (em vez de uma vez por semana). Por 3 pontos, lesões permanentes podem ser recuperadas quando todos os Ferimentos forem regenerados. Trate a lesão como um Ferimento adicional para propósitos de recuperação (pode-se tentar recuperá-la uma vez por semana).
1	Resistência (3): O personagem possui pele endurecida, escamas ou tecido extremamente denso que aumenta sua Resistência em +1.

VALOR	HABILIDADE
1	Resistência Ambiental (S): A espécie recebe um bônus de +4 para resistir a um único efeito ambiental negativo como calor, frio, falta de ar, radiação etc. Dano dessa fonte é reduzido em 4.
2	Robusto (1): Um segundo Resultado Abalado não causa Ferimento.
2	Saltador (1): O personagem pode pular o dobro da distância listada em Movimento, pág. 107. Além disso, ele adiciona +4 ao dano quando salta como parte de um Ataque Selvagem em vez do +2 habitual (a menos que esteja em um ambiente fechado ou confinado onde ele não possa saltar verticalmente ou horizontalmente – critério do Mestre).
1	Sem Órgãos Vitais (1): Essas espécies possuem órgãos vitais escondidos, extremamente resistentes ou redundantes. Ataques Localizados não provocam dano extra contra eles.
2+X	Super Poderes (1): A raça tem habilidades realmente extraordinárias tiradas do Compêndio de Super Poderes do Savage Worlds. O custo é 2 – pelo Antecedente Arcano (Super Poderes) – mais o custo do poder selecionado (X). Tenha certeza de ter a permissão do Mestre antes de escolher esta habilidade poderosa.
1	Tamanho +1 (3): A criatura é maior do que o normal. Cada ponto de Tamanho soma diretamente na Resistência e aumenta a Força máxima em um nível. Espécies grandes podem ter dificuldade em usar equipamentos desenvolvidos para humanoides de tamanho comum. Veja pág. 127 para mais sobre Tamanho.
1/3	Toque Venenoso (1): Com um Ataque de Toque (pág. 115), mordida ou garra, bem-sucedido, a vítima deve rolar Vigor ou sofre os efeitos de um Veneno Moderado. Por 3 pontos o veneno pode ser aprimorado para Nocauteador, Letal ou Paralisante, mas cada uso provoca Fadiga no herói. O personagem sempre pode escolher usar ou não seu toque venenoso. Veja pág. 147 para Veneno e seus efeitos.
2+X	Vantagem (S): Todos os membros desta raça têm a mesma Vantagem inata, escolha dentre aquelas disponíveis no cenário. Diferente de Adaptável, esta habilidade ignora os Requisitos, exceto outras Vantagens. Cada Estágio além do Novato custa um ponto adicional até um máximo do Estágio Heróico (5).
1	Visão No Escuro (1): O ser ignora penalidades por Penumbra e Escuridão (mas não por Escuro Como um Breu).
2/4/6	Voo (1): A espécie pode voar com Movimentação 6 (ou 12 por 4 pontos) e "correr" para ter movimento extra como de costume. Por 6 pontos a criatura pode voar com Movimentação 24 e "correr" por mais 2d6 de movimento adicional. Manobrar usa a perícia Atletismo. Voo racial pressupõe algum tipo de asa que pode ser mirada ou danificada (um personagem que está Preso ou Enredado não pode voar).



HABILIDADES RACIAIS NEGATIVAS

VALOR	HABILIDADE
-1	Aparar Baixo (3): Estes seres são péssimos se defendendo em combate corpo a corpo; Aparar -1.
-1/-2	Complicação (S): A raça tem uma complicação inerente, ela é Menor por 1 ponto ou Maior por 2. Isso não afeta a habilidade de escolher outras Complicações durante a criação de personagem.
-2	Dependência (1): A criatura deve consumir ou ter contato com algum tipo de substância relativamente comum por uma hora a cada 24 horas. Criaturas de mundos aquáticos, por exemplo, podem precisar ser imersos em água; povo planta pode precisar de luz do sol. Se não tiver o contato necessário, um personagem recebe automaticamente um nível de Fadiga por dia até ficar Incapacitado. No dia seguinte à Incapacitação, eles morrem. Cada hora gasta se recuperando na substância apropriada restaura um nível de Fadiga.
-1	Frágil (2): A criatura é menos resistente do que a maioria. Reduza sua Resistência em 1.
-1	Fraqueza Ambiental (S): A raça sofre uma penalidade de -4 para resistir a um efeito ambiental específico, tais como calor, frio etc. Se o ser sofre um ataque baseado nessa forma, a penalidade age como um bônus de dano.
-1	Inimigo Racial (S): A espécie não gosta de outra espécie relativamente comum no cenário. Eles sofrem uma penalidade de -2 em rolagens de Persuadir quando lidam com seus rivais e podem ficar hostis com pouca provocação. Isso só pode ser comprado uma vez por raça.
-1/-2	Movimentação Reduzida (1): Para cada -1 ponto, reduza 1 quadro da sua Movimentação andando e seu dado de corrida em um tipo. Caso seu dado de corrida já seja um d4, ele é reduzido para d4 -1. Por -2 pontos, reduza a Movimentação em outros 2 pontos e subtraia 2 de rolagens de Atletismo onde movimento e mobilidade são parte do desafio (Critério do Mestre).
-1	Não Fala (1): A raça não tem cordas vocais ou por qualquer outro motivo não pode formar os sons comuns feitos pela maioria das raças. Ele pode se comunicar com membros de sua própria raça normalmente (talvez através de música, feromônios, linguagem corporal etc). Outras raças não podem falar seu "idioma" mas podem compreendê-lo se adquirirem a perícia de Idioma apropriada. Entretanto, a espécie pode escutar e entender outros idiomas comuns e se comunicar através de dispositivos.
-2/-3	Penalidade em Atributo (Uma vez por Atributo): Um Atributo (mas não suas perícias associadas) sofre uma penalidade de -1. Por 3 pontos, ele sofre uma penalidade de -2.
-1/-2	Penalidade em Perícia (Uma vez por Perícia): A raça sofre uma penalidade de -1 para uma perícia muito comum como Lutar, Persuadir, ou até mesmo Pilotar em um jogo focado em aviação (o Mestre decide baseado em sua campanha). Caso a perícia seja incomum ou apenas seja utilizada em determinadas ocasiões, a penalidade é de -2. Por 2 pontos, a penalidade é de -2 em perícias comuns ou -4 para perícias pouco usadas.
-1	Perícias Básicas Reduzidas (5): A raça comece com uma perícia básica a menos. A perícia pode ser adquirida normalmente, mas não comece o jogo com um d4. Isso pode ser escolhido uma vez por perícia básica afetada.
-1	Tamanho -1 (1): A entidade é menor que o normal, reduzindo seu Tamanho e Resistência em 1 (veja a Tabela de Tamanho, pág. 216).
-2	Volumoso (1): A raça é particularmente grande em um mundo onde a maioria das outras raças não é. Ele subtrai 2 de rolagens de Característica quando usa equipamento que não foi especificamente projetado para sua raça e não pode usar armaduras ou roupas. Equipamento, comida e roupas custam o dobro do preço listado.

CELESTIAIS E GUARDIÕES

Emília está criando uma campanha de "Fim dos Dias" — anjos e seus campeões lutam contra forças demoníacas em um planeta Terra devastado. Ela decide que todos os personagens são celestiais (anjos) ou guardiões (humanos), e terão +4 pontos em habilidades raciais em vez do +2 habitual.

Ela quer que seus anjos sejam bastante icônicos. Eles são fortes, têm asas e podem invocar milagres. Elá dá a eles Voo por 4 pontos, Antecedente Arcano (Milagres) por 2 pontos e Fé em d6 por 2 pontos. São 8 pontos e ela precisa reduzir para +4, então ela precisa de 4 pontos de habilidades raciais negativas. Celestiais são responsáveis pelos oprimidos e devem combater as legiões do inferno, então ela dá a eles Voto (Maior: Proteger a humanidade) por -2 pontos e Inimigo Racial (Demônios e Diabos) por -1 ponto. Ela encerra com Desastrado por -1, Emilia acha que anjos não devem entender bem de tecnologia.

Os guardiões de Emilia são campeões humanos que combatem os "Infernais". Eles são humanos, então começam com Adaptável por 2 pontos. Eles também são sobreviventes calejados do Fim dos Tempos, então recebem o Aumento de Atributo (Vigor) por outros dois pontos. Emilia então atribui a Vantagem Campeão por 2 pontos já que eles servem aos celestiais e o mesmo Voto (Maior: Proteger a humanidade) por -2 pontos para equilibrar tudo em +4. Note que Emilia optou por não usar o +2 habitual.

CELESTIAIS

Anjos são uma espécie bastante variada, mas todos têm essas características em comum.

- **DESASTRADO:** Celestiais não estão acostumados com tecnologia ou máquinas.
- **ANTECEDENTE ARCANO (Milagres):** Celestiais podem invocar uma grande variedade de milagres.
- **FÉ:** Todos os celestiais começam com um d6 em Fé. Isso aumenta seu máximo para d12 + 1.
- **VOO:** Anjos voam com Movimentação 12.
- **INIMIGO RACIAL (Demônios e Diabos):** Aqueles que vêm de cima não toleram facilmente os saídos do abismo.
- **VOTO (Maior: Proteger a humanidade):** Os abençoados devem proteger o rebanho que resta na Terra devastada.

GUARDIÕES

Humanos que servem ao Coro Celestial são chamados de guardiões.

- **ADAPTÁVEL:** Guardiões começam o jogo com uma Vantagem Novato de sua escolha (os Requisitos da Vantagem devem ser atendidos normalmente).
- **CAMPEÕES:** Guardiões possuem a Vantagem Campeão dando a eles um bônus de +2 em dano contra forças malignas sobrenaturais como demônios e diabos.
- **VIGOROSO:** Humanos que herdaram esta Terra devastada começam o jogo com um D6 em Vigor em vez de um d4. Isso aumenta seu Vigor máximo para d12 + 1.
- **VOTO (Maior: Proteger a humanidade):** Os abençoados devem proteger o rebanho que resta na Terra devastada.

*"AINDA NÃO TÔ PRONTA
PRA SER UM ANJO, MAS EU
QUERO JOGAR ISSO!"*

- RED



COMPLICACÕES

Complicações são falhas e/ou deficiências físicas do personagem, tornando ocasionalmente a vida do seu herói um pouco mais dura.

Algumas complicações têm efeito direto em jogo. Outras são Complicações de interpretação mais subjetivas que te ajudam a compreender e a interpretar melhor seu personagem. Elas ocasionalmente devem fazer com que ele aja de maneiras que não são necessariamente inteligentes, ou apropriadas



GABE

NATAN SEMPRE JOGA COM "GARE" UM CARA DURÃO E PRAGMÁTICO COM UMA APARIÊNCIA BRUTA MAS COM UM CORAÇÃO QUE É OUTRO PUTO.

EM CENÁRIOS COM TECNOLOGIA AVANÇADA ELE É UM TÉCNICO. EM JOGOS DE FANTASIA, ELE GERALMENTE É UM CAVALHEIRO OU UM GUERREIRO DO MESMO TIPO.

aos interesses do grupo ou o objetivo geral. É disso que se tratam os RPGs! E quando as Complicações de um personagem causarem problemas significativos o Mestre deve recompensá-lo com Benes.

ALMOFADINHA (MENOR)

Seu personagem é um frangote que não parece nada ameaçador. Talvez ele soe meio molenga, tenha feições gentis ou uma voz suave. Seja qual for a razão, ele tem dificuldade em parecer durão. Ele subtrai 2 quando faz rolagens de Intimidar.

ANALFABETO (MENOR)

Seu herói não sabe ler. Ele provavelmente pode assinar seu nome e sabe o significado de um sinal de PARE, mas não pode fazer muito mais que isso. Também não sabe muito sobre matemática. Provavelmente ele consegue efetuar $2 + 2 = 4$, mas multiplicações e similares estão além da sua capacidade.

A propósito, analfabetos não podem ler ou escrever em nenhum idioma, não importa quantos eles realmente falem.

ANÊMICO (MENOR)

Um personagem anêmico é particularmente suscetível a infecções, doenças, efeitos ambientais e fadiga. Ele subtrai 2 de todos os testes de Vigor feitos para resistir a Fadiga (veja Perigos, começando na pág. 142).

ARROGANTE (MAIOR)

Seu herói não acha que é o melhor, ele sabe que é. Seja no que for – esgrima, kung fu, pintura – poucos se compararam às suas habilidades e ele ostenta isso a cada oportunidade que tem.

Só vencer não é o bastante para o seu herói. Ele precisa dominar completamente o seu oponente e provar que não há ninguém melhor do que ele. É o tipo de homem que desarma um oponente em um duelo só para poder pegar a sua espada e devolvê-la com um sorriso desdenhoso. Heróis arrogantes sempre procuram pela maior ameaça em batalha, atacando lacaios menores apenas se ficarem em seu caminho.

ATRAPALHADO (MAIOR)

Seu personagem é um trapalhão sem coordenação que tropeça sozinho e é sempre o último a ser escolhido nos esportes. Ele subtrai 2 em rolagens de Atletismo e Furtividade.

BOCA GRANDE (MENOR)

Como diz o ditado, quem fala demais dá bom dia a cavalo. Esse herói poderia cumprimentar uma cavalaria inteira.

O falasão não consegue guardar um segredo muito bem. Ele revela os planos e deixa escapar os segredos mais bem guardados entre os amigos. E isso geralmente ocorre nos piores momentos possíveis.

CAUTELOSO (MENOR)

Este personagem personifica a moderação e a precaução. Ele nunca toma decisões precipitadas e gosta de planejar tudo em mínimos detalhes antes que qualquer ação seja tomada.

CEGO (MAIOR)

O indivíduo é completamente cego. Ele sofre -6 em todas as tarefas físicas dependentes da visão (a critério do Mestre). Por outro lado, personagens Cegos ganham uma Vantagem gratuita a sua escolha para compensar esta Complicação particularmente difícil.

CÓDIGO DE HONRA (MAIOR)

Honra é muito importante para o seu personagem. Ele mantém sua palavra, não abusa ou mata prisioneiros e geralmente tenta operar dentro do comportamento adequado para um cavalheiro ou dama segundo as noções particulares de seu mundo.

COVARDE (MAIOR)

Nem todos têm sangue frio. Seu herói fica enjoado quando vê sangue ou vísceras e fica apavorado de se ferir. Ele subtrai 2 de testes de Medo e quando resiste à Intimidação.

CURIOSO (MAIOR)

A curiosidade matou o gato e também pode matar seu herói. Personagens curiosos têm de checar tudo e sempre querem saber o que

há por trás de um mistério ou segredo em potencial.

DEFICIENTE AUDITIVO (MENOR OU MAIOR)

Personagens que perderam parte ou toda a sua audição têm esta desvantagem. Como uma Complicação Menor, ela subtrai 4 de todas as rolagens de Perceber feitas para ouvir, incluindo acordar devido a ruídos altos. 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.

Aparelhos auditivos reduzem a penalidade para 2, mas precisam de baterias e têm 50% de chance de caírem quando ele for Ferido, sofrer uma queda ou algum outro tipo de trauma.

DELIRANTE (MENOR OU MAIOR)

Seu herói acredita em algo considerado muito estranho por todos os outros. Delírios Menores são inofensivos ou o personagem normalmente os guarda para si mesmo (o governo colocou sedativos em refrigerantes, cães podem falar, todos nós somos apenas personagens de algum jogo bizarro etc.).

Com Delírios Maiores, ele frequentemente expressa seu ponto de vista sobre a situação e isso pode eventualmente levá-lo ao perigo (o governo é comandado por alienígenas, os hospitais são mortais, eu sou alérgico a armaduras, zumbis são meus amigos).

DESAGRADÁVEL (MENOR)

Este camarada é mal-humorado e desagradável. Ele tem problemas para fazer qualquer tipo de ato caridoso a qualquer pessoa e acredita que deve ser pago pelos seus esforços, mas não aceita favores ou premiações graciosamente. Além das questões óbvias de interpretação, personagens Desagradáveis subtraem 1 das rolagens de Persuadir.

DESASTRADO (MENOR)

Devido a criação, falta de exposição ou puramente má sorte, alguns indivíduos são "desastrados" quando se trata de lidar com dispositivos mecânicos ou tecnológicos.

Desastrado inflige uma penalidade de -2 quando se usa dispositivos elétricos ou mecânicos. Se a rolagem for uma Falha Crítica ao usar um dispositivo (caso o dispositivo não preveja uma consequência contra isso), ele quebra. Se o Mestre considerar apropriado, pode ser consertado com uma rolagem de Consertar e 1d6 horas.

DESENFIADO (MENOR OU MAIOR)

Seu personagem desconfia de todo mundo. Como uma Complicação Menor sua paranoia cria frequentemente problemas de confiança. Ele pode exigir o pagamento integral antes de realizar uma tarefa, exigir que todos os acordos estejam por escrito ou mesmo acreditar que seus amigos o estão perseguinto.

Como uma Complicação Maior, rolagens de Suporte para ajudar o indivíduo desconfiado são feitas com -2.

DESEJO DE MORRER (MENOR)

Ter um desejo de morrer não significa que seu herói seja um suicida – mas ele pode achar que sua vida vale menos do que um objetivo nobre, mas claramente mortífero.

Quem tem Desejo de Morrer não jogará a vida fora por qualquer razão, mas quando houver uma chance de completar o seu objetivo, fará qualquer coisa – e aceitará qualquer risco – para alcançá-lo.

EXCESSO DE CONFIANÇA (MAIOR)

Não existe nada que seu herói não possa derrotar. Pelo menos é isso que ele 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 OU MAIOR)

Pessoas atraentes conseguem todo tipo de vantagem. Este infeliz não tem a mesma sorte. Ele subtrai 1 de suas rolagens de Persuadir ou 2 se escolheu a Complicação Maior.

FOBIA (MENOR OU MAIOR)

Fobias são medos esmagadores e irracionais que afetam a psique de um herói.

Sempre que um personagem estiver na presença de sua fobia (critério do Mestre, mas geralmente quando avistá-la) subtrai 1 de todos os testes de Característica no caso de uma Complicação Menor e 2 se for uma Maior.

Fobias não devem ser muito óbvias – vampiros, por exemplo, devem ser temidos por todos, portanto isso não é uma fobia, é bom senso. Em invés disso, a fobia geralmente se concentra em algum elemento aleatório que a mente associa ao evento. Lembre, fobias são medos *irracionais*.

FORASTEIRO (MENOR OU MAIOR)

Em uma sociedade formada por apenas alguns tipos de pessoa, o seu herói não é uma delas. Um nativo americano em uma cidade do Velho Oeste, um alienígena em um jogo de ficção científica de fuzileiros humanos ou um meio-orc em um grupo de elfos, anões e humanos são todos exemplos de Forasteiros. Habitantes locais são suscetíveis a aumentar os preços para o Forasteiro, ignorar seus pedidos de socorro e geralmente tratam-no como se fosse de uma classe mais baixa.

Forasteiros subtraem 2 de rolagens de Persuadir feitas para influenciar quem não é do seu próprio povo. A versão Maior também significa que o personagem tem poucos, até mesmo nenhum, direitos legais na região da campanha. Ele pode ser de uma espécie diferente entre xenófobos, a civilização pode ser cruel e pouco esclarecida em relação a estranhos ou pode ser uma inteligência artificial cuja consciência não é reconhecida por lei.

GANANCIOSO (MENOR OU MAIOR)

Um avarento mede valor em bens materiais ou riqueza. Se for uma Complicação Menor, ele argumenta amargamente querendo mais do que sua parte em qualquer despojo adquirido durante o jogo. Se for uma Complicação Maior, luta por qualquer coisa que considerar injusta e pode até mesmo matar ao se sentir menosprezado ou cobiçar algo que não possa ter.

GUIADO (MENOR OU MAIOR)

Voto e Guiado são complicações diferentes. Personagens com Voto tem um compromisso

com outros, enquanto Guiados buscam algo para si. Pode ser proteger o reino, se tornar um oficial condecorado, provar que é o melhor gladiador de Roma ou o melhor piloto na frota galática.

A versão Menor define o personagem e dirige as suas decisões, mas acontece raramente ou é relativamente inofensivo. Como uma Complicação Maior o personagem tem um desejo que lhe é impreverível e aparece frequentemente ou causa perigo para o herói e aqueles próximos a ele.

HÁBITO (MENOR OU MAIOR)

Seu guerreiro possui um hábito irritante e constante de algum tipo. Um Hábito menor irrita aqueles a seu redor, mas não é perigoso. Talvez ele cutucue seu nariz, não consiga parar de mexer no seu telefone, diga “cê sabe” no meio de cada frase ou masque chiclete frequentemente fazendo um barulho alto. Aliados o evitam se possível.

Um Hábito maior é uma dependência física ou mental de alguma espécie, debilitante ou mesmo possivelmente mortal. Isso inclui o uso de drogas, alcoolismo ou até mesmo um vício em realidade virtual num cenário de alta tecnologia.

Um viciado que não recebe sua dose precisa fazer um teste de Vigor a cada 24 horas ou recebe um nível de **Fadiga** (veja pág. 122).

A cada 24 horas, uma rolagem de Curar com algum tipo de medicamento apropriado remove um nível de Fadiga por quatro horas. Depois disso, a Fadiga retorna e só pode ser recuperada com a substância viciante.

HERÓICO (MAIOR)

Esta nobre alma nunca diz não a uma pessoa necessitada. Ele não precisa ficar feliz com isso, mas sempre virá em socorro daqueles que não podem ajudar a si mesmos. É a primeira pessoa a correr para dentro de um prédio em chamas, geralmente aceita caçar monstros por pouco ou nenhum pagamento e normalmente é um alvo fácil para uma história triste.

HESITANTE (MENOR)

Seu herói hesita em situações estressantes. Saque duas Cartas de Ação em combate e aja na menor. Se você sacar um Curinga, use-o normalmente e ignore a Complicação na rodada (sendo esta uma Complicação Menor, na verdade ela aumenta suas chances de sacar um Curinga!).

Personagens Hesitantes não podem escolher as Vantagens Rápido ou Focado.

IDOSO (MAIOR)

Seu herói está ficando velho, mas não está totalmente pronto para o asilo. Sua Movimentação é reduzida em 1 quadro e ele subtrai 1 de rolagens de corrida (mínimo 1). Ele também sofre uma penalidade de -1 em rolagens de Agilidade, Força e Vigor, mas não em suas perícias associadas.

Por outro lado, a sabedoria dos seus anos concede ao herói 5 pontos de perícia adicionais que podem ser usados em quaisquer perícias associadas à Astúcia.

IMPULSIVO (MAIOR)

O aventureiro mergulha de cabeça nas situações. Ele raramente pensa antes de agir.

INCRÉDULO (MENOR)

Algumas pessoas não acreditam no sobrenatural até já estarem a meio caminho da garganta de alguma criatura. São pessoas céticas que se esforçam para racionalizar eventos sobrenaturais. Eles encaram perigos que não acreditam e buscam por explicações alternativas para todos os eventos sobrenaturais.

Mesmo que um incrédulo seja confrontado com uma verdade inegável, a mente dele eventualmente começa a duvidar do que viu, racionalizando ou atribuindo ao evento um caráter “único” enquanto continua a duvidar do próximo mistério.

INIMIGO (MENOR OU MAIOR)

Alguém odeia o personagem e quer vê-lo arruinado, preso ou morto. O valor da Complicação depende do quanto poderoso é o Inimigo e de quantas vezes ele poderá aparecer. Um Inimigo Menor pode ser um pistoleiro solitário buscando vingança ou

uma irmandade traída que é mortal, mas só aparece raramente. Um Inimigo Maior pode representar autoridades poderosas, um bando de foras da lei ou único rival poderoso e incansável.

Se o Inimigo um dia for vencido, o Mestre deve trabalhar gradualmente em um substituto ou o herói pode pagar pela Complicação sacrificando um Progresso.

INVEJOSO (MENOR OU MAIOR)

A insegurança o leva a invejar as conquistas alheias ou a ser extremamente possessivo com o aquilo que esta alma descontente considera que lhe pertence. Ele geralmente reclama, choraminga, cobiça as posses ou feitos dos outros, reivindica crédito pelo trabalho alheio, desobedece comandos e causa problemas no geral.

Como uma Complicação Menor, a inveja do personagem se foca em um assunto em particular (como a sua perícia “inigualável” em pilotagem ou um interesse amoroso).

Como uma Complicação Maior, o personagem sente inveja de todos que ele considera que o ofuscaram. Ele sempre fala mal de seus rivais, tenta ofuscá-los ou conspira ativamente para desacreditar quem ameaça seu ego.

JOVEM (MENOR OU MAIOR)

O herói tem entre 12-15 anos de idade (em idade humana – ajuste para outras raças). Ele tem apenas 4 pontos para ajustar seus atributos em vez de 5 e 10 pontos de perícia em vez de 12. Ele também pode ter restrições legais dependendo do cenário (não pode dirigir, possuir uma arma de fogo e assim por diante).

Pelo lado positivo, jovens têm um bocado de sorte. Eles sacam um Bene extra no início de cada sessão de jogo (isso se acumula com outras Vantagens como Sorte ou Sorte Grande).

A maioria dos personagens Jovens também devem adotar a Complicação Pequeno, mas não é obrigatório.

Como uma Complicação Maior o personagem é Muito Jovem (8 a 11 anos de idade). Ele tem apenas 3 pontos para atributos e 10 para perícias, além da

Complicação Pequeno. Heróis Muito Jovens sacam dois Benes extras no começo de cada sessão.

LEAL (MENOR)

Este defensor corajoso arrisca sua vida pelos seus amigos sem qualquer hesitação. Alguns heróis Leais podem não *agir* dessa maneira, mas eles são os primeiros a ajudar seus amigos quando eles são ameaçados.

LENTO (MENOR OU MAIOR)

Uma deficiência ou ferimento antigo dificulta a mobilidade do herói. Como uma Complicação Menor, reduza 1 quadro da sua Movimentação andando e seu dado de corrida em um tipo. Caso seu dado de corrida já seja um d4, ele é reduzido para d4-1. Como uma Complicação Maior, reduza o dado de corrida em um tipo, Movimentação em 2 quadros e subtraia 2 de rolagens de Atletismo e rolagens de resistência a Atletismo (como Desafios ou Agarrar).

Personagens Lentos não podem ter a Vantagem Ligeiro.

Próteses: Um personagem com a versão Menor desta Complicação pode ter uma prótese. Se a prótese se perder, ele sofre os efeitos da versão Maior.

Cadeiras de rodas: Da era vitoriana em diante, personagens Lentos podem começar com uma cadeira de rodas manual sem custos. Na era moderna (1980 em diante) o personagem também pode escolher uma cadeira super leve ou uma motorizada.

Todas as cadeiras de rodas requerem um solo razoavelmente plano para funcionarem (critério do Mestre).

■ **MANUAL:** Movimentação é metade do dado de Atletismo (máximo de 3) e não pode correr.

■ **SUPER LEVE:** Movimentação é metade do dado de Atletismo e pode correr a d4 (Menor) ou d4 - 1 (Maior).

■ **MOTORIZADA:** Movimentação 6 em solo plano, 3 em solo acidentado, não pode correr. A maioria das cadeiras motorizadas pode andar cerca de 15 quilômetros antes de precisar de uma recarga.

LÍNGUA PRESA (MAIOR)

Seu personagem erra frases de efeito (ou pensa nelas só depois!), vai pela tangente quando está tentando convencer alguém a fazer alguma coisa e no geral se expressa mal na maior parte do que tenta dizer.

Ele sofre uma penalidade de -1 em Intimidar, Performance e rolagens de Persuadir e Provocar que envolvam falar.

MÁ SORTE (MAIOR)

Seu herói é um pouco mais azarado do que a maioria. Ele recebe um Bene a menos que o normal por sessão de jogo. Um personagem não pode ter Má Sorte e a Vantagem Sorte simultaneamente.

MUDO (MAIOR)

Em virtude de um trauma ou de nascença, seu personagem perdeu a capacidade de falar. Ele pode escrever mensagens quando necessário, usar linguagem de sinais ou alguma combinação de comunicação visual.

Comunicação baseada em visão pode requerer um teste de Perceber para ser corretamente compreendida (penalidades por iluminação e similares se aplicam).

NÃO SABE NADAR (MENOR)

A maioria das pessoas no século XXI consegue nadar graças à piscinas, a facilidade de se viajar até lagos e praias ou por esforços educacionais. Contudo, historicamente, aqueles que não foram criados perto de uma grande massa de água não conseguiam.

Personagens com esta Complicação sofrem uma penalidade de -2 na perícia Atletismo quando estão nadando e cada quadro que se movem na água custa 3 quadros de Movimentação. Veja Movimento (pág. 107) e Afogamento (pág. 142) para mais detalhes.

OBESO (MENOR)

Aqueles que suportam bem o seu próprio peso têm a Vantagem Musculoso. Aqueles que não, são Obesos. Um personagem não pode ser Musculoso e

Obeso simultaneamente e esta Complicação não pode aumentar seu Tamanho além de +3.

O Tamanho (e por consequência a Resistência) de um herói Obeso aumenta em +1. Sua Movimentação é reduzida em 1 quadro e seu dado de corrida em um tipo (mínimo d4). Força é considerada um tipo de dado menor (mínimo d4) para armaduras e equipamentos usados (mas não armas). Eles também têm dificuldades em encontrar armaduras ou roupas em que caibam ou em entrar em espaços pequenos.

OBRIGAÇÃO (MENOR OU MAIOR)

Seu herói tem uma responsabilidade que deve cumprir regularmente ou mesmo diariamente. Pode ser um emprego, trabalho voluntário, cuidar da família ou dos amigos etc.

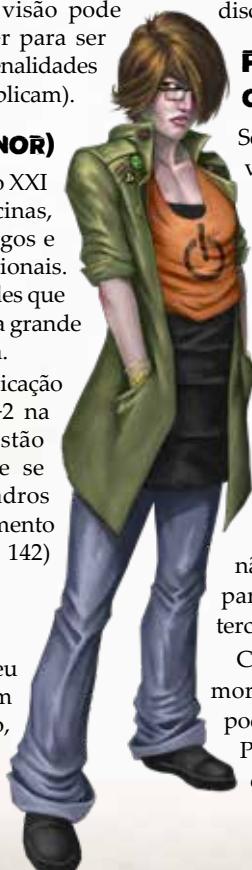
A Obrigação consome cerca 20 horas na semana ou 40 ou mais na versão Maior. Exatamente o que isso acarreta deve ser discutido entre o Mestre e o jogador.

PACIFISTA (MENOR OU MAIOR)

Seu herói absolutamente despreza a violência. Pacifismo Menor significa que ele luta apenas se não for dada nenhuma outra opção e jamais permite a matança de prisioneiros e outras vítimas indefesas.

Pacifistas Maiores não irão combater criaturas vivas sob *qualsquer* circunstâncias. Eles podem se defender, mas não farão nada para ferir permanentemente criaturas vivas sencientes. Um Pacifista Maior também pode lutar com métodos não letais (veja pág. 119), mas apenas para autodefesa ou para defesa de terceiros.

Criaturas inegavelmente malignas, mortos vivos, demônios e similares podem ser atacadas até mesmo pelos Pacifistas com a versão Maior desta complicação!



PECULIARIDADE (MENOR)

Seu herói tem alguma fraqueza menor, normalmente engraçada, mas que ocasionalmente lhe causa problemas. Um espadachim pode sempre tentar primeiro cortar suas iniciais em seus inimigos, um anão pode se vangloriar constantemente a respeito da sua cultura ou uma debutante esnobe pode não comer, beber ou socializar com as classes mais baixas, por exemplo.

PEQUENO (MENOR)

Seu personagem é muito magro, muito baixo ou ambos. O **Tamanho** dele (veja pág. 127) é reduzido em 1, o que também reduz sua Resistência.

Tamanho não pode ser reduzido abaixo de -1, mas a penalidade na Resistência permanece. Um pequenino com esta complicaçāo, por exemplo, continua com Tamanho -1 e perde um ponto em sua Resistência.

POBREZA (MENOR)

É dito que um tolo e seu dinheiro logo se separam. Seu herói é esse tolo. Ele começa com metade do dinheiro normal para o seu cenário e parece não conseguir poupar os recursos adquiridos depois que o jogo começa. No geral, o jogador reduz à metade os seus recursos totais a cada semana de jogo.

PROCURADO (MENOR OU MAIOR)

Seu herói cometeu algum crime e se for descoberto pelas autoridades, ele será preso. Isso pressupõe que o cenário possui leis e policiais para garantir o cumprimento delas.

O nível da Complicação depende da gravidade do crime e o quanto ativos são os perseguidores. Um herói com inúmeras multas de estacionamento não pagas (em um jogo onde ele tem que dirigir ocasionalmente) tem uma Complicação Menor, assim como alguém procurado por um crime mais grave longe da área principal da campanha. Ser acusado de assassinato é uma Complicação Maior em praticamente qualquer cenário se houver alguém em busca de justiça (ou vingança).

SANGUINÁRIO (MAIOR)

Seu herói nunca faz prisioneiros, exceto sob a supervisão direta de um superior. Sua brutalidade à sangue frio faz com que os rivais respondam à altura, geralmente arruina a obtenção de informações importantes, cria inimigos constantemente e pode colocá-lo em maus lençóis com seus superiores ou as autoridades, dependendo do cenário.

SEGREDO (MENOR OU MAIOR)

Seu herói tem um segredo que mantém para se proteger ou proteger os outros. Como uma Complicação Menor, o segredo é problemático, mas não representa risco de vida.

A versão Maior pode causar um problema grave se descoberto. Caso se torne de conhecimento público, ele deve trocar por Inimigo, Vergonha, Procurado ou outra Complicação apropriada aprovada pelo Mestre.

SEM ESCRÚPULOS (MENOR OU MAIOR)

Um fanático fará quase de tudo para conquistar seus objetivos. Como uma Complicação Maior, ele causa danos a todos que ficam em seu caminho. Enquanto Complicação Menor, ele para pouco antes de causar danos reais a qualquer um, exceto aqueles que se opõem diretamente a ele.

SEM NOÇÃO (MAIOR)

O herói não presta muita atenção no mundo ao seu redor e não consegue achar um palheiro em uma pequena pilha de agulhas.

Ele sofre uma penalidade de -1 em rolagens de Conhecimentos Gerais e Perceber.

SENSÍVEL (MENOR OU MAIOR)

Ataques pessoais deixam este indivíduo especialmente irritado. Como uma Complicação Menor ele subtrai 2 quando resiste a Provocar. Como uma Maior, ele subtrai 4.

TEIMOSO (MENOR)

Indivíduos Teimosos sempre querem as coisas do seu jeito e nunca admitem estar errados. Mesmo quando é dolorosamente óbvio que cometaram um erro, eles tentam justificá-lo com meias-verdades e racionalizações.

UM BRAÇO SÓ (MAIOR)

Seja de nascença ou marca de uma batalha, seu herói perdeu um braço. Por sorte, o seu outro é (agora) o braço "bom". Tarefas que requerem duas mãos, como rolagens de Atletismo (critério do Mestre) ou usar uma arma de duas mãos, sofrem um modificador de -4.

UM OLHO SÓ (MAIOR)

Este veterano perdeu um olho e tem problemas com percepção em profundidade. Ele subtrai 2 de qualquer rolagem de Característica dependente da visão de algo a mais de 5 quadros (10 metros) de distância.

VERGONHA (MENOR OU MAIOR)

Algo assombra seu aventureiro. Talvez ele tenha feito um voto que não manteve. Talvez ele tenha sido derrotado em uma luta justa e ordenou a morte do seu adversário por algum princípio superior. Ele pode não ser um covarde de fato, mas certa vez fugiu de uma batalha e deixou os outros para morrer.

Como uma Complicação Menor, as circunstâncias da vergonha não são de conhecimento geral, elas apenas assombram o herói. Ele será capaz de um esforço absurdo, mesmo que irracional, para não repetir o seu erro. Ou pode ceder sob as mesmas circunstâncias e se odiar por isso.

Como uma Complicação Maior, seu feito é de conhecimento público, ou, ao menos, de conhecimento entre seus entes queridos. Os outros jogadores devem conhecer a história assim que possível (preferencialmente na criação de personagens). De outro modo, deve ser revelado por um personagem do mestre em algum momento e usado ocasionalmente contra o herói.

VINGATIVO (MENOR OU MAIOR)

Vingança é... bem... má notícia para alguém e este aventureiro irá obtê-la.

Como uma Complicação Menor ele geralmente busca a vingança legalmente. O método varia de acordo com a situação. Alguma trama ou esquema conduzidos por meses enquanto outros exigem resultados imediatos.

Aqueles com a versão Maior desta Complicação não deixam que nada os impeça de ajustar as contas. Isso não significa que eles recorrem imediatamente à violência, mas suas ações sempre se intensificam até que uma satisfação total e completa seja alcançada.

VISÃO RUIM (MENOR OU MAIOR)

Os olhos do seu herói já não são mais o que costumavam ser. Ele sofre uma penalidade de -1 em qualquer rolagem de Característica dependente de visão (como ataques a distância e rolagens de Perceber) ou -2 como uma Complicação Maior.

Em cenários onde óculos estão disponíveis eles negam a penalidade quando são usados. Se perdidos ou quebrados durante um combate (geralmente há uma chance de 50% quando ele está Ferido, cai ou sofre algum outro trauma), o personagem fica Distruído (e Vulnerável se for uma Complicação Maior) até o fim do seu próximo turno.

VOTO (MENOR OU MAIOR)

O personagem fez um voto para alguém ou algo em que ele acredita.

O risco em cumprir o Voto e sua frequência determina o nível da Complicação. Um Voto Menor pode servir a uma ordem com mandamentos que raramente entram em conflito com os objetivos do grupo.

Um Voto Maior faz com que as demandas sejam de longo prazo, frequentes e resultem em um grande risco a sua vida.

CARACTERÍSTICAS

Personagens são definidos por suas “Características”, atributos e perícias que são todos classificados por tipos de dados. Um d6 é a média, enquanto que tipos maiores de dados refletem uma habilidade muito maior.

Atributos são habilidades primárias ou inatas usadas para resistir a efeitos como medo ou ataques sobrenaturais. **Perícias** são usadas *ativamente* para fazer as coisas ou afetar os outros.

Podem ocorrer exceções, mas estas são as diferenças fundamentais entre os dois conceitos.

ATRIBUTOS

Atributos não afetam diretamente rolagens de perícias. *Savage Worlds* trata o conhecimento aprendido e treinamento como os fatores mais relevantes e diretos. Um atributo alto permite que se aumente uma perícia mais rápido e abre opções para Vantagens que distinguem bastante dois personagens com a mesma perícia.

Todo personagem começa com um d4 em cada um dos cinco atributos:

Agilidade é uma medida da flexibilidade, destreza e coordenação de um personagem.

Astúcia mede sua inteligência bruta, acuidade mental e o quanto rápido um herói pensa. É usada para resistir a certos tipos de ataques mentais e sociais.

Espírito é autoconfiança, resiliência e força de vontade. É usado para resistir a ataques sociais e sobrenaturais, bem como ao medo.

Força é poder físico e boa forma. Também é usada como a base para o dano causado por um guerreiro em combate corpo a corpo e para determinar o quanto ele pode vestir ou carregar.

Vigor representa a tolerância, resistência a doenças, veneno ou toxinas de um indivíduo e quanto dano físico ele pode suportar antes de tombar. É usado com mais frequência para resistir aos efeitos de Fadiga e como base para a estatística derivada Resistência.

USANDO ATRIBUTOS

Atributos são usados para:

- Determinar o quanto rapidamente as perícias aumentam durante o **Progresso** (pág. 61).
- Limitar o acesso a **Vantagens** (pág. 41).
- Calcular estatísticas secundárias como Resistência ou dano corpo a corpo.
- Resistir a feitos como ser agarrado ou contra-feitiços, poderes ou ataques sociais como Provocar ou Intimidar.

PERÍCIAS

Heróis têm 12 pontos para comprar perícias durante a criação de personagem. Uma perícia cujo nível encontra-se abaixo do atributo associado (descrito entre parênteses ao lado do nome da perícia) custa menos para aumentar do que uma que está igual ou acima. Veja pág. 62 para **Criação de Personagem** e pág. 61 para **Progresso**.

Perícias Básicas estão marcadas com uma **estrela vermelha** e começam com um d4 para os personagens dos jogadores (veja pág. 32).

Personagens podem tentar usar perícias que não possuem, mas será mais difícil obter sucesso. Veja **Testes Sem Perícias** na pág. 103.

ATIRAR (AGILIDADE)

Atirar abrange todas as tentativas de acertar um alvo com uma arma de combate a distância como arco, pistola ou lança mísseis (armas arremessadas usam **Atletismo**). Veja o Capítulo Três para mais detalhes sobre combate a distância.

★ ATLETISMO (AGILIDADE)

Atletismo combina a coordenação de um indivíduo com perícias treinadas como escalar, saltar, equilíbrio, ciclismo, luta livre, esquiar, nadar, arremessar ou pegar algo. Personagens que se baseiam mais em força física do que coordenação podem escolher a Vantagem **Brutamontes** (pág. 42) para associar esta perícia a sua Força no lugar da Agilidade.

CAVALGAR (AGILIDADE)

Cavalgar permite que um herói monte, controle e cavalegue qualquer criatura ou dirija qualquer veículo movido à tração animal comum em seu cenário. Isso inclui cavalos, camelos, dragões, carroças, carreiras e afins. Veja as regras para **Combate Montado** na pág. 118.

CIÊNCIA (ASTÚCIA)

Aqueles que possuem esta perícia estudaram várias ciências complexas como biologia, xenobiologia, química, geologia, engenharia ou qualquer outra ciência “complexa”.

Uma rolagem bem-sucedida de Ciência revela informações básicas sobre o tópico e uma ampliação dá mais detalhes.

CIÊNCIA ESTRANHA (ASTÚCIA)

Cientistas “loucos”, inventores em mundos com magia (ou tecnologia muito além da nossa) alquimistas ou artífices podem ser encontrados em muitos Mundos Selvagens.

Embora suas técnicas possam variar, todos usam Ciência Estranha como perícia arcana. Veja a Vantagem **Antecedente Arcano (Ciência Estranha)** na pág. 178 para saber mais sobre suas maravilhas.

CONHECIMENTO ACADÉMICO (ASTÚCIA)

Conhecimento Acadêmico reflete o conhecimento das artes, ciências sociais, literatura, história, arqueologia e campos similares. Se um explorador quiser se lembrar quando acaba o calendário Maia ou citar uma fala de *Macbeth*, esta é a perícia a se usar.

CONHECIMENTO BATALHA (ASTÚCIA)

Conhecimento Batalha é o comando da estratégia e as táticas de um indivíduo. Pode ser usada como conhecimento militar no geral e é crítica quando se comanda tropas em **Batalhas em Massa** (veja pág. 133).

★ CONHECIMENTO GERAL (ASTÚCIA)

Personagens rolam Conhecimento Geral para conhecer pessoas, lugares e coisas do seu mundo, incluindo etiqueta, geografia, cultura, tecnologia popular, contatos e costumes.

CONJURAR (ASTÚCIA)

Magos, feiticeiros, bruxas usam Conjurar para lançar feitiços. Veja a Vantagem **Antecedente Arcano (Magia)** na pág. 178.

CONSERTAR (ASTÚCIA)

Consertar é a habilidade de desmontar e/ou reparar aparelhos mecânicos, veículos, armas e dispositivos eletrônicos simples. Também cobre o uso de demolições e explosivos.

O tempo que uma rolagem de Consertar leva depende do Mestre e da complexidade do feito. Consertar um “Ferimento” de um carro compacto em um mundo pós-apocalíptico pode levar uma hora. Consertar um “Ferimento” no mesmo carro nos dias atuais poderia levar quatro horas se o personagem quiser que ele seja pintado, polido etc. Um sucesso significa que o item volta a funcionar. Uma ampliação na rolagem de Reparar diminui à metade o tempo necessário.

Ferramentas: Os personagens sofrem uma penalidade menor (-1 a -2) em suas rolagens se não tiverem acesso à ferramentas básicas, ou uma penalidade maior (-3 a -4) se o dispositivo demandar equipamento especializado.

Eletrônica: Consertar pode ser usado para reparar dispositivos eletrônicos, mas é limitada pela perícia Eletrônica do herói. Use a menor entre as perícias.

CURAR (ASTÚCIA)

Curar tem vários usos, desde tratar Ferimentos a diagnosticar doenças e analisar certos tipos de evidência forense.

Veja a pág. 112 para regras sobre tratar e remendar Ferimentos e as págs. 143 e 147 para tratamento de doenças ou veneno.

MUDANÇAS DE PERÍCIAS NESTA EDIÇÃO DE SAVAGE WORLDS

Aqui está um sumário das principais mudanças nas perícias nesta edição de *Savage Worlds*.

PERÍCIAS BÁSICAS

Todo herói começa com um d4 em cinco habilidades básicas: Atletismo, Conhecimento Geral, Furtividade, Perceber e Persuadir. Um d4 não significa que eles são bons nessa perícias, mas eles têm alguma experiência básica com elas.

MUDANÇAS IMPORTANTES:

- **Carisma** saiu do jogo.
- **Escalar** foi incluída em **Atletismo**.
- **Conhecimento Geral** agora é uma perícia em vez de uma rolagem de Astúcia.
- **Investigar** agora é **Pesquisar** para tornar seu significado e uso mais claros.
- **Foco** é a nova perícia para o Antecedente Arcano Dom.
- **Conhecimento** foi dividida em perícias separadas usadas na maioria das campanhas. Especificamente: **Conhecimento Acadêmico**, **Conhecimento Batalha**, **Ciência**, **Eletrônica**, **Hackear**, **Idiomas**, **Ocultismo**.
- **Arrombar** agora faz parte de **Ladinagem**, que também inclui bater carteiras, prestidigitação, arrombar cofres e outros truques sujos.
- **Performance** é uma perícia nova.
- **Consertar** e seu uso foram melhor definidos.
- **Manha** agora é uma Vantagem.
- **Nadar** é resolvido com **Atletismo**.
- **Arremessar** é abrangida por **Atletismo**.
- **Rastrear** agora é parte de **Sobrevivência**.

Ciência Forense: Curar também pode ser usada para analisar evidência que se relaciona a traumas anatômicos, incluindo a causa e hora da morte, ângulo do ataque e questões similares. Um sucesso fornece informações básicas e uma ampliação aumenta os detalhes desvendados.

DIRIGIR (AGILIDADE)

Dirigir permite que um herói controle qualquer veículo terrestre motorizado comum em seu cenário. Isso inclui carros, motocicletas, tanques e afins. (Bicicletas e outras formas de transporte automotriz usam Atletismo, transportes movidos à tração animal usam Cavalgar).

Personagens em cenários modernos onde veículos são disseminados não precisam de Dirigir para viagens corriqueiras. Geralmente só são necessárias rolagens de Dirigir em condições estressantes ou perigosas, como nas **Perseguições** (pág. 148).

ELETRÔNICA (ASTÚCIA)

Eletrônica permite que um herói use dispositivos complexos ou especializados como os painéis de controle em uma máquina industrial ou os sistemas de sensores encontrados nas espaçonaves dos cenários futuristas.

Eletrodomésticos ou dispositivos eletrônicos comuns no cenário não requerem Eletrônica — Conhecimento Geral basta caso uma rolagem seja necessária. Em um mundo moderno isso se aplica a aparelhos de vídeo, celulares etc.

Para reparar qualquer tipo de eletrônico quebrado usa-se a perícia **Consertar** (veja pág. 33).

FÉ (ESPÍRITO)

Fé é a perícia arcana requerida para o **Antecedente Arcano (Milagres)**, descrito na pág. 178.

FOCO (ESPÍRITO)

Foco é a perícia arcana para o Antecedente Arcano (Dom), veja pág. 177.

★ FURTIVIDADE (AGILIDADE)

Furtividade é a habilidade de se esconder e se mover silenciosamente. Um sucesso simples em uma rolagem de Furtividade significa que o personagem evita ser detectado se os inimigos não estão particularmente alertas. Se o personagem falhar nesta rolagem, o inimigo se dá conta de que algo está errado e começa ativamente a procurar por aquilo que os alertou.

Uma vez que os inimigos estejam alertas e ativos, Furtividade é resistida por Perceber (uma rolagem em grupo se houver muitos adversários, veja pág. 103).

O Mestre deve aplicar quaisquer penalidades circunstanciais em rolagens de Perceber por conta da escuridão, cobertura, barulho, distrações e quaisquer diferenças na Escala (como no ataque, veja Escala em pág. 127). Para esgueirar-se em cima de folhas secas deve-se subtrair 2 da rolagem de Furtividade, por exemplo, enquanto que notar alguém no escuro usa a penalidade por Iluminação listada na pág. 124 (-4). Contudo, não aplique o mesmo modificador a ambas as rolagens. Se Furtividade está com -2 pela folhas, não dê também Perceber +2 para eles.

Ataque Furtivo: Esgueirar-se perto o suficiente para realizar um ataque corpo a corpo *sempre* requer um teste resistido de Furtividade contra o Perceber do alvo, quer ele esteja ativamente atento ou não. Se o teste de Furtividade for bem-sucedido, a vítima fica **Vulnerável** (pág. 120) ao atacante, mas somente até que o turno do atacante acabe. Com uma ampliação o atacante consegue A Finalização (pág. 122).

Movimento: Em combate, os personagens rolam sua Furtividade como ação livre a cada turno no fim do seu movimento ou em qualquer ação que o Mestre ache que possa chamar atenção.

Fora de combate, a distância movida depende inteiramente da situação. O Mestre pode desejar uma rolagem por minuto se o grupo estiver esgueirando-se no perímetro de uma posição defensiva ou a cada certa distância em quilômetros, se eles tentarem caminhar silenciosamente através de uma floresta escura sem alertar as criaturas que ali vivem.

HACKEAR (ASTÚCIA)

Hackear é a perícia usada para criar programas e "invadir" sistemas seguros. O uso dessa perícia sempre requer um computador ou algum tipo de interface.

A maioria das tarefas são uma simples rolagem de Hackear. O tempo que leva é determinado pelo Mestre, vai de uma simples ação a horas, dias ou mesmo meses, dependendo da complexidade do projeto. Um sucesso significa que a tentativa funciona como desejado e uma ampliação reduz à metade o tempo necessário. Uma falha geralmente significa que o hacker deve tentar novamente, enquanto que uma Falha Crítica pode significar que o sistema expulsa o usuário, aciona um alarme ou aplica algum outro tipo de contramedida.

IDIOMAS (ASTÚCIA)

Em alguns cenários, como aqueles focados em ação pulp ou "romance planetário" (onde os personagens viajam entre diversas civilizações estranhas com frequência), falar vários idiomas pode ser simplesmente interpretado travando um diálogo com sotaques exagerados que começam com um pouco de dificuldade e logo são rapidamente esquecidos. O Mestre pode ignorar esta perícia nesses cenários ou usar a Regra de Ambientação **Múltiplos Idiomas** na pág. 167.

Em cenários mais realistas a comunicação pode ser uma grande barreira que requer que os personagens aloquem pontos de perícia em

PROFI CIÊNCIA EM IDIOMA

VALOR	HABILIDADE
d4	O personagem pode ler, escrever e falar palavras e frases comuns.
d6	O falante pode manter uma conversa prolongada, mas pausada ocasionalmente.
d8	O personagem fala fluentemente.
d10	O herói pode imitar outros dialetos do idioma.
d12	O falante pode recitar trabalhos literários ou orais com maestria.

criando outras perícias

Mestres podem criar quaisquer perícias que eles quiserem ou precisarem para seus cenários. Se a perícia tem uso definido, ele deve pensar como ela funciona exatamente. Se navegar pelas estrelas é uma parte importante da sua campanha de romance planetário e você acha que a perícia Eletrônica não cobre o uso dos sistemas de navegação, por exemplo, você pode adicionar Astronavegação.

Os jogadores também podem elaborar suas próprias perícias e especializações (com a aprovação do Mestre). Entretanto, é improvável que elas sejam usadas na maioria dos cenários, a menos que o jogador busque proativamente maneiras de usá-las.

Exemplo: Em Deadlands: Inferno na Terra, os heróis devem mobilizar a cidade contra a horda de mutantes que se aproxima. Emília tem uma perícia de sua criação, Jornalismo. Ela decide usá-la para escrever um artigo comovente e imprimi-lo para que todos no assentamento o leiam. Ela consegue uma ampliação e o Mestre decide que toda a cidade se mobiliza ao lado dos defensores.

FILOSOFIA DE PERÍCIAS

Novos jogadores às vezes se focam na abrangência das perícias—como Lutar

ou Atirar—e tentam fazer o mesmo com todas as outras perícias. Mas o objetivo principal do sistema de perícias é criar e dar suporte aos *arquétipos de personagem*. Atiradores, sejam eles snipers ou arqueiros, estão presente na maioria dos cenários e todos detém uma única habilidade: são capazes de utilizar armas de ataque a distância com alta precisão. Você não precisa de uma perícia para armas de fogo e outra para arcos para reforçar esses arquétipos.

Entretanto, investigadores *precisam* de muitas perícias diferentes, porque eles fazem as coisas de modo diferente. Um detetive teimoso precisa de Intimidar para lidar com as ruas, socialites se misturam com a alta sociedade, ratos de biblioteca vão Pesquisar em biblioteca e geeks usam Hackear para conseguir o que querem.

Além disso, algumas perícias não fazem *sentido* quando combinadas. Você poderia combinar Navegar, Dirigir e Pilotar em "Veículos", por exemplo, mas então toda pessoa do mundo moderno que pode dirigir um carro também poderia pilotar um avião. Considere isso quando alterar as perícias para a sua campanha.

idiomas adicionais. Em um jogo na Terceira Guerra Mundial nos anos 80, por exemplo, um grupo de paraquedistas da ONU podem não conseguir falar com seus inimigos a menos que eles tenham Russo, Polonês ou outras 65ínguas comuns no Pacto de Varsóvia.

Se a perícia Idiomas estiver em uso ela deve ser listada como Idiomas (Espanhol), Idioma (Linguagem de Sinais) etc. O tipo de dado de um personagem também denota o quanto fluente ele é. (Personagens começam com um d8 no seu próprio Idioma).

Limitado: Use a menor perícia quando realizar uma ação que requer o conhecimento de uma língua estrangeira. Intimidar (se

for verbal), Persuadir, Pesquisar, Provocar e quaisquer outras perícias que envolvam ações verbais serão limitadas pela perícia Idiomas do personagem.

Esta limitação nunca se aplica à língua nativa de um personagem.

INTIMIDAR (ESPÍRITO)

Intimidar é a arte de amedrontar um oponente para que ele desista, revele informação ou fuja.

Intimidar é uma rolagem resistida pelo Espírito do oponente. Em combate, isto é um **Desafio** (veja pág. 119). Fora de combate, uma rolagem bem-sucedida significa que

o adversário recua, revela algum tipo de informação ou escapa quando aparece uma oportunidade. Uma ampliação significa que ele recua pelo resto da cena, fala tudo ou corre o mais rápido possível.

Dentro ou fora de combate, uma Falha Crítica significa que o alvo é imune à tentativas de intimidação desse personagem pelo resto desse encontro!

Rede de Contatos: Intimidar também pode ser usada como uma perícia “macro” para simular várias horas de investigação nas ruas. Veja **Rede de Contatos** na pág. 160 para ver como arrebentar algumas cabeças atrás de favores ou informação.

JOGAR (ASTÚCIA)

Jogar é comum nos saloons do Velho Oeste, nos fundos de uma organização criminosa, nos alojamentos da maioria dos exércitos ou no convés das naves de ficção científica.

Para simular uma hora de jogo sem ter que rolar para cada jogada de dados ou mão nas cartas, faça com que todos concordem com as apostas como, por exemplo, \$10 na moeda corrente do cenário. Todos os envolvidos fazem então uma rolagem de Jogar. Aquele que obtiver a menor rolagem paga ao maior total a diferença dos valores das rolagens obtidas multiplicada pelo valor da aposta. O segundo menor rolagem paga, ao que obteve a maior, a diferença de suas rolagens multiplicada pelo valor da aposta e por aí vai. Se restar um apostador no meio dessa distribuição, ele não ganha nem perde.

Exemplo: Red rola mais alto com um 10 e Gabe rola o mais baixo com um 4. A diferença é 6, então Gabe paga a Red 6 x a aposta de \$10, isto é \$60.

Trapaceando: Um personagem que trapaceia adiciona +2 em sua rolagem. O Mestre pode aumentar ou diminuir este modificador dependendo das particularidades do jogo ou do método de trapaça. Contudo, se o trapaceiro rolar uma Falha Crítica, ele é pego. As consequências dependem das circunstâncias e de quem percebeu, mas geralmente são desagradáveis!

MODIFICADORES ABRANGENTES

Edições anteriores de *Savage Worlds* listavam uma porção de modificadores para coisas como Furtividade e Rastrear (agora fazendo parte de Sobrevivência). Nós abandonamos essas tabelas nesta edição para uma ideia mais subjetiva que permite que o Mestre olhe para a situação como um todo — algo que não pode ser sintetizado em uma tabela — e atribua um bônus ou penalidade por conta própria, geralmente de +4 a -4.

Isso permite que ele considere todos os fatores de modo geral, especialmente aqueles que se sobreponem (como penalidades duplas por chuva ou escuridão que limitam a visibilidade e não deveriam se acumular) e os sintetiza rapidamente e facilmente sem ter que consultar uma tabela no meio de uma cena tensa.

LADINAGEM (AGILIDADE)

Abrir fechaduras, arrombar cofres, bater carteiras, prestidigitação, armar e desarmar armadilhas e atos similares de distração, sabotagem, subterfúgio e manipulação são chamados de Ladinagem.

Se usada para abrir uma fechadura, arrombar um cofre ou desarmar uma armadilha, faça um teste simples sem ser resistido, um sucesso abre ou desabilita o dispositivo e uma ampliação o faz em menos tempo, ou sem acionar alarmes ou aquilo que parecer mais apropriado ao Mestre.

Prestidigitação, esconder ou plantar um item e bater carteiras exigem um sucesso simples. Se os adversários estiverem procurando o personagem ativamente, Ladinagem é resistida por Perceber.

O Mestre deve atribuir penalidades por conta de circunstâncias particularmente difíceis. Abrir uma fechadura bastante pesada pode ter uma penalidade de -4, enquanto esconder um revólver sob roupas pesadas de

inverno pode garantir um bônus de +1. Uma falha geralmente significa que o personagem é notado ou leva tempo demais (depois disso o personagem pode tentar novamente). Uma Falha Crítica geralmente aciona a armadilha, alerta a vítima ou emperra o dispositivo de modo que ele deva ser aberto ou manipulado de modo diferente.

Limitado: Usar Ladinagem em um dispositivo eletrônico é limitado pela perícia Eletrônica do ladino. Use a menor dentre as duas perícias.

LUTAR (AGILIDADE)

Lutar cobre todos os ataques corpo a corpo, seja com as mãos, machados, espadas laser ou artes marciais. Veja no Capítulo Três as regras de combate e as várias manobras que um guerreiro pode tentar.

NAVEGAR (AGILIDADE)

Personagens com esta perícia podem lidar com a maioria dos barcos ou navios mais comuns em seus cenários. Eles também sabem como lidar com tarefas corriqueiras associadas a sua embarcação como amarrar nós, estiar velas ou seguir as correntes.

OCULTISMO (ASTÚCIA)

Ocultismo reflete o conhecimento e experiência com o paranormal que a maioria das pessoas sequer acredita que exista. Pode ser usada para decifrar pictogramas estranhos, lembrar de informações a respeito de criaturas sobrenaturais, lembrar de curas para doenças monstruosas como licantropia ou vampirismo, ou ainda, para realizar rituais.

Encontrar informações em uma biblioteca, jornal, necrotério, tomo antigo, na internet etc., usa a perícia Pesquisar. Como descrito aqui, contudo, se o Ocultismo do investigador for mais alto, ele pode usá-lo em vez disso. Veja **Pesquisar** na pág. 40.



★ PERCEBER (ASTÚCIA)

Perceber é a percepção e a prontidão geral de um herói. É usada para perceber locais, sons, sabores e odores, achar pistas, detectar emboscadas, encontrar armas escondidas em um inimigo ou dizer se um rival está mentindo, assustado, feliz etc.

Sucesso garante informações básicas — o personagem ouve movimento na floresta, sente o odor de uma fumaça vindo de longe ou sente que alguém não está sendo completamente sincero.

Uma ampliação dá mais detalhes como a direção do som ou odor, ou ainda que tópico a pessoa está evitando ou mentindo a respeito.

PERFORMANCE (ESPÍRITO)

Um bom artista pode elevar o moral, levar uma multidão à ação ou simplesmente ganhar um dinheiro extra dos habitantes locais. Os detalhes específicos dependem da situação, cenário e o quanto o personagem é conhecido na área.

Performance engloba cantar, atuar, tocar um instrumento ou tarefas similares que requerem uma audiência para serem apreciadas.

Levantando Fundos: A quantia de dinheiro que um personagem pode levantar entretendo é extremamente subjetiva, mas como regra geral uma performance bem-sucedida aumenta em 20% os Recursos Iniciais do cenário com um sucesso simples e 30% com uma ampliação. O Mestre pode multiplicar esta quantia pelo Estágio do artista se achar apropriado. Esses números funcionam para artistas normais que podem ser conhecidos em uma área ou estabelecimento pequenos. Grandes performances podem aumentar significativamente o cachê de um artista, mas também exigem mais tempo, energia e preparação.

Enganação: Performance pode ser usada no lugar de Persuadir se o personagem está tentando

enganar, blefar ou se disfarçar e se o Mestre concordar que faz sentido dentro do contexto da situação.

★ PERSUADIR (ESPÍRITO)

Persuadir é a habilidade de convencer os outros do que você quer através de explicações, bajulação, enganação, recompensas ou outros meios amigáveis. Persuadir não é controle da mente. Pode mudar as atitudes de uma pessoa, mas não seus objetivos. Com uma boa rolagem de persuadir, um bandido pode permitir que você fique com uma joia de grande valor sentimental, mas ele ainda levará o resto dos seus pertences.

Quando usada para dar **Suporte** a aliados (pág. 126) é um teste não resistido. Se o alvo resistir, é uma rolagem resistida contra o Espírito do alvo. O Mestre deve modificar a rolagem de acordo com seu critério baseado na interpretação, quaisquer Vantagens ou Complicações que afetem a conversa e nas circunstâncias.

Nível de Reação: O quanto uma pessoa está disposta a cooperar depende da sua atitude em relação a quem está falando com ela. O Mestre pode decidir como personagens não jogadores se sentem baseado no cenário ou rolando na **Tabela de Reação** (veja a barra lateral) se ele não tiver nada planejado.

Sucesso melhora a atitude do alvo em um nível, ou dois níveis com uma ampliação. Melhorias adicionais geralmente não são possíveis no mesmo encontro — leva um certo tempo para que as pessoas mudem suas opiniões.

Uma falha significa que o alvo manterá sua opinião nesta cena ou até que a situação mude de algum modo. Uma Falha Crítica também reduz a atitude do alvo em dois níveis.

No geral, apenas uma rolagem deve ser permitida por interação a menos que informações novas sejam reveladas, uma recompensa substancial seja oferecida etc.

Rede de Contatos: Os personagens também podem usar Persuadir como uma perícia "macro", simulando algumas horas de fraternização e socialização para ganhar favores ou informação. Veja **Rede de Contatos** na pág. 160.

REAÇÕES

O Mestre pode rolar na tabela abaixo ou escolher a atitude inicial de um personagem ou grupo.

TABELA DE REAÇÃO

2D6 REAÇÃO INICIAL

Hostil: O alvo é abertamente hostil. Ele pode atacar, se possível, trair, denunciar ou prejudicar o grupo na primeira oportunidade. Não ajudará sem algum tipo de ameaça ou recompensa exorbitante.

Antipático: O personagem não está interessado em ajudar a menos que não tenha escolha e/ou lhe oferecem algum tipo de pagamento ou recompensa substancial.

Não Cooperativo: O alvo não está interessado em se envolver a menos que haja alguma vantagem significativa para ele.

Neutro: O alvo não tem nenhuma atitude em particular em relação ao grupo. Ele espera um pagamento justo por qualquer tipo de favor ou informação.

Cooperativo: O personagem é simpático no geral. Ele ajuda por um pagamento módico, favor ou gentileza.

Amigável: O indivíduo se esforçará para ajudar o herói. Ele provavelmente irá realizar tarefas simples por muito pouco e está disposto a se arriscar em tarefas mais perigosas por um pagamento justo ou outros favores.

Prestativo: O alvo está ansioso para ajudar o herói e provavelmente o fará por pouco ou nenhum pagamento.

PESQUISAR (ASTÚCIA)

Um personagem hábil na perícia Pesquisar sabe como fazer um bom uso de bibliotecas, arquivos de necrotérios, a internet ou outras fontes de informação escritas.

O tempo que isso leva depende do Mestre e da situação. Encontrar algo na internet ou uma passagem específica em um livro pode ser possível em uma rodada de combate. Procurar em livros de uma biblioteca, procurar sobre um tópico complexo na internet ou desenterrar informações de antecedente a respeito de indivíduo geralmente leva uma hora.

Um sucesso garante informações básicas e uma ampliação dá mais detalhes. Uma falha significa que o pesquisador não encontra o que está procurando.

Uma Falha Crítica pode significar que o pesquisador encontra uma informação plausível, mas incorreta; atrai a atenção de uma entidade ou facção rival; encontra algo que "A Humanidade Não Deveria Conhecer" e sofre com algum tipo de doença mental (Fobia Menor, Peculiaridade etc.); ou que accidentalmente ele *destrói* a fonte. O Mestre é encorajado a ser criativo se tal infortúnio acontecer, talvez forçando o grupo a abordar a situação de modo diferente.

Perícias Relacionadas:

Se um personagem tem uma perícia que se relaciona diretamente ao que ele está pesquisando ele pode usá-la em vez de Pesquisar. Um explorador com Ocultismo d10 e Pesquisar d6, por exemplo, rola um d10 quando investiga conhecimento vampírico em uma biblioteca proibida. Se mais tarde ele for procurar pela escritura da casa onde dizem ser o covil dos vampiros, ele rola Pesquisar normalmente.

Nota: Pesquisar pode apenas dar as pistas, especialmente em um jogo repleto de mistérios. *Juntar* as peças da informação coletada fica a cargo dos jogadores.

PILOTAR (AGILIDADE)

Pilotar permite que um personagem manobre aviões, helicópteros, jet packs ou espaçonaves. Regras para Perseguições e combate veicular podem ser encontradas no Capítulo Quatro.

Uma criatura com a habilidade inata para voar (tem asas, por exemplo) usa Atletismo em vez disso.

PROVOCAR (ASTÚCIA)

Provocar ataca o orgulho com ridicularização, tiradas cruéis ou demonstrações de superioridade.

Provocar é uma rolagem resistida pela Astúcia do oponente. Em combate, isto é um Desafio (veja pág. 119).

Fora de combate, sucesso significa que o defensor recua, escapa ou comece uma briga. Uma ampliação deixa a vítima acovardada pelo resto de cena, faz com que ela saia da área espumando ou até chorando ou ainda faz com que ela ataque seu alvo de modo inconsequente (talvez com um Ataque Selvagem na primeira rodada de combate).

Uma Falha Crítica significa que o alvo é imune às provocações desse personagem pelo resto do encontro.

PSIÔNICOS (ASTÚCIA)

É a perícia que "psions" ou "psis" usam para ativar e controlar suas habilidades psíquicas. Veja a Vantagem *Antecedente Arcano (Psíônico)* na pág. 178.



SOBREVIVÊNCIA (ASTÚCIA)

Sobrevivência permite que um personagem encontre comida, água ou abrigo em ambientes hostis. Também pode ser usada pra navegar em ambientes selvagens, descobrir quais plantas são comestíveis e quais não o são e assim por diante.

FAMILIARIDADE

Se for dramaticamente apropriado mostrar que um personagem está fora da sua zona de conforto com o uso em particular de uma perícia — como pegar uma arma alienígena e tentar Atirar com ela — o Mestre pode simplesmente aplicar uma penalidade (geralmente de -2 a -4) ao total.

Quando fazer isso e qual é o valor da penalidade, depende inteiramente da situação. Um pistoleiro pode sofrer uma penalidade quando usa um arco, por exemplo, ao menos até que tenha um dia ou dois de prática. Um professor pode sofrer uma penalidade de -4 em uma rolagem de Ciência se o jogador disser especificamente que ele é um *químico* mundialmente famoso quando o teste que o Mestre pediu trata de geologia do paleozóico. (Embora seja um bom momento para conceder um Bene, se o jogador interpretar esta falta de conhecimento!).

Quanto tempo dura a penalidade com o uso repetido depende da perícia em questão. Penalidades físicas provavelmente somem depois de pouco mais do que um dia de prática. Penalidades baseadas em conhecimento são removidas se o personagem tem acesso à materiais adequados e passa algum tempo pesquisando o assunto em questão. Um estudante de literatura francesa que tem tempo de estudar Shakespeare, por exemplo, não deve sofrer uma penalidade em Conhecimento Acadêmico.

Em suma, use as penalidades de familiarização em situações dramáticas ou para ilustrar as diferenças em culturas ou níveis tecnológicos. Mesmo assim, mantenha a história em movimento e não fique preso às minúcias.

Um teste bem-sucedido de Sobrevivência garante comida e água suficientes para uma pessoa por um dia; ou para cinco com uma ampliação.

Informações mais detalhadas sobre Fome e Sede podem ser encontradas em Perigos na pág. 142.

Rastrear: Sobrevivência também pode ser usada para detectar e seguir rastros. Cada rolagem geralmente abrange seguir rastros por um quilômetro, mas o Mestre deve ajustar isso conforme o necessário para circunstâncias específicas.

O Mestre pode aplicar um bônus ou penalidade baseado no alvo, ambiente e no tempo. Rastrear um grupo grande que passou recentemente por uma área coberta de neve pode garantir um bônus de +4, enquanto seguir uma única pessoa que caminhou sobre rochas e riachos há mais de um dia incorre em uma penalidade de -4.

VANTAGENS

Abaixo está uma lista de todas as Vantagens comuns na maioria dos cenários. Você também encontrará Vantagens elaboradas especificamente para o seu cenário em livros oficiais de *Savage Worlds*.

As Vantagens estão agrupadas por tipo para ajudar durante a criação de personagem. Você encontrará um sumário na pág. 67.

A menos que uma Vantagem diga especificamente o contrário, ela só pode ser escolhida uma vez.

REQUISITOS: Embaixo de cada Vantagem está o Estágio (veja pág. 61) mínimo requerido para escolhê-la com quaisquer outros pré-requisitos como atributos, perícias ou outras Vantagens.

DE ANTECEDENTE

Geralmente estas são Vantagens inatas ao personagem, aprendidas através de

um treinamento extenso e prolongado ou adquiridas após a exposição a certos eventos.

Desde que tenham uma boa explicação, os jogadores podem escolher essas Vantagens depois da criação de personagem. Um personagem pode escolher a Vantagem Atraente, por exemplo, se limpando, com uma boa maquiagem ou cuidando melhor da sua aparência. Personagens podem adquirir a Vantagem Antecedente Arcano encontrando um livro com conhecimento proibido ou treinando com outro arcanista em seu grupo durante os períodos ociosos entre aventuras.

AMBIDESTRO

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Seu guerreiro é tão hábil com a mão esquerda quanto é com a direita. Ele ignora a penalidade da **Mão Inábil** (veja pág. 115).

Se estiver empurmando uma arma em cada mão, um personagem Ambidestro pode acumular os bônus de Aparar de ambas as armas (se houverem bônus).

ANTECEDENTE ARCANO

REQUISITOS: Novato

Exposição à energias estranhas, estudos em uma escola mágica ou dons de entidades divinas ou espirituais às vezes concedem aos campeões seus próprios poderes e habilidades. Tais eventos levam à Vantagem Antecedente Arcano e ao desenvolvimento de habilidades sobrenaturais. Veja o Capítulo Cinco para ter uma descrição completa dos Antecedentes Arcanos, poderes e como usá-los

ARISTOCRATA

REQUISITOS: Novato

Este indivíduo nasceu com privilégios ou eles vieram posteriormente. Ele pode ter dinheiro ou não (Vantagem Rico ou Podre de Rico), mas ele ainda anda no círculo social da elite dentro do cenário.

Aristocratas adicionam +2 em Persuadir quando em uma **Rede de Contatos** (veja pág. 160) com a elite local, industriais, nobres ou outros aristocratas. Eles também adicionam +2 em rolagens de Conhecimento Geral feitas para conhecer a etiqueta da elite, reconhecer

ramos familiares e heráldica ou ainda rumores envolvendo outros de sua posição.

ATRAENTE

REQUISITOS: Novato, Vigor d6+

Não é segredo que as pessoas ficam mais dispostas a ajudar aqueles que eles consideram fisicamente atraentes. Seu personagem adiciona +1 em rolagens de Performance e Persuadir se o alvo estiver atraído pelo seu tipo em geral (gênero, sexo, espécie etc.).

MUITO ATRAENTE

REQUISITOS: Novato, Atraente

Seu herói é lindo de morrer. Ele aumenta seu bônus em Performance e Persuadir para +2.

BRUTAMONTES

REQUISITOS: Novato, Força d6+,

Vigor d6+

Brutamontes se focam em força e capacidade física no lugar de coordenação e flexibilidade. Eles tratam Atletismo como se ela estivesse ligada a Força no lugar de Agilidade para propósitos de Progresso. O personagem também pode resistir a Desafios de Atletismo com força, se ele desejar.

Por fim, Brutamontes aumentam em +1 a Curta Distância de qualquer item arremessado. Dobre isso para a Média Distância ajustada e dobre novamente para a Longa Distância. Se a Distância de um item arremessado for 3/6/12, por exemplo, a Distância para o Brutamontes é 4/8/16.

CARISMÁTICO

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+

Seu herói é simpático por alguma razão. Ele pode ser confiável, bondoso ou apenas pode transparecer confiança e boa vontade. Você tem uma terrolagem gratuita em rolagens de Persuadir.

CORAJOSO

REQUISITOS: Novato, Espírito d6+

Aqueles com esta Vantagem aprenderam a dominar seus medos ou lidaram com tantos horrores que acabaram se habituando. Estes valentes exploradores adicionam +2 em

Testes de Medo e subtraem 2 dos resultados da Tabela de Medo (veja pág. 140).

CURA RÁPIDA

REQUISITOS: Novato, Vigor d8+

Aqueles com esta bênção adicionam +2 ao Vigor em rolagens de cura natural e testam a cada três dias em vez de cinco (veja **Cura**, pág. 112).

FAMOSO

REQUISITOS: Novato

Seu personagem é uma espécie de celebridade menor. Ele pode ser um bardo popular conhecido em um feudo em particular, uma estrela de rock menor ou um amado ator de um filme B.

Ele ganha o dobro do cachê normal quando está realizando uma performance (veja **Performance**, pág. 38). Ele também pode usar sua fama para adicionar +1 em rolagens de Persuadir se o alvo for amigável e souber quem ele é (uma rolagem de Conhecimento Geral modificada pela probabilidade do indivíduo conhecer a celebridade).

A parte ruim de ser Famoso é que o indivíduo é geralmente reconhecido, os outros querem algo dele com certa frequência, ele pode ser perseguido por fãs ou admiradores, ou ainda ele pode não conseguir se livrar de suas obrigações, apresentações ou outras atividades sem se complicar.

MUITO FAMOSO

REQUISITOS: Experiente, Famoso

Seu herói é realmente famoso. Ele é bastante conhecido em um círculo grande como um país, uma grande indústria ou uma mídia popular(cinema, televisão, indústria da música etc). Ele faz 5x o cachê normal quando se apresenta e adiciona +2 em Persuadir quando está influenciando indivíduos amigáveis que o conhecem.

O preço também é mais alto para os verdadeiramente Famosos, com mais exigências em questão de tempo, obrigações, rivais, escândalos e na incapacidade de se misturar à multidão sem ser reconhecido.



FURIOSO

REQUISITOS:

Novato
Furiosos se tornam selvagens e quase incontroláveis quando ficam com “sangue nos olhos”, mas continuam sendo verdadeiras máquinas de matar!

Imediatamente após sofrer um Ferimento ou um resultado Abalado (apenas por dano físico), seu herói deve fazer um teste de Astúcia ou fica Furioso. Ele *pode* falhar no teste voluntariamente, se assim desejar.

Ficar Furioso tem os seguintes efeitos:

- **FÚRIA:** A força do personagem aumenta em um tipo de dado e todo ataque corpo a corpo deve ser um Ataque Selvagem (veja pág. 115). Ele não pode usar perícias que requeiram inteligência ou concentração (critério do Mestre). Ele pode vociferar ameaças e usar Intimidar, por exemplo.
- **ENRAIVECIDO:** Adrenalina e raiva fortalecem os músculos do Furioso, adicionando +2 em Resistência. Ele ignora um nível de penalidades por Ferimentos (isso se acumula com quaisquer outras habilidades que reduzam penalidades por Ferimento).

- **IMPRUDÊNCIA:** Toda vez que um Furioso rolar uma Falha Crítica em um teste de Lutar, ele acerta um alvo aleatoriamente no seu raio de ataque (*não* o alvo pretendido), seja amigo ou inimigo. Se não houverem alvos aplicáveis, o golpe simplesmente erra, quebra objetos próximos etc.

Depois de cinco rodadas consecutivas de fúria, o herói recebe um nível de Fadiga. Com dez rodadas, ele ganha outro nível de Fadiga e a fúria termina. Ele também pode *escolher* acabar com sua fúria a qualquer momento fazendo um teste de Astúcia -2 (como uma ação livre, possivelmente evitando a Fadiga se conseguir encerrar sua fúria antes que ocorra!). Comece uma contagem nova se ele entrar em fúria novamente, mesmo que seja a mesma batalha.

IMPULSO

REQUISITOS:

Novato, Espírito d8+
Impulso tem a ver com energia ou espírito. Aqueles que o possuem estão à altura da

situação quando a coisa fica feia. Quando você gasta um Bene para rerrolar uma Característica, adicione +2 ao total. O bônus se aplica apenas na rerrolagem. Não se aplica a rolagens de dano (já que não são uma rolagem de Característica), também não se aplica a rolagens de Absorção a menos que você esteja usando *outro* Bene para rerrolar o teste de Vigor.

LIGEIRO

REQUISITOS:

Novato, Agilidade d6+
A Movimentação do seu herói é aumentada em +2 e seu dado de corrida aumenta em um tipo (de d6 para d8, por exemplo).

LINGUISTA

REQUISITOS:

Novato, Astúcia d6+
Este viajante do mundo tem um ouvido bom para idiomas. Ele começa o jogo conhecendo uma quantidade de Idiomas que iniciam em d6 igual a metade do seu dado de Astúcia (veja a perícia **Idiomas** em pág. 35).

MUSCULOSO

REQUISITOS:

Novato, Força d6+,
Vigor d6+
Seu lutador é muito grande ou está em forma. Seu Tamanho aumenta em +1 (e também a Resistência em 1) e ele trata sua Força como se fosse um tipo de dado maior quando determina **Sobrecarga** (pág. 77) e **Força Mínima** para usar armadura, armas e equipamentos em penalidade (pág. 76).

Musculoso não pode aumentar o Tamanho do personagem acima de +3.

PRONTIDÃO

REQUISITOS:

Novato
Nada escapa a esse herói. Ele é bastante observador e perceptivo e adiciona +2 em seu Perceber para ouvir, ver ou sentir o mundo ao seu redor.

RÁPIDO

REQUISITOS:

Novato, Agilidade d8+
Personagens Rápidos possuem reflexos ultra-rápidos e uma cabeça fria. Sempre que o personagem sacar uma Carta de Ação com um valor Cinco ou menor, você pode descartá-la e sacar novamente

até que consiga uma carta mais alta do que Cinco.

Personagens com as Vantagens Focado e Rápido primeiro sacam sua carta adicional e escolhem qual irão usar. Se a carta for um Cinco ou menos, a Vantagem Rápido pode ser usada para sacar uma substituta até que um Seis ou maior apareça.

RESISTÊNCIA ARCANA

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+

Mágica e o sobrenatural pouco influenciam este indivíduo. Seja por natureza, herança ou treinamento, ele é particularmente resistente à magia, psíquicos, ciência estranha e outras energias sobrenaturais.

Perícias arcanas tentando afetar esse herói sofrem uma penalidade de -2 (mesmo que sejam conjuradas por aliados!) e o dano mágico também é reduzido em 2.

RESISTÊNCIA ARCANA APRIMORADA

REQUISITOS: Novato, Resistência

Arcana

Como acima, mas a penalidade para a rolagem da perícia arcana e do dano é aumentada para 4.

RICO

REQUISITOS: Novato

Tenha seu herói nascido em um berço de ouro ou conquistado suas posses através de trabalho duro, ele tem mais dinheiro que a maioria.

Heróis ricos iniciam com três vezes os recursos iniciais normais para o cenário. Se o cenário precisar de uma renda fixa, o herói recebe o equivalente moderno de um salário anual de \$150.000.

PODRE DE RICO

REQUISITOS: Novato, Rico

Este indivíduo afortunado é realmente rico. Ele possui cinco vezes os recursos iniciais para o cenário durante a criação de personagem e, se apropriado, uma renda anual líquida de cerca de \$500.000.

Podem existir personagens ainda mais ricos, mas a menos que haja um efeito dentro do jogo isso não deve importar. Isso deve ser combinado com o Mestre e vem acompanhado de mais recursos bem como responsabilidades onerosas.

SORTE

REQUISITOS: Novato

O aventureiro parece ser abençoados pelo destino, deuses ou qualquer força externa na qual ele acredite (ou que acredite nele!).

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

SORTE GRANDE

REQUISITOS: Novato, Sorte

O jogador saca dois Benes adicionais no início de cada sessão em vez de um.

DE COMBATE

Estas Vantagens foram criadas para ajudar o seu herói a causar danos terríveis – ou sobreviver a eles – nas batalhas sangrentas de *Savage Worlds*.

ARMA PREDILETA

REQUISITOS: Novato, perícia com a arma escolhida em d8+

O herói conhece uma única arma (Excalibur, Old Betsy, Ferroadada) como a palma da sua mão. Quando a usa, ele adiciona +1 em suas rolagens de Atletismo (arremessar), Lutar ou Atirar e +1 no Aparar quando ela está preparada (mesmo que seja uma arma de combate a distância).

Um guerreiro pode escolher esta Vantagem várias vezes, aplicando a uma arma diferente cada vez. Se uma Arma Predileta for perdida, ele pode substituí-la, mas os benefícios não entram em vigor por alguns dias (quanto tempo o Mestre considerar dramaticamente apropriado).

ARMA PREDILETA APRIMORADA

REQUISITOS: Experiente, Arma Predileta

Como acima, mas os bônus quando se usa a arma aumentam para +2.

ARTISTA MARCIAL

REQUISITOS: Novato, Lutar d6+

Seu guerreiro tem treinamento básico em artes marciais. Seus punhos e pés são armas (veja Armas Naturais, pág. 115), então ele sempre é considerado armado. Ele soma +1 quando golpeia com eles e causa Força +d4 de dano. Se ele já possuir um dado de dano por Força pela habilidade racial **Garras** (pág. 213) ou pela Vantagem Brigão (pág. 47), aumente o dano em um tipo de dado.

Artista Marcial *não* soma ao dano com outras Armas Naturais como presas ou chifres.

GUERREIRO MARCIAL

REQUISITOS: Experiente, Artista Marcial

Aumente o bônus de Lutar para +2 e seu dado de dano em um tipo adicional.

ATACAR PRIMEIRO

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Uma vez por rodada, contando que não esteja Abalado ou Atordoado, o herói ganha um ataque livre de Lutar contra um adversário imediatamente após ele entrar no seu Alcance. (Veja **Ataques Livres** na pág. 117).

ATACAR PRIMEIRO APRIMORADO

REQUISITOS: Heroico, Atacar Primeiro

Como acima, mas o herói pode atacar até três adversários em cada turno.

ATIRADOR

REQUISITOS: Experiente, Atletismo d8+ ou Atirar d8+

O herói tem um talento nato com armas de combate a distância. Se ele não se mover em um turno e não disparar acima de uma Cadência de Tiro 1 na sua primeira ação, ele pode adicionar +1 a uma rolagem de Atletismo

(arremessar) ou Atirar, ou ignora até 2 pontos em penalidades por Ataques Localizados, Cobertura, Distância, Escala ou Velocidade. Isso é uma versão menor da manobra Mirar e não se acumula com ela. Atirador não se aplica a ataques adicionais depois do primeiro.

ATIRAR COM DUAS ARMAS

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Atirar com Duas Armas funciona como Atacar com Duas Armas, mas para armas de combate a distância, permitindo que o personagem dispare ou arremesse uma arma em cada mão com duas ações diferentes sem acionar a penalidade por Ações Múltiplas.

Se o personagem tem Lutar com Duas Armas, a segunda ação também pode ser um ataque corpo a corpo.

Exemplo: Red tem uma espada em uma mão e uma pistola na outra. Ela tem Lutar com Duas Armas e Atirar com Duas Armas, então ela pode fazer um ataque com Lutar em uma ação e então um segundo ataque também com Lutar ou um com Atirar sem penalidade por Ação Múltipla em uma ação posterior naquele turno.

BLOQUEAR

REQUISITOS: Experiente, Lutar d8+

Através de experiência em batalha seu herói aprendeu a se defender em brutais combates



corpo a corpo. Seu Aparar aumenta em +1 e qualquer bônus de Agrupar contra ele é reduzido em um.

BLOQUEAR APRIMORADO

REQUISITOS:

Veterano, Bloquear

O bônus de Aparar do personagem agora é +2 e o bônus de Agrupar contra ele é reduzido em 2.

BRIGÃO

REQUISITOS:

Novato, Força d8+,

Vigor d8+

Seus punhos são como martelos ou suas garras cortam como facas. Seu corpo parece ser feito de pedra. Brigões aumentam sua Resistência em 1 e rolam Força +d4 quando acertam com seus punhos ou pés (ou mesmo garras, se eles as tiverem). Se eles já tiverem um dado de dano pelas **Garras** (pág. 213), a Vantagem Artista Marcial etc., aumente o tipo do dado em um, em vez disso.

A Vantagem Brigão não torna os punhos do personagem **Armas Naturais** (pág. 115).

PUGILISTA

REQUISITOS:

Experiente, Brigão

O lutador aumenta sua Resistência +1 adicional e o dano causado por seus punhos ou garras em mais um tipo de dado.

CALCULISTA

REQUISITOS:

Novato, Astúcia d8+

Alguns segundos para estudar as ações do seu adversário dão ao seu herói uma grande vantagem. Quando sua Carta de Ação é um Cinco ou menor, ele ignora até 2 pontos de penalidades em uma ação naquele turno, o que pode incluir, Ações Múltiplas, cobertura, Distância e até mesmo penalidades por Ferimentos.

CONTRÁ-ATAQUE

REQUISITOS:

Experiente, Lutar d8+

Lutadores com esta Vantagem punem instantaneamente os erros de um inimigo. Uma vez por rodada (se não estiver Abalado ou Atordoado) o personagem ganha um **Ataque Livre** (pág. 117) contra alguém que tenha falhado em um ataque de Lutar contra

ele. O contra-ataque ocorre imediatamente (antes dos outros acertos contra o herói na mesma Carta de Ação, se houver).

CONTRÁ-ATAQUE APRIMORADO

REQUISITOS:

Veterano,

Contra-Ataque

Como acima, mas o herói ganha um **Ataque Livre** contra até três adversários que falharam contra ele em cada rodada.

CORREDOR

REQUISITOS:

Novato, Agilidade d8+,

Atletismo d6+

Seu personagem pratica “parkour” ou apenas é muito habilidoso correndo, saltando, se balançando, escalando muros e obstáculos.

Enquanto houverem obstáculos ele pode saltar, quicar ou se balançar sobre eles, ele se move com sua Movimentação total em Terreno Acidentado quando a pé. Ele também adiciona +2 em suas rolagens de Atletismo quando escala e em Perseguições a pé (veja **Perseguições e Veículos** pág. 148).

DISPARO DUPLO

REQUISITOS:

Experiente, Atirar d6+

Especialistas experientes em armas de fogo disparam dois tiros rápidos sucessivamente sem prejudicar a mira.

A Vantagem Disparo Duplo só pode ser usada com armas que tenham Cadência de Tiro de 1 e que possam disparar dois tiros sem precisar recarregar manualmente. Adiciona +1 ao ataque e ao dano com o custo de uma bala extra. Esse efeito é aplicado por ação, então um atirador pode realizar um Disparo Duplo mais de uma vez se fizer uma Ação Múltipla.

Disparo Duplo *não pode* ser combinada com Disparo Rápido.

Se usada com uma arma capaz de realizar uma **Rajada de Três Balas** (veja pág. 77), adiciona +2 no Atirar e no dano em vez de +1 e gasta seis balas.

DISPARO RÁPIDO

REQUISITOS: Experiente, Atirar d6+

O atirador tem prática em dar tiros rápidos e precisos. Contanto que ele tenha uma arma de combate a distância de disparo rápido de algum tipo (como um revólver ou semiautomático) e tiver munição o suficiente para fazê-lo, ele pode aumentar a Cadência de Tiro da sua arma em +1 para um dos seus ataques com atirar (de sua escolha) naquele turno.

DISPARO RÁPIDO APRIMORADO

REQUISITOS: Veterano, Disparo Rápido

O atirador agora pode aumentar a Cadência de Tiro da sua arma em 1 por até duas vezes no mesmo turno (via Ação Múltipla).

Exemplo: Gabe dispara uma metralhadora e tem Disparo Rápido Aprimorado. A arma tem uma Cadência de Tiro de 4 e Gabe decide disparar nas suas três ações permitidas (veja Ações Múltiplas na pág. 113).

Ele rola um dado extra em Atirar com o seu primeiro e o seu segundo ataque, aumentando a Cadência de Tiro da arma para 5 nas duas vezes. Ele não tem o bônus no seu terceiro ataque, a Cadência de Tiro da metralhadora permanece 4.

DURO DE MATAR

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+

Este aventureiro tem mais vidas que uma gataria. Ele pode ignorar suas penalidades por Ferimentos quando faz a rolagem de Vigor para evitar ficar Sangrando (veja pág. 111).

MUITO DURO DE MATAR

REQUISITOS: Veterano, Duro de Matar

Seu herói é mais difícil de matar do que o Rasputin. Se ele for “morto”, role um dado. Com um resultado ímpar, ele está morto. Com uma rolagem par, ele está incapacitado mas de algum modo escapa da morte. Ele pode ser capturado, despojado de todos os seus pertences ou

dado como morto por engano, mas de alguma maneira ele sobrevive.

ESQUIVA

REQUISITOS: Experiente, Agilidade d8+

O herói pode antecipar ataques ou se movimentar de modo errático sob fogo. A menos que seja vítima de um ataque surpresa e seja pego completamente desprevenido, Esquiva subtrai 2 de todos os ataques a distância feitos contra o personagem. Entretanto, Esquiva *não* se acumula com cobertura.

ESQUIVA APRIMORADA

REQUISITOS: Experiente, Esquiva

O herói adiciona +2 quando está Evadindo de ataques com efeito em área. Veja Evasão na pág. 122.

FINTA

REQUISITOS: Novato, Lutar d8+

Quando realiza um Desafio (pág. 119) com a perícia Lutar, você pode escolher que um adversário resista com Astúcia em vez de Agilidade.

FOCADO

REQUISITOS: Experiente, Astúcia d8+

Guerreiros que conseguem manter a calma quando todos os outros estão correndo para achar cobertura são mortais em combate. Um herói com esta Vantagem saca uma Carta de Ação adicional em combate e age na melhor delas.

EXTREMAMENTE FOCADO

REQUISITOS: Experiente, Focado

Como acima, mas o herói saca duas cartas adicionais e escolhe qual deseja manter.

FRENESI

REQUISITOS: Experiente, Lutar d8+

Um personagem com Frenesi rola um segundo dado de Lutar em qualquer um dos seus ataques com Lutar no turno. O dado extra pode ser alocado no mesmo alvo ou em alvos diferentes, como ele achar melhor. Resolva cada um separadamente.

FRENESI APRIMORADO

REQUISITOS: Veterano, Frenesi

O lutador rola um dado extra em Lutar em até dois ataques com Lutar no mesmo turno.

Exemplo: Red ataca desesperadamente uma criatura gigante com aspecto de caranguejo em um planeta alienígena. Ela tem Frenesi Aprimorado e decide atacar três vezes (uma Ação Múltipla com a penalidade habitual). Ela rola sua perícia Lutar com um dado extra no primeiro e no segundo ataque. Ela não tem um dado extra na sua terceira rolagem de Lutar.

GOLPE PODEROSO

REQUISITOS: Carta Selvagem, Novato,

Lutar d8+

Se sua Carta de Ação for um Curinga, sobre o dano do seu primeiro ataque bem-sucedido com Lutar nesta rodada.

IMPIEDOSO

REQUISITOS: Experiente

Quando este matador gasta um Bene para rerrolar dano, ele adiciona +2 ao seu total final.

INSTINTO ASSASSINO

REQUISITOS: Experiente

Este herói detesta perder. Ele tem uma rerrolagem gratuita em qualquer Desafio que ele inicie.

LUTADOR IMPROVISADOR

REQUISITOS: Experiente, Astúcia d6+

Heróis frequentemente acabam lutando com equipamento ou mobília não projetada para o combate. Um lutador com esta Vantagem tem um instinto para usar tais armas improvisadas. Ele ignora a penalidade habitual de -2 quando as empunha. Veja pág. 114 para mais detalhes a respeito de **Armas Improvisadas**.

LUTAR COM DUAS ARMAS

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Se um personagem realizar um ataque com Lutar como uma ação e outro com uma mão diferente em uma ação posterior, o segundo ataque não inflige uma penalidade

por Ação Múltipla. A penalidade por **Mão Inábil** ainda se aplica, a menos que ele seja Ambidestro (pág. 42).

Se o personagem tem Atirar com Duas Armas, a segunda ação também pode ser um ataque a distância.

MÃOS FIRMES

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Disparar do lombo de um cavalo ou de um veículo em movimento é um negócio complicado, mas seu aventureiro entendeu como se faz. Ele ignora a penalidade por **Plataforma Instável** (veja pág. 124).

Isso também ajuda durante a corrida, reduzindo a penalidade habitual de -2 para -1 (veja **Movimento**, pág. 107).

MATADOR DE GIGANTES

REQUISITOS: Veterano

Dizem que quanto maiores, mais difíceis são de matar. Isso pode ser verdade para a maioria, mas o seu herói sabe como encontrar pontos fracos dos adversários mais robustos.

Ele adiciona +1d6 de dano quando ataca criaturas que são maiores do que ele três ou mais Tamanhos. (veja **Tamanho**, pág. 127). Um humano (Tamanho 0) ganha um bônus contra uma criatura com Tamanho 3 ou maior.

NERVOS DE AÇO

REQUISITOS: Novato, Vigor d8+

Seu herói aprendeu a lutar sob a mais intensa dor. Ele pode ignorar 1 ponto de penalidades por Ferimento.

NERVOS DE AÇO APRIMORADOS

REQUISITOS: Novato, Nervos de Aço

O herói ignora dois pontos de penalidades por Ferimento.

QUEIXO DE FERRO

REQUISITOS: Novato, Vigor d8+

Seu herói pode suportar até mesmo os golpes mais extremos. Ele adiciona +2 em rolagens de Vigor e Absorção para evitar o **Golpe Nocauteador** (veja pág. 122).

REFLEXOS DE COMBATE

REQUISITOS:

Experiente
Seu guerreiro se recupera rapidamente do choque e trauma. Ele adiciona +2 em sua rolagem quando tenta se recuperar de Abalado ou Atordoado.

RETIRADA

REQUISITOS:

Novato, Agilidade d8+
Quando um personagem se retira de um combate corpo a corpo atacantes adjacentes ganham um ataque livre de Lutar contra ele (veja **Retirada de Combate Corpo a Corpo** em pág. 126). É algo arriscado para a maioria, mas não para o seu perspicaz herói.

Quando se afasta de adversários adjacentes, um deles (à escolha do jogador), não ganha seu ataque livre de Lutar.

RETIRADA APRIMORADA

REQUISITOS:

Experiente, Retirada
Até três adversários (à escolha do jogador) não ganham ataques quando seu herói se retira do corpo a corpo com eles.

ROCK AND ROLL!

REQUISITOS:

Experiente, Atirar d8+
Atiradores experientes aprendem a compensar o recuo de armas automáticas. Se um personagem com esta Vantagem não se movimentar em seu turno, ele ignora a penalidade por Recuo quando dispara com uma Cadência de Tiro de 2 ou mais. (Veja **Recuo**, pág. 126).

TIRO MORTAL

REQUISITOS:

Carta Selvagem, Novato,
Atletismo ou Atirar d8+
Quando sua Carta de Ação é um Curinga, sobre o seu total de dano com sua primeira rolagem bem-sucedida de Atletismo (arremessar) ou Atirar nesta rodada.

VARREDURA

REQUISITOS:

Novato, Força d8+,
Lutar d8+
Varredura permite a um personagem realizar um único ataque com Lutar e aplicá-lo a todos os alvos dentro do seu

Alcance com uma penalidade de -2 (amigos e inimigos). Resolva o dano separadamente para cada inimigo atingido.

Um guerreiro só pode usar Varredura uma vez por turno. Não pode ser combinado com Frenesi.

VARREDURA APRIMORADA

REQUISITOS:

Veterano, Varredura
Como acima, mas o redemoinho de morte pode ignorar a penalidade de -2.

DE LIDERANÇA

Vantagens de Liderança concedem bônus para aliados, tornando-os mais eficientes, confiáveis ou resistentes.

A menos que uma Vantagem diga o contrário, só afetam Extras aliados. Cartas Selvagens só se beneficiam se o líder possuir a Vantagem Líder Nato.

Vantagens de Liderança não são cumulativas com a mesma Vantagem de outros líderes. Entretanto, personagens podem se beneficiar de Vantagens de Liderança diferentes pelo mesmo líder ou por líderes diferentes.

Raio de Comando: Aliados devem estar dentro de 5 quadros (10 metros) para se beneficiar de suas habilidades. Isso é chamado de "Raio de Comando".

COMANDO

REQUISITOS:

Novato, Astúcia d6+
Comando é a habilidade básica de dar instruções claras e suporte a aliados no calor da batalha. Extras dentro do Raio de Comando adicionam +1 para suas rolagens quando tentam se recuperar de Abalado e Atordoado.

PRESença DE COMANDO

REQUISITOS:

Experiente, Comando
Uma voz firme, comandos eficientes, carisma natural ou simplesmente treino resultam em um elemento de combate mais eficiente. Um herói com esta Vantagem tem um Raio de Comando de 10 quadros (20 metros).

ESTRATEGISTA

REQUISITOS: Experiente, Astúcia d8+, Comando, Batalha d6+

O Líder tem um talento natural para lidar com pequenas unidades táticas e frequentemente pode tirar proveito de uma mudança rápida de situação.

Um Estrategista saca uma Carta de Ação extra a cada rodada de combate ou perseguição — mantida em separado das suas próprias cartas. No começo da rodada, ele pode descartá-la ou dá-la a qualquer Extra aliado no Raio de Comando. O jogador ou Mestre controlando o personagem que a recebe pode decidir aceitá-la e substituir sua Carta de Ação atual ou descartá-la.

MESTRE ESTRATEGISTA

REQUISITOS: Veterano, Estrategista

O Estrategista agora recebe duas Cartas de Ação extra para distribuir a cada rodada.

FERVOR

REQUISITOS: Veterano, Espírito d8+, Comando

Uma simples frase proferida por um grande líder às vezes pode ter grandes resultados. Um comandante com esta habilidade pode inspirar sua tropas a um fervor sanguinário bradando um tema, slogan ou outras palavras inspiradoras.

Extras no raio adicionam +1 nas rolagens de dano com Lutar.

INSPIRAR

REQUISITOS: Experiente, Comando

Líderes excepcionais inspiram aqueles ao seu redor a grandes feitos de valor e determinação. Uma vez por turno, o herói pode rolar sua perícia Conhecimento de Batalha para dar Suporte a um tipo de rolagem de Característica e aplicar a *todos* os Extras aliados no Raio de Comando. Um líder pode prover Suporte a todos os ataques com Atirar no raio, por exemplo, ou todas as rolagens de Espírito para se recuperarem de Abalado.

Inspirar é uma ação e requer algum tipo de comunicação com os afetados.

"UMA DAS MINHAS FAVORITAS!"

— GABE

LÍDER NATO

REQUISITOS: Experiente, Espírito d8+, Comando

Este Líder provou seu valor várias vezes, ganhando o respeito de todos aqueles que lutam ao seu lado.

Todas as Vantagens de Liderança que o texto diz se aplicarem apenas a Extras agora também se aplicam a Cartas Selvagens.

MANTENHAM A FORMAÇÃO!

REQUISITOS: Experiente, Astúcia d8+, Comando

Mantenham a Formação! fortalece a vontade de Extras sob o comando do herói, adicionando +1 em sua Resistência.

DE PODER

Vantagens de Poder são a chave para acessar todo o potencial daqueles que possuem Antecedentes Arcanos (explicado no Capítulo Cinco). Elas podem ser a diferença entre um aprendiz com algumas habilidades e um mestre da magia, milagres, psíônico ou ciência estranha!

ARTÍFICE

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (qualquer um)

Aqueles que lidam com as forças sobrenaturais às vezes encontram meios de imbuir poderes em itens. Eles podem transformar uma lâmina comum em uma espada mágica, fornecer poções mágicas para seus amigos ou até mesmo abençoar relíquias sagradas com a graça divina.

Artífices podem criar Dispositivos Arcanos e dá-los aos seus aliados. Veja pág. 184.

CANALIZAÇÃO

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (qualquer um)

Quando o personagem consegue uma ampliação na sua rolagem da perícia arcana (ou rola para ativar ou usar um dispositivo arcano), ele reduz seu custo em Pontos de Poder em 1. Isso pode reduzi-lo a 0.

CONCENTRAÇÃO

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (qualquer um)

Através de treino e foco, o conjurador é extremamente eficiente em canalizar as forças arcana. A Duração base de qualquer poder Não Instantâneo é dobrada. Isso também inclui manter poderes.

DRENAR A ALMA

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (qualquer um), perícia arcana d10+

Tempos desesperados requerem medidas desesperadas. Drenar a Alma permite que um personagem arcano canalize sua energia física em poder, recebendo um nível de Fadiga para recuperar cinco Pontos de Poder. Ele pode receber um nível adicional de Fadiga (até a Exaustão) para recuperar mais cinco Pontos de Poder. Ele não pode ficar incapacitado dessa maneira.

Fadiga em decorrência de Drenar a Alma vem do âmago e só pode ser recuperada naturalmente. O poder *ajuda* e habilidades similares não têm efeito.

ENGENHOQUEIRO

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Ciência Estranha d6+

Alguns gurus mecânicos podem construir dispositivos incríveis a partir de praticamente qualquer coisa.

Um Engenhoqueiro pode gastar até três pontos de poder para “improvisar” um dispositivo a partir de um punhado razoável de peças sobressalentes. Isso permite que ele use qualquer poder normalmente disponível para Cientistas Estranhos do seu Estágio ou menor no seu cenário em particular, com um custo de 3 Pontos de Poder ou menos.

O custo total do poder (mais quaisquer modificadores) não pode exceder os pontos gastos para criá-lo, mas ele pode criar vários dispositivos contanto que tenha pontos para fazê-lo.

Isso leva um turno completo, durante o qual ele não pode fazer nada além de uma rolagem de Ciência Estranha com -2

(ele não pode realizar Ações Múltiplas naquele turno).

O inventor usa Pontos de Poder diretamente da sua reserva para o dispositivo, mas uma vez que sua Duração inicial se encerre (não pode ser mantido) ele se desmonta e sobram em seus componentes.

Exemplo: Gabe é um inventor no Oeste Estranho. Ele deseja usar aumentar Característica para ajudar Red a lutar contra uma cascavel gigante, mas só tem os poderes rajada e explosão. Felizmente ele é um Engenhoqueiro, então Gabe pode imbuir aumentar Característica em um “bio-indutor elétrico”. O dispositivo pode receber até três pontos em poderes, então ele adiciona o modificador de Apressar e também concede a Red +2 em Movimentação.

ESFORÇO EXTRA

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Dom), Foco d6+

Alguns daqueles que possuem o Dom podem aumentar seu poder significativamente recorrendo a sua força interior.

Esforço Extra aumenta o total da perícia Foco depois de rolado em +1 por um Ponto de Poder ou +2 por três Pontos de Poder. Não pode ser usado para melhorar uma Falha Crítica.

GUERREIRO SAGRADO/PROFANO

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Milagres), Fé d6+

Os fiéis enfrentam grandes perigos a serviço de seus patronos divinos. Para sobreviverem a tais provações, as forças do bem (ou do mal) concedem milagres e a habilidade de transformar seu favor em proteção sobrenatural.

O escolhido pode adicionar +1 ao total do valor final de uma rolagem de Absorção para cada Ponto de Poder gasto, até um máximo de +4.

MAGO

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Magia), Conjurar d6+

A magia é variada e majestosa, e magos são expostos a incontáveis tomos, pergaminhos e encantamentos enquanto dominam seu ofício. Às vezes eles usam esse conhecimento para se lembrar das variações dos seus vários encantamentos.

Um Mago pode gastar 1 Ponto de Poder extra quando conjura um poder para mudar sua Manifestação. Uma bola de fogo (*explosão*) pode se manifestar como um relâmpago, por exemplo. Isso pode ter consequências importantes se um inimigo tem uma resistência ou fraqueza em particular à Manifestação normal do feitiço.

MENTALISTA

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Psiônicos), Psiônicos d6+

O contato constante com várias mentes dá uma vantagem a estes agentes psíquicos quando se trata de forçar ou resistir a ataques mentais.

Mentalistas adicionam +2 a testes resistidos de Psiônicos, quer eles estejam usando seus poderes contra um adversário ou se defendendo de um rival.

NOVOS PODERES

REQUISITOS: Novato, Antecedente Arcano (qualquer um)

Um personagem arcano pode aprender dois novos poderes escolhendo esta Vantagem (que pode ser escolhida várias vezes). Ele pode escolher quaisquer poderes do seu Estágio ou menor normalmente disponíveis ao seu Antecedente Arcano em particular.

Um personagem pode adicionar uma nova Manifestação a um poder que ele já possui em vez de ganhar um novo. Ele pode adicionar a Manifestação gelo para seu *raio* de fogo já existente, por exemplo, então ele pode trocar entre fogo e gelo livremente.

PONTOS DE PODER

REQUISITOS: Novato, Antecedente Arcano (qualquer um)

Feiticeiros, cientistas estranhos e outros tipos de arcanos sempre almejam mais poder.

Esta Vantagem concede a eles 5 Pontos de Poder adicionais.

Pontos de Poder pode ser selecionada mais de uma vez, mas apenas uma vez por Estágio. Pode ser escolhida quantas vezes for desejada no Estágio Lendário, mas só concede 2 pontos adicionais.

RECARGA RÁPIDA

REQUISITOS: Experiente, Espírito d6+, Antecedente Arcano (qualquer um)

Pontos de Poder normalmente se recarregam em uma taxa de 5 pontos por hora de descanso (veja **Recarga**, pág. 182). Esta Vantagem aumenta essa taxa para 10 por hora.

RECARGA RÁPIDA APRIMORADA

REQUISITOS: Veterano, Recarga Rápida O personagem agora recupera 20 Pontos de Poder por hora de descanso.

SURTOS DE PODER

REQUISITOS: Carta Selvagem, Novato, Antecedente Arcano (qualquer um), perícia arcana d8+

O personagem recupera 10 Pontos de Poder quando sua Carta de Ação é um Curinga. Isso não pode exceder seu limite normal.

PROFISSIONAIS

Vantagens Profissionais refletem anos de prática ou experiência na atividade ou ofício em particular. Em alguns casos elas também podem representar bônus especiais vindas de grandes poderes.

Jogadores podem adquirir Vantagens Profissionais depois da criação de personagem, possivelmente interpretando tal aquisição pela prática do ofício durante seu tempo livre ou entre aventuras.

Acumulando: Bônus da mesma Característica de Vantagens Profissionais diferentes não se acumulam. Aplique apenas o maior.



ACROBATA

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+, Atletismo d8+

O Acrobata ganha uma rerrolagem gratuita em Atletismo que envolva equilíbrio, acrobacias ou agarrões. Não afeta rolagens para interromper ações, escalar, nadar ou arremessar.

COMBATENTE ACROBATA

REQUISITOS: Experiente, Acrobata

O acrobata salta rapidamente de modo que ataques contra ele são feitos com -1 contando que ele esteja ciente do ataque, possa se mover e não sofra com penalidades por Sobrecarga ou Força Mínima.

ÁS

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+

Ases são pilotos e motoristas que têm uma afinidade especial com seu carro, barco, avião ou outro veículo. Eles ignoram dois pontos por penalidades para qualquer rolagem de

Navegar, Dirigir ou Pilotar e pode gastar Benes para Absorver dano para qualquer veículo que eles controlem ou comandem usando a perícia apropriada entre Navegar, Dirigir ou Pilotar em vez de Vigor. Cada sucesso e ampliação nega um Ferimento.

ASSASSINO

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+, Lutar d6+, Furtividade d8+

Assassinos são matadores treinados que sabem como matar até o mais forte dos inimigos. Eles adicionam +2 em rolagens de dano quando seu adversário está Vulnerável ou eles têm A Finalização.

ERUDITO

REQUISITOS: Novato, Pesquisar d8+

Professores sábios, estudantes devotados e entusiastas amadores gastam muito tempo e energia estudando certos campos específicos. Tornam-se especialistas nesses

campos e raramente falham ao responder questões em sua área de especialização.

Escolha uma das perícias a seguir: Conhecimento Acadêmico, Conhecimento de Batalha, Ocultismo, Ciência ou uma perícia de “conhecimento” baseada em Astúcia permitida no seu cenário e adicione +2 ao total quando elas forem usadas.

Esta Vantagem pode ser escolhida diversas vezes se aplicada a perícias diferentes.

INVESTIGADOR

REQUISITOS: Novato, Astúcia d8+,

Pesquisar d8+

Investigadores passam bastante tempo pesquisando lendas antigas, angariando informações nas ruas ou deduzindo mistérios diabólicos. Alguns desses heróis são investigadores particulares, outros são magos pesquisadores em um mundo de fantasia ou professores universitários inquisitivos que esbarram em "Coisas Que o Homem Não Deveria Saber".

Investigadores adicionam +2 em rolagens de Pesquisar e Perceber feitas para buscar papéis importantes em uma mesa, olhar pilhas de correspondência inútil atrás de algo digno de nota, ou notar itens escondidos em meio a montes de lixo ou detritos.

LADRÃO

REQUISITOS: Novato, Agilidade d8+,

Furtividade d6+, Ladinagem d6+

Ladrões se especializam em enganação, traição e acrobacias. Eles podem ser impescindíveis onde armadilhas precisam ser detectadas, muros devem ser escalados e trancas devem ser arrombadas.

Ladrões sabem como usar saliências em muros e beirais em janelas para escalar os prédios mais altos, correndo pelas ruas e vielas como gatos. Eles adicionam +1 em rolagens de Atletismo feitas para escalar em áreas urbanas.

Ladrões também sabem como usar as áreas escuras entre a iluminação das cidades para ocultar seus movimentos e adicionam +1 para rolagens de Furtividade em ambientes urbanos.

Por fim, estes ladininhos são, obviamente adeptos da Ladinagem em si, adicionando +1 a essas rolagens em todas as circunstâncias.

MATEIRO

REQUISITOS: Novato, Espírito d6+,

Sobrevivência d8+

Mateiros são rangers, batedores e caçadores que se sentem mais em casa na natureza do que em áreas urbanas. Eles são rastreadores e batedores habilidosos e sabem como viver da terra por meses.

Mateiros somam +2 nas rolagens de Sobrevivência e Furtividade feitas na natureza (não em cidades, ruínas ou no subterrâneo).

MCGYVER

REQUISITOS: Novato, Astúcia d6+,

Perceber d8+, Consertar d6+

Um McGyver pode improvisar um dispositivo a partir de recursos comuns quando surgir a necessidade. Com alguns itens simples ele pode fazer uma rolagem de Consertar para criar armas improvisadas, explosivos ou ferramentas que duram até que sejam usadas ou até o fim do encontro (critério do Mestre). Isso leva um turno inteiro e ele não pode se mover ou realizar quaisquer outras ações enquanto está construindo o dispositivo.

Uma falha indica que o dispositivo não fica pronto. Uma Falha Crítica significa que ele não tem os materiais certos e não pode criar o dispositivo neste encontro.

Sucesso cria um explosivo menor (Dano 2d4 explosivo em um Modelo Pequeno de Explosão), uma arma de projétil de tiro único tipo uma “zip gun” (Distância 5/10/20, Dano 2d6), uma jangada, fonte elétrica etc.

Uma ampliação cria um explosivo maior (Dano 2d6 em um Modelo Médio de Explosão ou 2d4 em um Grande), uma arma de combate a distância melhor (cinco tiros, 2d8 de dano, Distância 10/20/40), uma jangada mais estável, uma bateria mais potente etc.

A qualidade ou poder da criação fica completamente a critério do Mestre de Jogo, mas criatividade deve ser recompensada, particularmente nas situações mais difíceis e dramáticas.

PAU PRA TODA OBRA

REQUISITOS: Novato, Astúcia d10+

Devido a sua escolaridade avançada, aprendizagem através dos livros, programas de computador para aprimoramento de perícia ou apenas uma percepção intuitiva incrível, seu herói tem um talento para aprender perícias na hora. Poucas são as coisas que ele não consegue descobrir dado um pouco de tempo e uma pitada de sorte.

O personagem faz uma rolagem de Astúcia como uma ação depois de observar ou estudar algum assunto. Ele ganha um d4 na perícia relevante com o sucesso ou um d6 com uma ampliação. Se ele falhar ou quiser tentar uma ampliação, ele pode tentar novamente depois de uma hora de estudo, tentativa e erro ou imersão. Isso dura até que o personagem tente aprender um assunto diferente, seja ele bem-sucedido ou não.

SENHOR CONSERTA TUDO

REQUISITOS: Novato, Consertar d8+

O mecânico soma +2 em rolagens de Consertar. Com uma ampliação ele diminui à metade o tempo normalmente requerido para se consertar algo. Isso significa que se um Conserto em particular diz que uma ampliação diminui o tempo à metade, um Senhor Conserta Tudo pode finalizá-lo em um quarto do tempo com uma ampliação.

SOLDADO

REQUISITOS: Novato, Força d6+,

Vigor d6+

Soldados profissionais se acostumam a carregar muito peso e a suportar condições difíceis. Depois de alguns dias se acostumando com seu equipamento (critério do Mestre), eles tratam sua Força como um tipo de dado maior quando determinam **Sobrecarga** (pág. 77) e **Força Mínima** para usar armaduras, armas e equipamento sem uma penalidade (pág. 76). (Isso se acumula com a Vantagem Musculoso). Eles também ganham uma rerrolagem gratuita em rolagens de Vigor feitas para se evitar perigos ambientais (veja **Perigos**, pág. 142).

SOCIAIS

Levar as pessoas a fazerem o que você deseja é uma habilidade crítica em praticamente qualquer cenário.

AMEACADOR

REQUISITOS: Novato, qualquer um dentre Sanguinário, Desagradável, Sem Escrúpulos ou Feio.

Ser um bruto nem sempre é uma desvantagem se você souber como usa a seu favor. Ameacador permite que um personagem dê um bom uso para sua má aparência ou atitude ruim. O valentão adiciona +2 em suas rolagens de Intimidar.

AGITADOR

REQUISITOS: Experiente, Espírito d8+ Este instigador sabe como irritar vários inimigos ao mesmo tempo.

Uma vez por turno, um personagem com esta Vantagem pode realizar um **Desafio** social com Intimidar ou Provocar contra todos os inimigos em um Modelo Médio de Explosão. Os alvos devem poder ver e ouvir o herói com clareza. Cada defensor resiste e é afetado pelo **Desafio** separadamente.

CATIVAR O AMBIENTE

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+

As palavras do seu herói não inspiram apenas àqueles a quem ele as dirigiu — geralmente elas também inspiram outros. Uma vez por turno, você pode usar Cativar o Ambiente para rolar um dado adicional de perícia quando dá Suporte com Persuadir ou Performance. O dado adicional proporciona Suporte a qualquer outro aliado que possa ver ou ouvir o herói e se aplica na próxima ação deles, seja ela qual for.

CATIVAR A MULTIDÃO

REQUISITOS: Experiente, Cativar o Ambiente

Como em Cativar o Ambiente, mas o herói agora pode dar Suporte a outro em até duas de suas ações de Suporte.

CONEXÕES

REQUISITOS:

Novato

Seu herói é conectado a pessoas ou organizações que podem ajudá-lo quando as coisas vão mal. Pode ser a máfia, os federais, um sindicato ou até mesmo outros aventureiros.

Conexões pode ser escolhida mais de uma vez, selecionando uma nova facção ou contato em cada uma. Uma vez por sessão, e assumindo que ele possa contactá-los, o herói pode pedir um favor aos seus amigos.

O favor depende da natureza do contato (critério do Mestre), mas pode incluir um empréstimo, equipamento, alguns guerreiros aliados, transporte, informação ou mesmo um profissional com habilidades importantes que o grupo não possui, como um hacker ou acadêmico.

CONFIÁVEL

REQUISITOS:

Novato, Espírito d8+

As pessoas sabem que podem contar com seu herói quando precisam de ajuda. Ele ganha uma rerrolagem gratuita em qualquer rolagem de Suporte.

ELEVAR O MORAL

REQUISITOS:

Novato, Espírito d8+

Menosprezar ou humilhar um inimigo também pode elevar o espírito dos seus aliados. Quando este personagem faz um Desafio bem-sucedido contra um adversário, ele também pode remover o estado **Distraído ou Vulnerável** (pág. 120) de um de seus aliados.

ELO COMUM

REQUISITOS:

Carta Selvagem, Novato,

Espírito d8+

Heróis altruístas e líderes determinados sabem que a sua maior força geralmente vem dos seus companheiros e estão dispostos a dar um pouco da sua própria fortuna, destino ou sorte para dar suporte a eles.

Um personagem com esta Vantagem pode dar seus Benes livremente para qualquer outro personagem com quem possa se comunicar. O jogador deve explicar a forma que isso toma, de um grito rápido de encorajamento a um tapinha das costas.

HUMILHAR

REQUISITOS:

Novato, Provocar d8+

Aqueles com um raciocínio cruel podem destruir o ego de um rival com um simples comentário ou gesto. Seu herói tem uma rerrolagem gratuita em Desafios de Provocar.

MANHA

REQUISITOS:

Novato, Astúcia d6+

Personagens com Manha sabem como encontrar um lugar no mercado negro, receptar bens roubados, evitar os agentes da lei do local (ou os elementos criminosos!), se esconder quando a situação está tensa, obter armas ilegais, descobrir que “chefe” está contratando capangas ou atividades obscuras semelhantes.

Personagens que têm Manha adicionam +2 em rolagens de Intimidar e Persuadir feitas para uma **Rede de Contatos** (veja pág. 140) com elementos suspeitos ou criminosos. Eles também adicionam +2 em rolagens de Conhecimento Geral tratando das atividades infames listadas acima.

OBSTINADO

REQUISITOS:

Novato, Espírito d8+

Auto-confiança é uma armadura poderosa contra aqueles que tentam atacar a vontade deste indivíduo. Ele adiciona +2 em seu total quando resiste a Desafios com Astúcia ou Espírito.

VONTADE DE FERRO

REQUISITOS:

Experiente, Corajoso,

Obstinado

O herói agora adiciona seu bônus de Obstinado para resistir a poderes e negar seus efeitos. Vontade de Ferro não se acumula com Corajoso, nem se aplica a rolagens subsequentes em decorrência de poderes como evitar ser Abalado por um poder, medo ou afins.

PROVOCADOR

REQUISITOS:

Novato, Provocar d6+

Personagens astutos podem manipular seus adversários, atraindo o foco do inimigo para si mesmos para proteger seus aliados. Uma vez por turno, quando seu herói usa

Provocar para um Desafio e consegue uma ampliação (veja **Desafio**, pág. 119), ele pode usar Provocador em um adversário.

Além de todos os efeitos normais do sucesso e da ampliação, o inimigo sofre uma penalidade de -2 para afetar qualquer outro alvo além de quem o provocou. Isso se acumula com Distraído mas não com outras ocorrências de Provocador.

Provocador dura até que um Curinga seja sacado, outra pessoa Provoque o alvo ou que o encontro acabe. Provocador pode afetar vários alvos e pode ser combinado com **Agitador** (veja pág. 56).

RÉPLICA

REQUISITOS: Novato, Provocar d6+
Este duelista verbal pode rebater os "ataques" do combate social de volta aos tolos desprevenidos que os lançaram.

Se um personagem com Réplica conseguir uma ampliação quando resiste a um Desafio de Intimidar e Provocar, o *adversário* fica Distráido.

ESTRANHAS

Vantagens Estranhas são levemente sobrenaturais em sua origem e assim geralmente só são apropriadas em jogos com tais elementos. Verifique com o seu Mestre antes de adotá-las.

CAMPEÃO

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+, Lutar d6+

Campeões são homens e mulheres sagrados (ou profanos) escolhidos para lutarem por uma divindade ou religião em particular. A maioria é de almas devotas, prontas e dispostas a entregar suas vidas por uma causa maior, mas alguns podem ter nascido na função e seguem seu caminho com alguma relutância.

Campeões combatem as forças da escuridão (ou do bem) adicionando +2 ao dano quando atacam criaturas sobrenaturais malignas (ou benignas). O bônus se aplica a ataques de efeito em área, ataques a distância, poderes etc.

O Mestre pode decidir a quais inimigos este bônus se aplica, mas geralmente é contra qualquer criatura má (ou boa!) nascida através de magia ou com quaisquer habilidades sobrenaturais.

CHI

REQUISITOS: Veterano, Guerreiro Marcial

O treinamento de artes marciais do seu herói vai além do normal e adentra o reino do misticismo. No início de cada encontro de combate ele ganha um "Ponto de Chi" que pode ser gasto para:

- Rerrolar um dos seus ataques falhos (mesmo que seja uma Falha Crítica).
- Fazer com que um inimigo descarte um ataque contra ele e então rerrole do zero.
- Adicionar +d6 de dano a um ataque de Lutar bem-sucedido feito com suas mãos, pés, garras ou outras Armas Naturais (pode gerar um Ás).

Chi não gasto é perdido no fim do encontro.

CORAGEM LÍQUIDA

REQUISITOS: Novato, Vigor d8+

Este indivíduo sociável processa o álcool de modo bem diferente da maioria das pessoas. Na rodada depois de consumir uma bebida forte (cerca de 250 ml de um destilado ou equivalente), seu Vigor aumenta em um tipo de dado (aumentando também a Resistência). O beberrão também pode ignorar um nível de penalidades por Ferimento (cumulativo com outras habilidades de mesmo efeito).

Contudo, Astúcia, Agilidade e todas as perícias associadas sofrem uma penalidade de -1 enquanto durar.

Depois de iniciado o efeito dura por uma hora, após isso o bêbado sofre um nível de Fadiga pelas próximas quatro horas.

CURANDEIRO

REQUISITOS: Novato, Espírito d8+

Um herói com esta Vantagem adiciona +2 em todas as rolagens de Curar, seja natural ou mágica.

ELO ANIMAL

REQUISITOS:

Novato

Alguns indivíduos podem exercer incrível domínio sobre seus companheiros animais. Esses 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

REQUISITOS:

Novato

Seu herói pode sentir quando alguma coisa ruim está prestes de acontecer. Quando rola para determinar **Surpresa** (pág. 127), ele adiciona +2 em sua rolagem de Perceber para agir na primeira rodada. Com uma ampliação, ele começa o encontro em situação de Aguardar.

Em outras situações não cobertas pelas regras de Surpresa (um tiro de sniper, armadilha de fosso, bebida envenenada etc.), Noção do Perigo concede a ele uma rolagem de Perceber com -2 (ou +2 se uma rolagem de perceber for permitida) para detectar o perigo e tomar a ação necessária. Se for um ataque e o herói faz sua rolagem de Perceber, o adversário não consegue uma Finalização contra ele.

SENHOR DAS FÉRAS

REQUISITOS:

Novato, Espírito d8+

Animais se afeiçoam ao seu herói rapidamente e facilmente. Eles não irão atacá-lo a menos que ele ataque primeiro ou estejam enfurecidos por alguma razão.

O “magnetismo animal” do Senhor das Feras é tão grande que também atrai um animal leal de alguma espécie. Geralmente é um animal de Tamanho 0 ou menor, sujeito à aprovação do Mestre.

O animal é um Extra e não tem Progresso em Estágio ou habilidades. Se um animal for dispensado ou morto, o herói ganha um substituto em 1d4 dias.

Companheiros Mais Poderosos: Senhor das Feras pode ser escolhida mais de uma vez. Escolha um dos efeitos abaixo cada vez que ela for escolhida:

- Ganha um animal adicional.
- Aumente uma das Características de um animal em um tipo de dado (apenas uma Característica por animal).
- Aumente o Tamanho máximo que o seu animal pode ter em +1, até um máximo de 3.
- Transforma um animal em um Carta Selvagem (O Herói deve ser do Estágio Heroico).

SUCATEIRO

REQUISITOS:

Novato, Sorte

Uma vez por encontro o personagem pode “lembra de repente”, ou arrumar um equipamento, punhado de munição ou algum outro dispositivo útil que seja extremamente necessário.

O Mestre decide o que constitui um encontro e detém a palavra final sobre o que pode ser encontrado.

LENDÁRIAS



A maioria das Vantagens Lendárias são muito específicas para seus mundos de campanha – como ganhar uma fortaleza ou favor divino – mas algumas poucas se encaixam em qualquer lugar. Aqui estão algumas das que devem se encaixar na maior parte dos cenários ou gêneros, das masmorras da espada e feitiçaria aos mundos longínquos das operas espaciais futuristas.

SEGUIDORES

REQUISITOS:

Carta Selvagem, Lendário

Cada vez que esta Vantagem é escolhida, cinco seguidores entram na luta ao lado do herói. Se eles forem perdidos outros

eventualmente tomam seu lugar (por quanto tempo fica a critério do Mestre e das circunstâncias).

Seguidores devem ser cuidados e geralmente querem uma parte do saque, tesouro ou outras recompensas adquiridas pelo herói. Fora isso, são completamente dedicados a sua tarefa. Eles não jogam suas vidas fora, mas estão dispostos a arriscarem suas vidas em serviço repetidamente.

Use o perfil do **Soldado** encontrado na pág. 133 para os seguidores. Um herói pode equipar seus aliados como achar melhor. Seguidores têm **Progresso** como personagens jogadores (veja pág. 61).

Se desejado, use as regras para **Aliados** na pág. 131 para conceder-lhes personalidades próprias.

PROFISSIONAL

REQUISITOS: Lendário, tipo de dado máximo na Característica afetada

O personagem é um especialista em uma perícia ou atributo em particular (escolha dele). Isso aumenta a Característica e o seu limite em um passo (um d12 + 1 se torna um d12 + 2, por exemplo). Esta Vantagem pode ser selecionada uma vez por Característica.

ESPECIALISTA

REQUISITOS: Lendário, Profissional na Característica afetada

Como na Vantagem Profissional, aumentando a Característica e seu limite em um passo adicional.

MESTRE

REQUISITOS: Carta Selvagem, Lendário, Especialista na Característica afetada

O Dado Selvagem do personagem aumenta para d10 quando ele rola a Característica em que é Especialista.

PARCEIRO

REQUISITOS: Carta Selvagem, Lendário

Um personagem que triunfe contra o mal diversas vezes torna-se uma inspiração para outros. Eventualmente um destes jovens cruzados pode tentar se juntar ao herói em suas missões épicas.

O herói ganha um parceiro de Estágio Novato. O parceiro é um Carta Selvagem, começa cada sessão com dois Benes, pode Progredir e tem habilidades que complementam as de seu mentor. O jogador deve controlar seu parceiro como qualquer outro aliado, embora ele possa causar problemas ocasionalmente sendo capturado, indo de encontro ao perigo quando supostamente não deveria fazê-lo e assim por diante. O jogador deve estar preparado para esta Vantagem ocasionalmente se tornar uma Complicação! Se o parceiro morrer, ele não será substituído, a menos que o herói escolha esta Vantagem novamente. Felizmente, os heróis sempre podem gastar Benes pelos seus parceiros como se eles tivessem a Vantagem Elo Comum. Parceiros devem selecionar essa Vantagem para fazer o mesmo por seus mentores.

DURO NA QUEDA

REQUISITOS: Lendário, Vigor d8+

Seu herói fica de pé enquanto outros caem. Ele pode receber quatro Ferimentos antes de ficar Incapacitado (sua penalidade máxima por Ferimento ainda é -3).

MUITO DURO NA QUEDA

REQUISITOS: Lendário, Duro na Queda, Vigor d12+

O herói pode suportar até cinco Ferimentos antes de ser Incapacitado! Sua penalidade máxima por Ferimento ainda é -3.

MESTRE DE ARMA

REQUISITOS: Lendário, Lutar d12+

O guerreiro aumenta seu Aparar em +1 e seu dado de bônus de dano em rolagens de Lutar é um d8 em vez de um d6 (veja **Bônus de Dano**, pág. 109). Ele deve estar armado para ganhar estes benefícios, mas isso inclui a Vantagem Artista Marcial, garras ou outras habilidades que contam como armas.

MESTRE DAS ARMAS

REQUISITOS: Lendário, Mestre de Arma

Aumente o Aparar do herói em +1 e seu dado de bônus de dano em Lutar agora é um d10.

PROGRESSO

Um dentre os vários aspectos dos rpgs é progredir com seu personagem, vendo ele evoluir de um herói Novato até um Lendário.

Progresso em *Savage Worlds* depende da duração prevista da sua campanha. Para campanhas curtas de 10 sessões ou menos, nós recomendamos que os personagens tenham um Progresso depois de cada sessão. Se for uma sessão única, você pode permitir um Progresso no meio da aventura, especialmente se houver uma parada ou uma oportunidade narrativa que faça sentido.

Você pode desacelerar as coisas em campanhas mais longas concedendo um Progresso a cada duas sessões ou mesmo a cada três se você pretende jogar por anos. Você pode até decidir conceder Progressos depois que certos objetivos forem cumpridos — fica inteiramente a critério do Mestre do Jogo.

Um Progresso permite que um personagem faça um dos seguintes. Lembre-se que nenhuma Característica pode ser elevada acima do máximo da sua raça (geralmente d12).

- Ganhar uma nova Vantagem.
- Aumentar uma perícia que é igual ou maior do que seu atributo associado em um tipo de dado.
- Aumentar duas perícias que são menores que o seu tipo de dado associado em um dado cada (incluindo perícias novas que o personagem não possuía com d4).
- Aumentar um atributo em um tipo de dado. Esta opção só pode ser escolhida uma vez por Estágio (veja **Estágio**, adiante). Personagens Lendários podem aumentar um atributo a cada dois Progressos, até o máximo racial.
- Remover permanentemente uma Complicação Menor ou reduzir uma Complicação Maior para uma Menor (se possível). Com a permissão do Mestre, e se fizer sentido, dois Progressos podem ser guardados e gastos para remover uma Complicação Maior. O jogador e o Mestre devem conversar pra ver como e quando isso acontece. Talvez a morte chocante de um aliado desperte uma mudança de atitude, o herói se esforça

em melhorar um comportamento nocivo ou mesmo procure por ajuda profissional no tempo ocioso entre as missões.

ESTÁGIO

À medida que um personagem ganhe Progressos, ele sobe de "Estágio". É uma medida aproximada do quanto poderoso ele é. Cada Estágio permite acesso a Vantagens mais poderosas e certas habilidades (como os poderes)!

ESTÁGIO

AVANÇOS	ESTÁGIO
0-3	Novato
4-7	Experiente
8-11	Veterano
12-15	Heroico
16+	Lendário

COMEÇANDO COM PERSONAGENS MAIS EXPERIENTES

Se o Mestre desejar começar um jogo com personagens mais experientes, você ainda deve criar um Novato e Progredir normalmente. Isso garante que os personagens fiquem equilibrados como se tivessem ganho experiência normalmente.

Itens adicionais, equipamento ou outros recursos devem ser determinados pelo Mestre de Jogo e pelo cenário em particular. Como regra geral, os recursos iniciais de um personagem dobram a cada Estágio depois de Novato.

Personagens Substitutos: Quando um personagem morre, nós recomendamos que o jogador crie um novo herói Novato e então dê a ele o mesmo número de Progressos que seu campeão anterior tinha quando ele pereceu.

ALIADOS E PROGRESSO

Seguidores e outros aliados que permanecem com o grupo por grande período de tempo também podem melhorar suas habilidades.

No fim de uma sessão de jogo em que os aliados tiveram um papel importante (geralmente participando do combate, mas fica a critério do Mestre), eles ganham um Progresso assim como os personagens dos jogadores.

"SEMPRE É UMA BOA IDÉIA AUMENTAR UM ATRIBUTO. ABRE CAMINHO PARA NOVAS VANTAGENS E BARATEIA AS PERÍCIAS ASSOCIADAS!"

- GABE

SUMÁRIO DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

CONCEITO

- Comece com uma ideia geral do que você quer jogar. Seu livro de cenário provavelmente lhe dará muitas ideias.

RACA

- Escolha a raça (veja pág. 12) do seu personagem e aplique quaisquer bônus ou habilidades especiais que ela conceda.

COMPLICAÇÕES

- Escolha até quatro pontos em Complicações (Complicações Maiores valem 2, Menores valem 1).
- Por 2 pontos de Complicações você pode aumentar um atributo em 1 tipo de dado ou escolher uma Vantagem.
- Por 1 ponto de Complicação você pode ganhar outro ponto de perícia ou pode ganhar recursos iniciais adicionais igual ao dobro dos fundos iniciais do seu cenário.

ATRIBUTOS

- Atributos começam em d4. Você tem 5 pontos para distribuir entre eles. Cada passo custa 1 ponto.
- Atributos não podem ser aumentados além de d12 a menos que o bônus racial do seu herói diga o contrário.

PERÍCIAS

- Atletismo, Conhecimento Geral, Furtividade, Perceber e Persuadir são perícias básicas e começam com um d4 gratuitamente.
- Você tem 12 pontos para alocar nelas ou em outras perícias.
- Cada tipo de dado custa 1 ponto até chegar ao valor igual do atributo associado, a partir daí passam a custar 2 pontos por tipo.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

- A **Movimentação** padrão é de 6 quadros, mas pode ser alterada por habilidades raciais, Vantagens ou Complicações.
- **Aparar** é 2 mais metade de Lutar.
- **Resistência** é 2 mais metade do Vigor, mais qualquer Armadura.
Anote o valor de armadura entre parênteses desse modo — Resistência: 11 (2). Isso significa que 2 pontos do total de 11 em Resistência vêm da Armadura. Um ataque Perfurante de Armadura poderia superar esses 2 pontos, mas não os outros 9.

VANTAGENS

- Se desejar, use qualquer ponto de Complicação que sobrar para selecionar Vantagens.
- Cada Vantagem custa 2 pontos de Complicação.

EQUIPAMENTO

- Compre até \$500 em equipamentos.



SUMÁRIO DE COMPLICACÕES

Almofadinha (Menor): -2 em rolagens de Intimidar.

Analfabeto (Menor): O personagem não sabe ler ou escrever.

Anêmico (Menor): -2 Vigor quando resiste a Fadiga.

Arrogante (Maior): Gosta de dominar seu oponente, desafia o inimigo mais poderoso em combate.

Atrapalhado (Maior): -2 em rolagens de Atletismo e Furtividade.

Boca Grande (Menor): Incapaz de manter segredos e constantemente revela informações privadas.

Cauteloso (Menor): O personagem planeja demais e/ou é excessivamente cuidadoso.

Cego (Maior): -6 em todas as ações que dependem da visão (mas tem a escolha de uma Vantagem grátis para compensar).

Código de Honra (Maior): O personagem mantém sua palavra e age como um cavalheiro.

Covarde (Maior): -2 em testes de Medo e para resistir a Intimidar.

Curioso (Maior): O personagem quer saber sobre tudo.

Deficiente Auditivo (Menor/Maior): -4 pra Perceber sons; falha automática se completamente surdo.

Delirante (Menor/Maior): O indivíduo acredita em algo estranho que causa problemas ocasionais ou frequentes para ele.

Desagradável (Menor): -1 em rolagens de Persuadir.

Desastrado (Menor): -2 para usar dispositivos elétricos ou mecânicos.

Desconfiado (Menor/Maior): O indivíduo é paranoico. Como uma Complicação Maior aliados subtraem 2 quando dão Suporte a ele.

Desejo de Morrer (Menor): O herói deseja morrer depois ou enquanto completa uma tarefa épica.

Excesso de Confiança (Maior): O herói acredita que pode fazer qualquer coisa.

Feio (Menor/Maior): O personagem é fisicamente pouco atraente e subtrai 1 ou 2 de rolagens de Persuadir.

Fobia (Menor/Maior): O personagem tem medo de alguma coisa e subtrai -1/-2 de todas as rolagens de Característica em sua presença.

Forasteiro (Menor/Maior): O personagem não se encaixa no ambiente local e subtrai 2 de rolagens de Persuadir. Como uma Complicação Maior ele não possui direitos legais ou outras consequências sérias.

Ganancioso (Menor/Maior): O indivíduo é obcecado com riqueza e bens materiais.

Guiado (Menor/Maior): As ações do herói são guiadas por um objetivo ou crença importante.

Hábito (Menor/Maior): Viciado em algo, sofre Fadiga se for privado.

Heroico (Maior): O herói sempre ajuda os necessitados.

Hesitante (Menor): Saca duas Cartas de Ação e escolhe a menor (exceto Curingas, que pode manter).

Idoso (Maior): -1 Movimentação, corrida, Agilidade, Força e Vigor. O herói obtém 5 pontos de perícia extra.

Impulsivo (Maior): O herói se joga de cabeça nas situações.

Incrédulo (Menor): O personagem não acredita no sobrenatural, expondo-se frequentemente a riscos desnecessários.

Inimigo (Menor/Maior): O personagem tem um nêmesis recorrente.

Invejoso (Menor/Maior): O indivíduo cobiça o que os outros têm.

Jovem (Menor/Maior): Menor tem 4 pontos de atributo e 10 pontos de perícia, um Bene extra por sessão. Maior tem 3 pontos de atributo, 10 pontos de perícia e dois Benes extras por seção.

Leal (Menor): O herói é leal a seus amigos e aliados.

Lento (Menor/Maior): Movimentação -1, reduza o dado de corrida em um tipo. Como Maior, Movimentação -2, -2 em Atletismo e rolagens para resistir a Atletismo. Nenhum deles pode escolher a Vantagem Ligeiro.

Língua Presa (Maior): O personagem geralmente fala errado ou não consegue expressar suas palavras. -1 em rolagens de Intimidar, Persuadir e Provocar.

Má Sorte (Maior): Os personagens começam com um Bene a menos por sessão.

Mudo (Maior): O herói não pode falar.

Não Sabe Nadar (Menor): -2 em rolagens de nadar (Atletismo); Cada quadro na água custa 3 de Movimentação.

Obeso (Menor): Tamanho +1, Movimentação -1 e dado de corrida d4. Trate Força como um tipo de dado menor para atender a For. Min.

Obrigação (Menor/Maior): O personagem tem uma obrigação semanal de 20 (Menor) a 40 (Maior) horas.

Pacifista (Menor/Maior): Luta apenas em auto-defesa como uma Complicação Menor, não luta se for Maior.

Peculiaridade (Menor): Seu herói tem alguma fraqueza menor, mas persistente que geralmente irrita os outros.

Pequeno (Menor): Tamanho e Resistência são reduzidos em 1. Tamanho não pode ser reduzido abaixo de -1.

Pobreza (Menor): Metade dos recursos iniciais e o personagem sempre está falido.

Procurado (Menor/Maior): O personagem é procurado pelas autoridades.

Sanguinário (Maior): Nunca faz prisioneiros.

Segredo (Menor/Maior): O herói tem algum tipo de segredo obscuro.

Sem Escrúpulos (Menor/Maior): O personagem faz o que for preciso pra conseguir o que quer.

Sem Noção (Maior): -1 em rolagens de Conhecimento Geral e Perceber.

Sensível (Menor/Maior): O personagem é particularmente suscetível a ataques pessoais. Como uma Complicação Menor ele subtrai dois quando resiste a Provocar. Como uma Maior, ele subtrai quatro.

Teimoso (Menor): O personagem quer tudo do seu jeito e raramente admite seus erros.

Um Braço Só (Maior): -4 em tarefas (como Atletismo) que requerem duas mãos.

Um Olho Só (Maior): -2 para ações a 5 quadros (10 metros) ou mais de distância.

Vergonha (Menor/Maior): O indivíduo é atormentado por algum evento trágico do seu passado.

Vingativo (Menor/Maior): O aventureiro busca vingança pelas ofensas praticadas contra ele. Como uma Complicação maior, ele causará dano físico para obté-la.

Visão Ruim (Menor/Maior): -1 todas as rolagens de Característica dependentes de Visão, ou -2 como uma Complicação Maior. Óculos negam a penalidade mas têm uma chance de 50% de quebrarem quando o herói sofre um trauma.

Voto (Menor/Maior): O indivíduo se devotou a uma causa.

SUMÁRIO DE CARACTERÍSTICAS

ATRIBUTOS

Agilidade: Flexibilidade, destreza e coordenação física geral dos músculos e reflexos.

Astúcia: Intelecto bruto, percepção e a capacidade de discernir e usar informações complexas.

Espírito: Força interior e de vontade.

Força: Força muscular bruta.

Vigor: Resistência, vitalidade e constituição.

PERÍCIAS

Atirar (Agilidade): Precisão com qualquer tipo de arma de combate a distância.

★ **Atletismo (Agilidade):** Coordenação e capacidade atlética geral. Escalar, saltar, equilíbrio, luta livre, esquiar, nadar, arremessar ou pegar.

Cavalgar (Agilidade): Perícia de um personagem em montar, controlar e cavalgar uma fera domada.

Ciência (Astúcia): Conhecimento sobre campos científicos como biologia, química, geologia, engenharia etc.

Ciência Estranha (Astúcia): A perícia arcana para o Antecedente Arcano (Ciência Estranha).

Conhecimento Acadêmico (Astúcia): Conhecimento de artes, ciência sociais, literatura, história etc.

Conhecimento Batalha (Astúcia): Estratégia, táticas e noção de operações militares. Uma perícia chave em Batalhas em Massa.

★ **Conhecimento Geral (Astúcia):** Conhecimento geral sobre o mundo de um personagem.

Conjurar (Astúcia): A perícia arcana para o Antecedente Arcano (Magia).

Consertar (Astúcia): A habilidade de consertar dispositivos eletrônicos e mecânicos.

Curar (Astúcia): A habilidade de tratar e curar Ferimentos e doenças e de decifrar evidências forenses.

Dirigir (Agilidade): A habilidade de controlar, guiar e operar veículos terrestres.

Eletrônica (Astúcia): O uso de dispositivos e sistemas eletrônicos.

Fé (Espírito): A perícia arcana para o Antecedente Arcano (Milagres).

Foco (Espírito): A perícia arcana para o Antecedente Arcano (Dom).

★ **Furtividade (Agilidade):** A habilidade de se esgueirar e de se esconder.

Hackear (Astúcia): Codificação, programação e invasão de sistemas de computadores.

Idiomas (Astúcia): Conhecimento e fluência em um idioma em particular.

Intimidar (Espírito): A habilidade de um personagem para intimidar os outros a fazerem o que ele deseja.

Jogar (Astúcia): Perícia e familiaridade com jogos de azar.

Ladinagem (Agilidade): Prestidigitação, bater carteiras, arrombar e outros truques tipicamente sujos.

Lutar (Agilidade): Perícia em combate armado e desarmado.

Navegar (Agilidade): Habilidade de navegar ou pilotar um barco, navio ou outra embarcação.

PERÍCIAS

Ocultismo (Astúcia): Conhecimento sobre eventos, criaturas, história e métodos sobrenaturais.

★ **Perceber (Astúcia):** Prontidão e percepção geral.

Performance (Espírito): Cantar, dançar, atuar ou outras formas de expressão pública.

★ **Persuadir (Espírito):** A habilidade de convencer os outros a fazerem o que você deseja.

Pesquisar (Astúcia): Encontrar informação escrita de várias fontes.

Pilotar (Agilidade): Perícia em manobrar veículos que operam em três dimensões, como aeronaves, helicópteros, espaçonaves etc.

Provocar (Astúcia): Insultar ou menosprezar outro. Quase sempre feito como um Desafio (pág. 119).

Psíônicos (Astúcia): A perícia arcana para o Antecedente Arcano (Psiônicos).

Sobrevivência (Astúcia): Como encontrar comida, água ou abrigo e rastrear.



SUMÁRIO DE VANTAGENS

VANTAGENS DE ANTECEDENTE

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Ambidestro	N, Agi d8	Ignore a penalidade de -2 quando faz rolagens de Característica com a mão inábil.
Antecedente Arcano	N	Concede acesso aos Antecedentes Arcanos listados no Capítulo Cinco.
Aristocrata	N	+2 em Conhecimento Geral e rede de contatos com a elite.
Atraente	N, Vig d6	+1 em rolagens de Performance e Persuadir.
Muito Atraente	N, Atraente	+2 em rolagens de Performance e Persuadir.
Brutamontes	N, For d6, Vig d6	Associe Atletismo à Força em vez de Agilidade (inclusive para resistir). Curta Distância para qualquer item arremessado é aumentada em +1. Dobre isso para a Média Distância ajustada e dobre novamente para a Longa Distância.
Carismático	N, Esp d8	Rerrolagem gratuita quando usa Persuadir.
Corajoso	N, Esp d6	+2 em testes de Medo e -2 em rolagens na Tabela de Medo.
Cura Rápida	N, Vig d8	+2 Vigor em rolagens de cura natural; testa a cada 3 dias.
Famoso	N	+1 em rolagens de Persuadir quando é reconhecido (Conhecimento Geral), sobre o cachê habitual por Performance.
Muito Famoso	E, Famoso	+2 em Persuadir quando reconhecido, 5× ou mais o cachê habitual por Performance.
Furioso	N	Depois de ser Abalado ou Ferido, ataques corpo a corpo devem ser Ataques Selvagens, +1 tipo de dado de Força, +2 em Resistência, ignora um nível de Penalidades por Ferimentos, Falha Crítica em uma rolagem de Lutar atinge um alvo aleatório. Recebe Fadiga a cada cinco rodadas consecutivas, pode escolher acabar com a fúria com uma rolagem de Astúcia -2.
Impulso	N, Esp d8	+2 quando gasta um Bene para rerrolar uma rolagem de Característica.
Ligeiro	N, Agi d6	Movimentação +2, aumente o dado de corrida em um tipo.
Linguista	N, Ast d6	O personagem tem d6 em um número de idiomas igual a metade do seu dado de Astúcia.
Musculoso	N, For d6, Vig d6	Tamanho (e consequentemente Resistência) +1. Trate Força como um tipo de dado maior para Sobre carga e Força Mínima para usar armas, armaduras ou equipamento.
Prontidão	N	+2 em rolagens de Perceber.
Rápido	N, Agi d8	O herói pode descartar Cartas de Ação 5 ou menores e sacar novamente.

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Resistência Arcana	N, Esp d8	Perícias arcanas com o herói como alvo sofrem uma penalidade de -2 (mesmo que sejam conjuradas por aliados!); dano mágico é reduzido em 2.
Resistência Arcana Aprimorada	N, Resistência Arcana	Como Resistência Arcana, mas a penalidade aumenta para -4 e o dano mágico é reduzido em 4.
Rico	N	O personagem começa com três vezes os recursos iniciais e \$150,000 de salário anual.
Podre de Rico	N, Rico	Cinco vezes os recursos iniciais e \$500,000 de salário médio anual.
Sorte	N	+1 Bene no início de cada sessão.
Sorte Grande	N, Sorte	+2 Benes no início de cada sessão.

VANTAGENS DE COMBATE

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Arma Predileta	N, d8 na perícia relacionada	+1 no total em Atletismo (arremessar), Lutar ou Atirar com uma arma específica; +1 no Aparar quando a arma está preparada.
Arma Predileta Aprimorada	E, Arma Predileta	O bônus no ataque e no Aparar aumenta para +2.
Artista Marcial	N, Lutar d6	Lutar Desarmado +1, punhos e pés contam como Armas Naturais, adicione um dado d4 de dano para ataques de Lutar desarmado (ou aumente em um tipo de dado se você já possuir tal modificador).
Guerreiro Marcial	E, Artista Marcial	Lutar Desarmado +2, aumenta o tipo do dado em um.
Atacar Primeiro	N, Agi d8	Ataque Livre de lutar uma vez por turno quando um adversário se move para dentro do Alcance.
Atacar Primeiro Aprimorado	H, Atacar Primeiro	Ataque Livre de lutar contra até três adversários que se movam para dentro do Alcance.
Atirador	E, Atletismo ou Atirar d8	Ignora até 2 pontos de penalidades por Distância, Cobertura, Ataque Localizado, Escala ou Velocidade; ou adiciona +1 na primeira rolagem de Atletismo (arremessar) ou Atirar. O personagem não pode se mover ou disparar com uma CdT maior do que 1.
Atirar com Duas Armas	N, Agi d8	Faça uma rolagem extra de Atirar ou Atletismo (arremessar) com uma segunda arma de combate a distância na mão inábil sem penalidade por Ação Múltipla.
Bloquear	E, Lutar d8	+1 Aparar, ignora 1 ponto do bônus de Agrupar.
Bloquear Aprimorado	V, Bloquear	+2 Aparar, ignora 2 pontos do bônus de Agrupar.
Brigão	N, For d8, Vig d8	Resistência +1, adiciona d4 de dano com os punhos; ou aumenta em um tipo de dado se combinado com Artista Marcial, Garras ou outras habilidades similares.

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Calculista	N, Ast d8	Ignore até 2 pontos de penalidades em uma ação com uma Carta de Ação de Cinco ou menos.
Contra-Ataque	E, Lutar d8	Ataque livre de Lutar uma vez por turno contra um inimigo que falhou em uma rolagem de Lutar.
Contra-Ataque Aprimorado	V, Contra-Ataque	Como Contra-Ataque, mas contra três ataques falhos por turno.
Corredor	N, Agi d8	Ignora Terreno Acidentado e adiciona +2 em Atletismo para perseguições e Atletismo (escalár).
Disparo Rápido	E, Atirar d6	Aumenta a CdT em 1 para um ataque com Atirar por turno.
Disparo Rápido Aprimorado	V, Disparo Rápido	Aumenta a CdT em 1 para até dois ataques com Atirar por turno.
Disparo Duplo	E, Atirar d6	+1 para acertar e no dano quando dispara. A CdT por ação não deve ser maior que 1.
Duro de Matar	N, Esp d8	Ignora Penalidades por Ferimentos quando faz rolagens de Vigor para evitar ficar Sangrando.
Muito Duro de Matar	V, Duro de Matar	Role um dado se o personagem morrer. Mesmo que ele esteja Incapacitado, ele sobrevive de alguma maneira.
Esquiva	E, Agi d8	-2 para ser atingido por ataques a distância.
Esquiva Aprimorada	E, Esquiva	+2 nos totais de Evasão.
Finta	N, Lutar d8	Você pode escolher fazer um inimigo resistir com Astúcia em vez de Agilidade durante um Desafio com Lutar.
Focado	E, Ast d8	Saque uma Carta de Ação adicional a cada rodada de combate e escolha qual usar.
Extrem. Focado	E, Focado	Saque duas Cartas de Ação adicionais a cada rodada de combate e escolha qual usar.
Frenesi	E, Lutar d8	Role um segundo dado de Lutar com um ataque corpo a corpo por turno.
Frenesi Aprimorado	V, Frenesi	Role um segundo dado de Lutar com dois ataques corpo a corpo por turno.
Golpe Poderoso	CS, N, Lutar d8	Dobre o dano do primeiro ataque bem-sucedido de Lutar quando sacar um Curinga.
Impiedoso	E	+2 de dano quando gasta um Bene para rerrolar dano.
Instinto Assassino	E	O herói tem uma rerrolagem gratuita em qualquer Desafio que ele inicie.
Lutador Improvisador	E, Ast d6	Ignore a penalidade de -2 quando ataca com armas improvisadas.
Lutar com Duas Armas	N, Agi d8	Faça uma rolagem extra de Lutar com uma segunda arma de combate corpo a corpo na mão inábil sem penalidade por Ação Múltipla.
Mãos Firmes	N, Agi d8	Ignora a penalidade por Plataforma Instável; reduz a penalidade de corrida para -1.

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Matador de Gigantes	V	+1d6 de dano contra criaturas maiores em três Tamanhos ou mais.
Nervos de Aço	N, Vig d8	Ignore um nível de Penalidades por Ferimento.
Nervos de Aço Aprim.	N, Nervos de Aço	Ignore dois níveis de Penalidades por Ferimento.
Pugilista	E, Brigão	Aumenta o dado de dano desarmado com Força em um tipo e Resistência em outro +1.
Queixo de Ferro	N, Vig d8	+2 em rolagens de Vigor e Absorção para evitar o Golpe Nocauteador.
Reflexos de Combate	E	+2 em Espírito para se recuperar de ser Abalado ou Atordoado.
Retirada	N, Agi d8	Um adversário adjacente não recebe um ataque livre quando você se retira de combate corpo a corpo.
Retirada Aprimorada	E, Retirada	Três adversários adjacentes não recebem ataques livres quando você se retira de combate.
Rock and Roll!	E, Atirar d8	Ignore a penalidade por Recuo quando dispara armas com CdT de 2 ou mais. O personagem não pode se mover.
Tiro Mortal	CS, N, Atletismo ou Atirar d8	Dobre o dano do primeiro ataque bem-sucedido de Atletismo (arremessar) ou Atirar quando sacar um Curinga.
Varredura	N, For d8, Lutar d8	Rolagem de Lutar com -2 para acertar todos os alvos dentro do Alcance da arma, não mais do que uma vez por turno.
Varredura Aprimorada	V, Varredura	Como acima, mas ignora a penalidade de -2.

VANTAGENS ESTRANHAS

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Campeão	N, Esp d8, Lutard6	+2 dano contra criaturas sobrenaturais malignas.
Chi	V, Guerreiro Marcial	Uma vez por combate, rerrole um ataque falho, faça um inimigo rerrolar um ataque bem-sucedido ou adicione +d6 a um ataque desarmado com Lutar.
Coragem Líquida	N, Vig d8	Álcool aumenta o Vigor em um tipo de dado e ignora um nível de Penalidades por Ferimento; -1 em Agilidade, Astúcia e perícias relacionadas.
Curandeiro	N, Esp d8	+2 em rolagens de Cura, mágica ou não.
Elo Animal	N	O herói pode gastar Benes para os animais sob seu controle.
Noção do Perigo	N	Rolagem de Perceber com +2 para sentir emboscadas ou similares.
Senhor das Feras	N, Esp d8	Animais gostam do seu herói e ele tem um companheiro animal de algum tipo. Veja texto.
Sucateiro	N, Sorte	Pode encontrar um item necessário uma vez por encontro.

VANTAGENS DE LIDERANÇA

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Comando	N, Ast d6	+1 para rolagens de recuperação de Extras Abalados e Atordoados dentro do Raio de Comando.
Presença de Comando	E, Comando	Aumente seu Raio de Comando para 10 quadros (20 metros)
Estrategista	E, Ast d8, Comando, Batalha d6	Saque uma Carta de Ação extra em cada turno que pode ser designada para qualquer Extra aliado no Raio de Comando.
Mestre Estrategista	V, Estrategista	Saque e distribua duas Cartas de Ação extras em vez de uma.
Fervor	V, Esp d8, Comando	Extras no raio adicionam 1 nas rolagens de dano com Lutar.
Inspirar	E, Comando	Uma vez por turno, o herói pode rolar sua perícia Conhec. Batalha para dar Suporte a um tipo de rolagem de Característica e aplicar a todos no Raio de Comando.
Líder Nato	E, Esp d8, Comando	Vantagens de Liderança agora se aplicam a Cartas Selvagens.
Mantenham a Formação!	E, Ast d8, Comando	+1 na Resistência de Extras no Raio de Comando.

VANTAGENS DE PODER

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Artífice	E, AA	Permite que o usuário crie Dispositivos Arcanos.
Canalização	E, AA	Reduz o custo de Pontos de Poder em 1 com uma ampliação na rolagem de ativação.
Concentração	E, AA	Dobra a Duração de poderes não Instantâneos.
Drenar a Alma	E, AA, perícia arcana d10	Recupera 5 Pontos de Poder por um nível de Fadiga.
Engenhoqueiro	E, AA (Ciência Estranha), Ciência Estranha d6	Gasta 3 Pontos de Poder para criar um dispositivo que replica outro poder.
Esforço Extra	E, AA (Dom), Foco d6	Aumente o Foco em +1 por 1 Ponto de Poder ou +2 por 3 Pontos de Poder.
Guerreiro Sagrado/ Profano	E, AA (Milagres), Fé d6	Adicione de +1 a +4 em rolagens de Absorção para cada Ponto de Poder gasto.
Mago	E, AA (Magia), Conjurar d6	Gaste 1 Ponto de Poder extra para mudar a Manifestação de um feitiço.
Mentalista	E, AA (Psiônicos), Psiônicos d6	+2 em rolagens resistidas de Psiônicos.
Novos Poderes	N, AA	Seu personagem aprende dois novos poderes.

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Pontos de Poder	N, AA	Ganhe 5 Pontos de Poder adicionais, não mais do que uma vez por Estágio.
Recarga Rápida	E, Esp d6, AA	Recupera 10 Pontos de Poder por hora.
Recarga Rápida Aprimorada	V, Recarga Rápida	Recupera 20 Pontos de Poder por hora.
Surto de Poder	CS, N, AA, perícia arcana d8	Recupera 10 Pontos de Poder quando saca um Curinga em combate.

VANTAGENS PROFISSIONAIS

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Acrobata	N, Agi d8, Atletismo d8	Rerrolagem gratuita em tentativas de Atletismo.
Ás	N, Agi d8	O personagem pode gastar Benes para Absorver dano em seu veículo e ignora até 2 pontos de penalidades.
Assassino	N, Agi d8, Lutar d6, Furtividade d8	+2 de dano a inimigos quando estão Vulneráveis ou o assassino tem A Finalização.
Combatente Acrobata	E, Acrobata	-1 para acertar com ataques a distância e corpo a corpo.
Erudito	N, Pesquisar d8	+2 em qualquer perícia de "conhecimento".
Investigador	N, Ast d8, Pesquisar d8	+2 em Pesquisar e em certos tipos de rolagens de Perceber.
Ladrão	N, Agi d8, Furtividade d6, Ladinagem d6	+1 Ladinagem, rolagens de Atletismo feitas para escalar, Furtividade em ambientes urbanos.
Mateiro	N, Esp d6, Sobrevivência d8	+2 em Sobrevivência e Furtividade em áreas selvagens.
McGyver	N, Ast d6, Consertar d6, Perceber d8	Cria rapidamente dispositivos improvisados a partir de sucata.
Pau Pra Toda Obra	N, Ast d10	Ganhe um d4 em uma perícia (ou d6 com uma ampliação) até que substituída.
Senhor Conserta Tudo	N, Consertar d8	+2 em rolagens de Consertar, metade do tempo necessário com uma ampliação.
Soldado	N, For d6, Vig d6	Força é um tipo de dado maior para Sobrecarga e For Min. Rerole rolagens de Vigor quando resiste a Perigos ambientais.

"VANTAGENS É COMO UM QUEBRA-CABEÇA:
SABER ESCOLHER É ENRIQUECER A AVENTURA!"

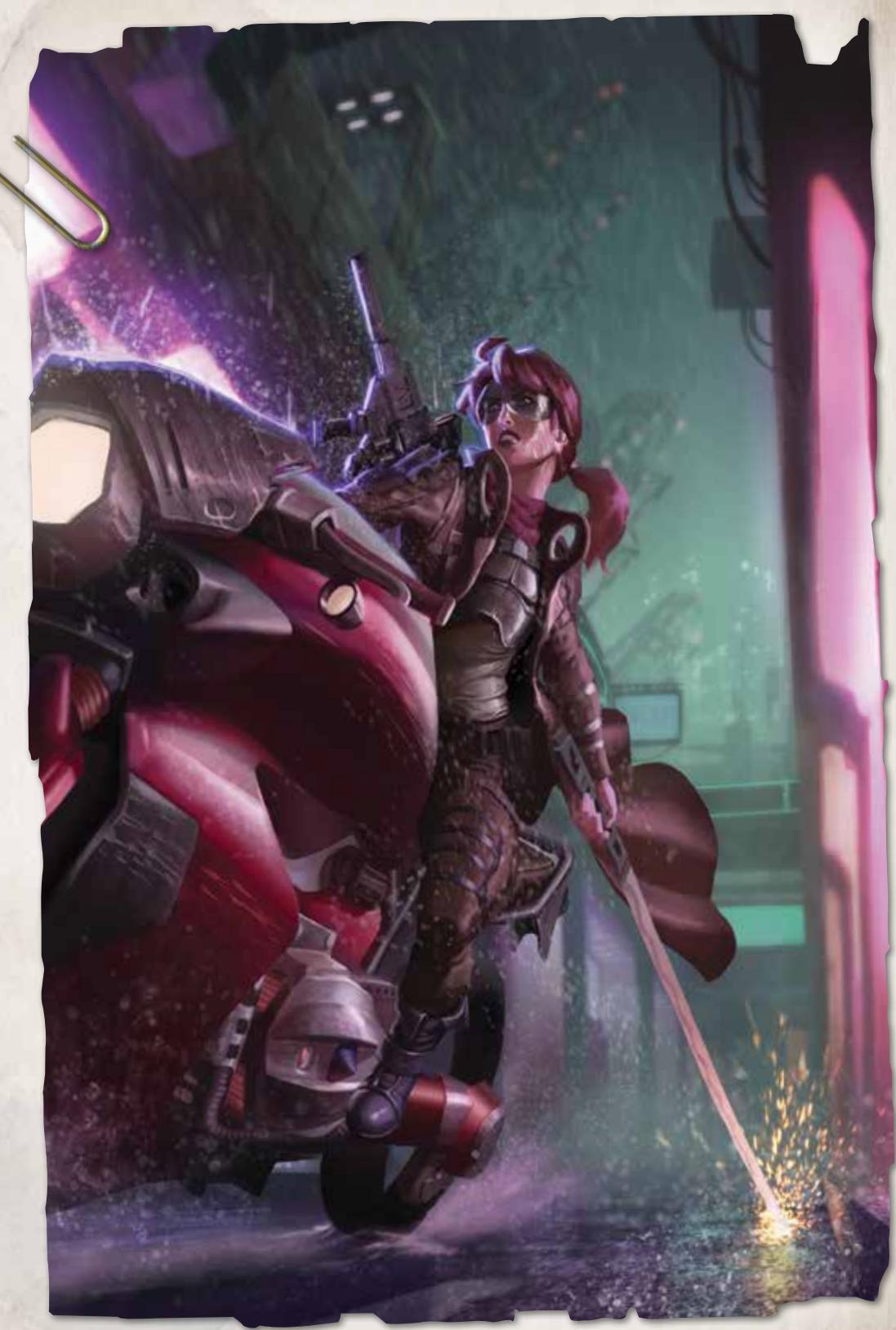
- GABE

VANTAGENS SOCIAIS

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Agitador	E, Esp d8	Uma vez por turno, afeta todos os inimigos em um Modelo Médio de Explosão com um Desafio de Intimidar ou Provocar.
Ameaçador	N, Veja Texto	+2 em Intimidar.
Cativar o Ambiente	N, Esp d8	Uma vez por turno, role um segundo dado quando estiver dando Suporte através de Performance ou Persuadir e aplique o resultado a um aliado adicional.
Cativar a Multidão	E, Cativar o Ambiente	Como acima, mas duas vezes por turno.
Conexões	N	Contatos fornecem ajuda ou favores uma vez por sessão.
Confiável	N, Esp d8	Rerrolagem gratuita quando faz rolagens de Suporte.
Elevar o Moral	N, Esp d8	Pode remover os estados Distraído ou Vulnerável depois de um Desafio.
Elo Comum	CS, N, Esp d8	O herói pode ceder Benes livremente para outros.
Humilhar	N, Provocar d8	Rerrolagem gratuita quando faz rolagens de Provocar.
Manha	N, Ast d6	+2 em Conhecimento Geral e redes de contatos com a criminalidade.
Obstinado	N, Esp d8	+2 para resistir a Desafios baseados em Astúcia ou Espírito.
Vontade de Ferro	E, Corajoso, Obstinado	O bônus agora se aplica a resistir e se recuperar de poderes.
Provocador	N, Provocar d6	Pode "provocar" inimigos com uma ampliação em uma rolagem de Provocar. Veja texto.
Réplica	N, Provocar d6	Uma ampliação quando resiste a ataque Provocar ou Intimidar deixa o inimigo Distraído.

VANTAGENS LENDÁRIAS

VANTAGEM	REQUISITOS	RESUMO
Duro na Queda	L, Vig d8	O herói pode receber quatro Ferimentos antes de ser Incapacitado.
Muito Duro na Queda	L, Duro na Queda, Vig d12	O herói pode receber cinco Ferimentos antes de ser Incapacitado.
Mestre de Arma	L, Lutar d12	Aparar aumenta em +1 e o dado de bônus de dano em Lutar é d8
Mestre das Armas	L, Mestre de Arma	Aparar aumenta em outro +1 e o dado de bônus de dano em Lutar é d10.
Parceiro	CS, L	O personagem ganha um parceiro Carta Selvagem.
Profissional	L, Máximo na Característica	A Característica, e seu limite, aumentam em um tipo.
Especialista	L, Profissional na Característica	A Característica, e seu limite, aumentam em um tipo.
Mestre	CS, L, Esp. na Característica	O Dado Selvagem do personagem é um d10 na Característica escolhida.
Seguidores	CS, L	O herói tem cinco seguidores.



CAPÍTULO DOIS

EQUIPAMENTO

Esta seção é uma amostra de equipamento de eras antigas até o futuro próximo. Leia as notas abaixo antes de sair às compras para entender o que cada uma dessas palavras-chave significa.

CUSTOS

Assume-se que personagens têm roupas e outros itens pessoais. Em cenários modernos eles também têm um lugar pra viver, ferramentas, talvez um veículo e as necessidades básicas próprias da era.

Os recursos iniciais de \$500 são para "equipamento de aventura" além desses itens pessoais. Os preços geralmente são em termos modernos. Para itens mais antigos ou futuristas, eles são ajustados relativamente aos recursos iniciais. Isso geralmente pode causar alguns resultados estranhos — um bom terno em 1920 custa cerca de \$20 em vez dos \$200 listados aqui — mas os recursos iniciais também são maiores do que a maioria das pessoas tinha.

Alguns itens também são extremamente difíceis de precificar porque geralmente eles eram feitos com trabalho forçado — como catapultas ou trabucos criados por engenheiros e soldados no campo. Seus preços refletem uma estimativa de tempo e recursos necessários para criá-los.

Use os preços listados neste livro para jogos rápidos ou como uma base para mundos de campanha de sua própria criação. Todos os nossos cenários oficiais de *Savage Worlds* têm todas as novas listas de equipamentos e preços específicas ao seu tempo e cenário.

NOTAS SOBRE EQUIPAMENTO

ARMADURA

Esta é a quantidade de Armadura proporcionada pelo equipamento, listado entre parênteses ao lado da Resistência total do usuário. A menos que um atacante diga o contrário, golpes sempre são dirigidos ao tronco da vítima.

Armadura vestida se acumula com Armadura natural (como uma pele escamosa) em seu valor integral.

Armadura vestida também se acumula com outra camada. A armadura mais leve adiciona metade do seu valor (arredondado para baixo) ao total e aumenta em um tipo de dado a penalidade por Força Mínima da armadura mais pesada. Vestir uma cota de malha (+3) por baixo de uma armadura de placas (+4), adiciona +1 ao valor de armadura do usuário, em um total de +5, e aumenta o requisito de Força Mínima para um d12.

PERFURANTE DE ARMADURA (PA)

Esta arma ou projétil ignora esta quantidade de pontos de Armadura. Uma arma com um valor de PA 4, por exemplo, ignora 4 pontos de armadura. PA em excesso simplesmente é perdido.

CALIBRE

O número listado entre parênteses depois das armas de fogo é o calibre das balas que ela dispara. Use isso quando estiver estabelecendo custos de munição ou tentando ver se a munição de uma arma cabe em outra. Munição de rifle e pistola não são intercambiáveis a menos que seja declarado.

DANO

Dano é listado em termos de dado. Armas de projétil têm dano fixo (como 2d6). Armas de combate corpo a corpo têm dano baseado na Força do portador mais outro dado, como listado nas entradas individuais de cada arma. Uma adaga, por exemplo, infinge For+d4 de dano.

ARMA PESADA (AP)

Esta arma pode afetar veículos ou outros dispositivos com **Armadura Pesada** (veja pág. 94).

ALTAMENTE EXPLOSIVA (AE)

Projéteis altamente explosivos usam um modelo de explosão, o tamanho dele é listado nas notas da arma ou da munição. Vejas as regras para **Ataques de Área** na pág. 116.

FORÇA MÍNIMA

Certos itens têm uma "Força Mínima" requerida para serem usados sem penalidade. Note que alguns itens listam um d4 já que é possível ter uma Força menor do que d4.

■ ARMADURA/EQUIPAMENTO

VESTIDOS: Cada diferença de tipo de dado entre a Força do personagem e a Força Mínima do item infinge uma penalidade de -1 à Movimentação (mínimo de 1 quadro), Agilidade

e rolagens de perícias associadas à Agilidade. Isso é cumulativo para aqueles heróis fracos, mas determinados que vestem ou usam vários itens pesados demais para os seus tipos físicos.

■ ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO/ARREMESSO:

O dado de dano de uma arma arremessada ou de combate corpo a corpo é limitado pelo dado de Força do usuário. Se um moleque franzino (Força d4) pega uma espada longa (For+d8), ele rola d4 + d4 de dano em vez de d4 + d8 de dano. Além disso, se a Força do usuário for menor que a força mínima, ele não se beneficia de nenhuma habilidade positiva da arma como bônus de Alcance e Aparar. Porém ele ainda mantém as penalidades.

■ ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA:

O usuário sofre uma penalidade de -1 no ataque para cada passo de diferença entre o tipo de dado de sua Força e o mínimo da arma.

APARAR

A arma adiciona o bônus ao valor de Aparar do personagem. Se um personagem portar uma arma em cada mão, as penalidades ao Aparar se acumulam, mas os bônus não (a menos que ele tenha a Vantagem Ambidestro).

DISTÂNCIA

Lista a Distância Curta, Média e Longa da arma. Extrema Distância é 4x sua Longa Distância. Veja **Ataques a Distância** na pág. 108 para modificadores de Atirar ou Atletismo e mais detalhes.

Distâncias são listadas em quadros para se movimentar, atirar e lutar em uma matriz de combate com miniaturas. Se você não está usando miniaturas, cada quadro equivale a 2 metros.

As distâncias das armas são as distâncias "efetivas" na matriz de combate. Se você precisa saber as distâncias de uma arma no mundo real (para batalhas que não ocorrem na matriz de combate, por exemplo), multiplique cada faixa de distância por 2,5.

CADÊNCIA DE TIRO

Este é o número de tiros que podem ser disparados por esta arma com uma única ação. Veja Ataques a Distância na pág. 108 para mais detalhes.

ALCANCE

Armas com "Alcance" permitem que seu usuário faça ataques de Lutar com a distância listada. Um Alcance 1, por exemplo, permite que um personagem acerte um alvo com 1 quadro de distância. Armas sem um valor de Alcance só podem atingir alvos à distância de um braço (adjacentes).

Alcance pode ser muito importante quando se luta no lombo de um cavalo *contra* inimigos montados (veja pág. 118).

RECARREGAR

Recarregar carregadores, pentes e balas individuais em armas de fogo modernas é explicado em detalhes na pág. 126.

Algumas armas como mosquetes e bestas pesadas são muito mais lentas de se recarregar. Uma vez disparadas, o número após Recarregar indica quantas ações leva para a recarga antes que possam ser disparadas novamente.

TIRO RÁPIDO

Certas armas, como um rifle sniper pesado, são bastante imprecisas se disparadas rapidamente em vez de usar suas miras, lunetas, bipés ou tripés. Se um personagem se movimentar na rodada que ele dispara uma arma de Tiro Rápido, ele sofre uma penalidade de -2 no Atirar.

RAJADA DE TRÊS BALAS

Algumas armas militares podem disparar três balas sucessivamente e com rapidez com um aperto no gatilho. Se a arma tem essa habilidade, sua CdT é 1 nesse modo, mas dispara três balas de uma vez e adiciona +1 nas rolagens de Atirar e de dano.

DUAS MÃOS

Armas de duas mãos podem ser usadas com uma mão com uma penalidade de -4. Força total é aplicada para o dano, mas

perdem-se as demais vantagens como bônus de Alcance e Aparar.

SOBRECARGA

Na maior parte do tempo você não precisa se preocupar com quanto peso um personagem está carregando. Caso se torne importante manter o controle, use a tabela de **Níveis de Sobrecarga** abaixo. Se o personagem carregar mais do que o peso listado ele está Sobrecarregado.

Personagens Sobrecarregados subtraem 2 de sua Movimentação (mínimo de 1 quadro), rolagens de corrida, Agilidade e todas as perícias associadas e rolagens de Vigor feitas para resistir a Fadiga (veja pág. 122).

Com três vezes o peso levantado ou mais, ele pode se mover com uma Movimentação de 1 por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Cada rodada após disso ele deve ser bem-sucedido em uma rolagem de Vigor ou recebe um nível de Fadiga.

O máximo de peso que um personagem pode levantar ou carregar é quatro vezes o peso listado.

Itens Volumosos: Carregar um item volumoso, com formato estranho ou desbalanceado, como uma caixa grande, baú de tesouro, uma pessoa e afins, pode deixar um personagem Sobrecarregado apesar do seu peso (critério do Mestre).

CARGA

FORÇA	PODE CARREGAR
d4	10 Kg
d6	20 Kg
d8	30 Kg
d10	40 Kg
d12	50 Kg
Cada +1	+10 Kg

EQUIPAMENTO

EQUIPAMENTO COMUM

ITEM	CUSTO	PESO	ITEM	CUSTO	PESO			
ANIMAIS E ARREIOS								
Cavalo	300	—	Mochila	50	1			
Cavalo de Guerra	750	—	Óculos	20	0,5			
Sela	10	5	Óleo (para lamparina; meio litro)	2	0,5			
Sela Elaborada	50	5	Pá	5	2,5			
EQUIPAMENTO DE AVENTURA								
Algemas (grilhões)	15	1	Pé de Cabra	10	1			
Aljava (contém 20 flechas/virotes)	25	1	Pederneira e Aço	3	0,5			
Apito	2	—	Pedra de Amolar	5	0,5			
Câmera (descartável)	10	0,5	Sabão	1	0,1			
Câmera (digital)	300	0,5	Saco de dormir (cobertor; preparado para o inverno)	25	2			
Câmera (normal)	75	1	Tocha (uma hora, 4 quadros de raio)	5	0,5			
Cantil (odre)	5	0,5	Vela (uma hora, 2 quadros de raio)	1	0,5			
Cobertor	10	2	VESTUÁRIO					
Corda, canhamo (10 quadros/20 metros)	10	7,5	Botas de Inverno	100	0,5			
Corda, nylon (10 quadros/20 metros)	10	1,5	Botas, Caminhada	100	1			
Frasco (cerâmica)	5	0,5	Equipamento de Inverno (capa/jaqueta)	200	1,5			
Gancho de Escalada	100	1	Vestuário Camuflado	20	1,5			
Gazúas	200	0,5	Vestuário, Casual	20	1			
Guarda-Chuva	5	1	Vestuário, Formal	200	1,5			
Isqueiro	2	—	COMPUTADOR E ELETRÔNICOS					
Kit de Ferramentas	200	2,5	Desktop	800	10			
Kit de Primeiros Socorros	10	0,5	De Mão	250	0,5			
Notas: Três usos, veja Cura na pág. 112			GPS	250	0,5			
Kit Médico	100	2	Laptop	1,200	2,5			
Notas: Cinco usos, +1 em rolagens da perícia Curar; \$25 para reabastecer.			ACESSÓRIOS PARA ARMAS DE FOGO					
Lamparina (4 horas, 4 quadros de raio)	25	1,5	Bipé/Tripé	100	1			
Lanterna (10 quadros de feixe)	20	1,5	Notas: Requer uma ação para posicionar. Nega penalidade por Recuo e For Mín.					
Martelo	10	0,5	Luneta de Rifle	100	1			
			Notas: Cancela 2 pontos adicionais de penalidades quando está Mirando, pág. 124.					

ITEM	CUSTO	PESO
Mira Laser/Red Dot	150	0,5
<i>Notas: +1 em Atirar em Distância Curta e Média.</i>		
COMIDA		
Refeição Fast Food	8	0,5
Boa Refeição (restaurante)	15+	—
RPC (Refeição Pronta para Comer)	10	0,5
Rações de Viagem	10	2,5
<i>Notas: 5 refeições; dura uma semana.</i>		
DEFESA		
Arma Atordoante	25	0,25
<i>Notas: Usa Atirar. Distância 1/2/4. 3 tiros antes de precisar ser recarregada por ao menos 2 horas. Vítimas devem fazer uma rolagem de Vigor -2 ou ficam Atordoados.</i>		
Spray de Pimenta	15	0,25
<i>Notas: Usa Atirar (ou Lutar se engajado). Sem penalidade por Distância, mas a distância máxima é de 2 quadros (cerca de 4 metros). Tiros 5, a vítima deve fazer uma rolagem de Vigor com -2 ou fica Atordoada (pág. 117).</i>		

ITEM	CUSTO	PESO
VIGILÂNCIA		
Botão Câmera	50	—
<i>Notas: 12 horas de uso contínuo.</i>		
“Bug” (Micro-Transmissor)	30	—
<i>Notas: 12 horas de uso contínuo.</i>		
Detector de Transmissão	525	0,5
Escuta Telefônica	250	—
Interceptador de Celular	650	2,5
Telefone de Reparos	150	2
<i>Notas: Rolagem de Consertar para conectar em uma linha telefônica.</i>		
Microfone Parabólico	750	2
<i>Notas: Ouve sussurros até 200 metros de distância.</i>		
Óculos de Visão Noturna	500	1,5
<i>Notas: Sem penalidades por Iluminação em Penumbra ou Escuridão (veja pág. 124). Pelo dobro do preço os óculos são “ativos” e ignoram todas as penalidades por Iluminação.</i>		

MUNIÇÃO

MUNIÇÃO	CUSTO	PESO	OBSERVAÇÕES
Balas Pequeno	10/50 munições	0,5 kg/50	calibre .22 a .32
Média/	20/50 munições	1 kg/50	calibre 9mm a .45
Grande	50/50 munições	7,5 kg/50	calibre 50 e munições maiores
Balas (c/pólvora)	1/10 Balas	250 gramas/10	Para armas de pólvora negra
Baterias de Lasers			
Pistola	20	0,25	Carregador cheio para a arma listada
Rifle, Submetralhadora	20	0,5	
Gatling	50	4	
Escopeta			
Cartuchos	15/25	700 gramas/25	Munição Padrão de Escopeta
Balas Sólidas	20/25	700 gramas/25	Veja pág. 121.
Flechas/Virotes	1/2 flechas	0,5kg/5 flechas	Flechas para arcos, virotes para bestas
Pedras de funda	2/20 pedras	0,5 kg/20	—

ARMADURAS

Armadura é escrita em parênteses ao lado da Resistência de um personagem, desse modo: 11 (2). Isso significa que 2 pontos da Resistência 11 do personagem vêm da Armadura. Um ataque Perfurante de Armadura poderia superar esses 2 pontos, mas não os outros 9.

Note que grevas (armaduras de perna) e braçadeiras (armaduras de braço) são listadas em pares. Corte o peso e o custo à metade se o personagem vestir apenas metade do conjunto (Força Mínima não se altera).

ARMADURAS ANTIGAS E MEDIEVAIS

ITEM	ARMADURA	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
TECIDO/COURO LEVE				
Roupas pesadas de inverno, armadura de couro flexível, peles macias.				
Jaqueta (tronco, braços)	+1	d4	2,5	20
Manto (tronco, braços, pernas)	+1	d4	4	30
Calças (pernas)	+1	d4	2,5	20
Capuz (cabeça)	+1	d4	0,5	5
COURO GROSSO/PELE RÍGIDA				
Couro fervido, couir bouilli, couro de jacaré.				
Jaqueta (tronco, braços)	+2	d6	4	80
Calças (pernas)	+2	d6	3,5	40
Capuz (cabeça)	+2	d6	0,5	20
COTA DE MALHA				
Cota, tala, escamas, anéis, armadura samurai.				
Camisa (tronco, braços)	+3	d8	12,5	300
Calças (pernas)	+3	d8	5	150
Capuz de Cota ou Elmo (cabeça)	+3	d8	2	25
ARMADURA DE BRONZE (CENÁRIOS PRÉ IDADE DO FERRO)				
Geralmente encontrada apenas em tempos antigos ou civilizações pré idade do ferro.				
Barda de Bronze (cavalo)	+3	d10	25	1,500
Corselete de Bronze (tronco)	+3	d8	6,5	80
Braçadeiras (braços)	+3	d8	2,5	40
Grevas (pernas)	+3	d8	3	50
Elmo de Bronze (cabeça)	+3	d8	3	25
MALHA DE PLACAS				
Armadura de aço pesada feita com "placas" de metal.				
Barda de Placas (cavalo)	+4	d10	25	1,500
Corselete (tronco)	+4	d10	15	500
Braçadeiras (braços)	+4	d10	5	200
Grevas (pernas)	+4	d10	5	200
Elmo Pesado (cabeça)	+4	d10	2	100
Elmo Pesado, Fechado (cabeça)	+4	d10	4	200

Notas: -1 em rolagens de Perceber baseadas em visão.

ARMADURAS MODERNAS

Proteção Balística: Armadura marcada com um asterisco reduz o dano por balas em 4. "Balas" incluem disparos físicos de uma arma de fogo. Aplique PA apenas para o valor de Armadura do item.

ITEM	ARMADURA	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
TECIDO/COURO				
Roupas pesadas de inverno, jaqueta ou calças de couro, calção de couro.				
Casaco Grosso, Jaqueta de Couro (tronco, braços)	+1	d4	2,5	100
Calções de Couro para Cavalgar (pernas)	+1	d4	2,5	70
Jaqueta de Motociclista de Kevlar (tronco, braços).	+2	d4	4	350
Calças de Motociclista de Kevlar (pernas)	+2	d4	2	175
Capacete de Bicicleta (cabeça)	+2	d4	0,5	50
Capacete de Motociclista (cabeça)	+3	d4	1,5	100

ARMADURA CORPORAL

Jaquetas à prova de balas, coletes à prova de balas, armadura corporal e trajes antibombas.

Jaqueta à Prova de Balas (Era do Vietnã, tronco)	+2	d6	5	40
Colete de Kevlar (tronco)	+2*	d6	2,5	200
Colete de Kevlar com placas de cerâmica (tronco)	+4*	d8	8,5	500
Capacete de Kevlar (cabeça)	+4*	d4	2,5	80
Traje Antibombas (corpo inteiro)	+10	d12	40	25K

Notas: *Trajes antibombas não são criados para ter flexibilidade, exceto pelas mãos que ficam descobertas. Agilidade e perícias relacionadas que requerem mais do que apenas destreza manual não podem ultrapassar d6 enquanto se usa o traje, e Movimentação é reduzida em 2 (além das penalidades por Força Mínima).*

ARMADURAS FUTURÍSTICAS

ITEM	ARMADURA	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
LEVE/CIVIL				
Pele Energética: Qualquer armadura listada abaixo pode ser tratada como uma pele energética (ou entrelaçado) para dissipar energia reduzindo o dano de lasers em 4. Isso custa 50% da armadura em questão e, em função do brilho intenso, subtrai 2 de rolagens de Furtividade baseadas em visão.				
Armadura Corporal (tronco, braços, pernas)	+4*	d4	2	200
Notas: <i>Roupas leves blindadas feitas de polímeros complexos ou tecido balístico avançado.</i>				

ARMADURA MILITAR

Armadura usada por forças armadas privadas ou do estado.

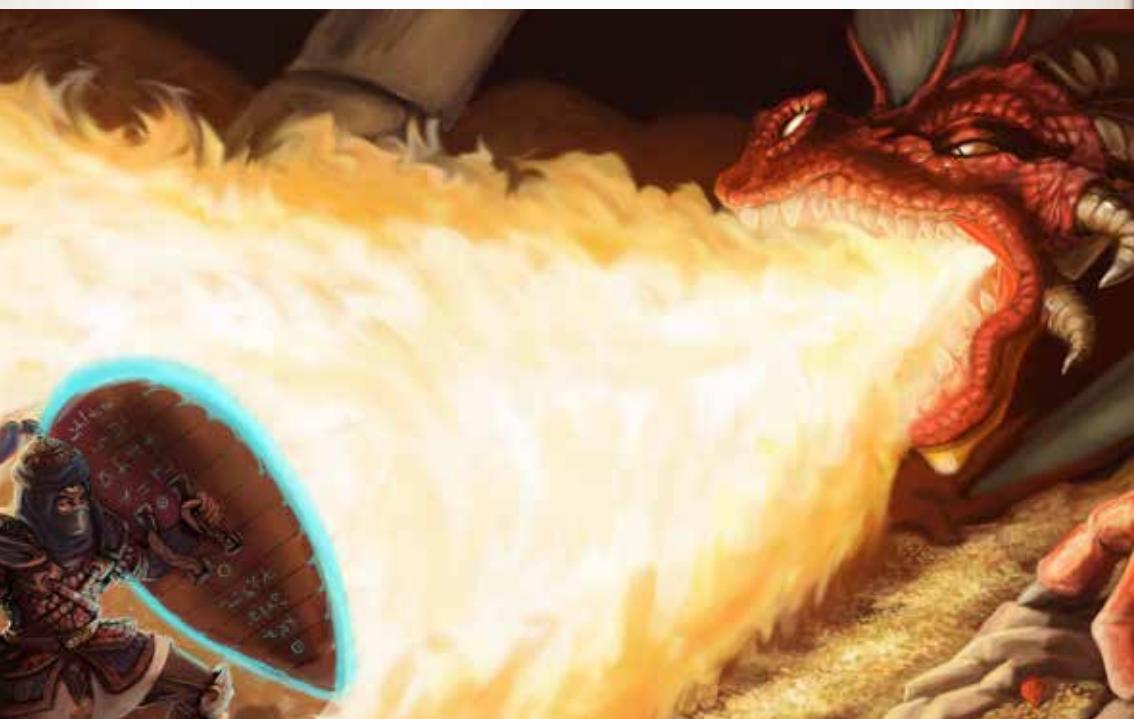
Traje de Batalha de Infantaria (tronco, braços, pernas)	+6*	d6	6	800
Notas: <i>Um traje completo com botas e luvas.</i>				
Capacete de Batalha (cabeça, rosto inteiro)	+6*	d6	1	100

ESCUDOS

Escudos são somados ao Aparar de um personagem conforme indicado adiante. Cobertura subtrai de ataques a distância da frente e pelo lado protegido (ataques vindos de trás ou de um lado desprotegido ignoram cobertura). Escudos medievais têm Dureza 10 e proporcionam +2 de Armadura caso alguém tente disparar através deles (veja **Obstáculos** na pág. 118). Escudos modernos têm Dureza 12 e também proporcionam +2 de Armadura. Escudos de polímero têm Dureza 10 e proporcionam +4 de Armadura.

Enquanto portados escudos podem ser usados para bater causando For+d4 de dano.

ITEM	APARAR	COBERTURA	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
ANTIGAS E MEDIEVAIS					
Pequeno	+1	—	d4	2	50
Média	+2	-2	d6	4	100
Grande	+3	-4	d8	6	200
MODERNAS					
Escudo Anti choque	+3	-4	d4	2,5	80
Escudo Balístico	+3	-4	d6	4,5	250
Notas: Reduz o dano por armas de fogo em 4 quando o atacante tenta atirar através dele.					
FUTURISTAS					
Escudo de Polímero, Pequeno	+1	—	d4	1	200
Escudo de Polímero, Médio	+2	-2	d4	2	300
Escudo de Polímero, Grande	+3	-4	d6	3	400



ARMAS PESSOAIS

CAP
2

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

ITEM	DANO	FORÇA MIN.	PESO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
MÉDIEVAIS					
Adaga/Faca	For+d4	d4	0,5	25	—
Alabarda	For+d8	d8	3	250	Alcance 1, duas mãos
Bastão	For+d4	d4	2	10	Aparar +1, Alcance 1, duas mãos
Clava Leve	For+d4	d4	1	25	Uma marca de vulgaridade ou brutalidade
Clava Pesada	For+d6	d6	2,5	50	Uma marca de vulgaridade ou brutalidade
Espada Curta	For+d6	d6	1	100	Inclui sabres de cavalaria
Espada Grande	For+d10	d10	3	400	Duas mãos
Espada Longa	For+d8	d8	1,5	300	Espadas básicas e cimarras
Katana	For+d6+1	d6	1,5	1000	Duas mãos
Lança	For+d6	d6	1,5	100	Alcance 1. Aparar +1 se usada com as duas mãos
Lança de Cavalaria	For+d8	d8	3	300	PA 2 em investidas, Alcance 2, só pode ser usada em combate montado
Maça	For+d6	d6	2	100	—
Machado de Batalha	For+d8	d8	2	300	—
Machado de Mão	For+d6	d6	1	100	—
Machado Grande	For+d10	d10	3,5	400	PA 2, Aparar -1, duas mãos
Malho	For+d10	d10	5	400	Duas mãos, +2 dano para quebrar objetos (pág. 125)
Mangual	For+d6	d6	1,5	200	Ignora o bônus por escudo
Martelo de Guerra	For+d6	d6	1	250	Espinhos, PA 1
Pique	For+d8	d8	9	400	Alcance 2, duas mãos
Rapieira	For+d4	d4	1	150	Aparar +1

ITEM	DANO	FORÇA MIN.	PESO	CUSTO	OBSERVAÇÕES
MODERNAS					
Baioneta	For+d4	d4	0,5	25	For+d6 e Aparar +1 fixada em um rifle, Alcance 1, duas mãos.
Bastão de Disparo	3d6	d6	1	5	Um cartucho de escopeta em um bastão usado em corpo a corpo; precisa ser recarregado com um novo cartucho (uma ação)
Canivete	For+d4	d4	0,25	10	-2 em Perceber se escondido
Cassetete/Porrete	For+d4	d4	0,5	10	Geralmente portados pelas forças da lei.
Faca de Sobrevivência	For+d4	d4	0,5	50	Itens básicos à disposição adicionam +1 em rolagens de Sobrevivência.
Motoserra	2d6+4	d6	10	200	Falha Crítica atinge o usuário
Soqueiras	For+d4	d4	0,5	20	Não conta como arma para Defensor Desarmado (pág. 119)
FUTURISTAS					
Espada Laser	For+d6+8	d4	1	1	PA 12
Espada Molecular	For+d8+2	d6	1	500	PA 4
Faca Molecular	For+d4+2	d4	0,25	250	PA 2, Não pode ser arremessada



ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

Machados e facas de arremesso, arcos, redes, fundas e lanças estão disponíveis em praticamente todas as eras ou cenários.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
MEDIEVAIS							
Adaga/Faca	03/06/12	For+d4	—	1	d4	0,5	25
Arco	12/24/48	2d6	—	1	d6	1,5	250
Arco Longo	15/30/60	2d6	1	1	d8	1,5	300
Besta (Engatilhada Manualmente)	10/20/40	2d6	2	1	d6	2,5	250
Notas: <i>Engatilhada Manualmente.</i>							
Besta, Pesada	15/30/60	2d8	2	1	d6	4	400
Notas: <i>Requer um molinete para carregar. Recarregar 2.</i>							
Funda (Atletismo (Arremessar))	04/08/16	For+d4	—	1	d4	0,5	10
Lança/Dardo	03/06/12	For+d6	—	1	d6	1,5	100
Machado, Arremesso	03/06/12	For+d6	—	1	d6	1,5	100
Rede (Balanceada)	03/06/12	—	—	1	d4	4	50
Notas: <i>Um ataque bem-sucedido significa que o alvo está Enredado (veja pág. 124). A rede tem Dureza 10 e só é vulnerável a ataques cortantes.</i>							

MODERNAS

Arco Composto	12/24/48	For+d6	1	1	d6	1,5	200
Besta	15/30/60	2d6	2	1	d6	3,5	300

ARMAS DE PÓLVORA NEGRA

Armas de pólvora negra têm Recarregar 3.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
PISTOLAS								
Pistola Flintlock	5/10/20	2d6+1	—	1	—	d4	1,5	150
MOSQUETES								
Bacamarte	10/20/40	1-3d6	—	1	—	d6	6	300
Notas: <i>Trate como Escopeta, veja pág. 121.</i>								
Brown Bess ou Mosquetes Similares	10/20/40	2d8	—	1	—	d6	7,5	300
MOSQUETES ESTRIADOS								
Rifle Kentucky	15/30/60	2d8	2	1	—	d6	4	300
Notas: <i>Recarregar 4, armas de cano estreito requerem quatro ações para recarregar em vez das três habituais.</i>								
Springfield Modelo 1861	15/30/60	2d8	—	1	—	d6	5,5	250

ARMAS DE FOGO MODERNAS

PISTOLAS

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
------	-------	------	----	-----	-------	-----------	------	-------

REVÓLVERES

Revólveres geralmente têm seis câmaras que devem ser recarregadas uma bala por vez, embora tambores separados chamados de "speed loaders" (ou carregadores rápidos) também estejam disponíveis para armas de fogo mais modernas por cerca de 10% do preço da arma.

Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2	200
-----------------------	----------	-------	---	---	---	----	---	-----

Derringer (.41)	3/6/12	2d4	—	1	2	d4	0,5	100
-----------------	--------	-----	---	---	---	----	-----	-----

Notas: -2 em *Perceber se escondido*

Revólver Policial (.38)	10/20/40	2d6	—	1	6	d4	1	150
-------------------------	----------	-----	---	---	---	----	---	-----

Smith & Wesson (.357)	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2,5	250
-----------------------	----------	-------	---	---	---	----	-----	-----

SEMI-AUTOMÁTICAS

Semi-automáticas são alimentadas por um carregador. O tamanho padrão do carregador é listado abaixo. Carregadores adicionais podem ser comprados por 10% do preço da arma. Eles pesam cerca de meio quilo, completamente carregados.

Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	7	d4	2	200
-----------------	----------	-------	---	---	---	----	---	-----

Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	2	1	7	d6	4	300
--------------------	----------	-----	---	---	---	----	---	-----

Glock (9mm)	12/24/48	2d6	1	1	17	d4	1,5	200
-------------	----------	-----	---	---	----	----	-----	-----

Ruger (.22)	10/20/40	2d4	—	1	9	d4	1	100
-------------	----------	-----	---	---	---	----	---	-----

SUBMETRALHADORAS

Carregadores padrão são listados com cada arma. Carregadores adicionais estão disponíveis por 10% do preço da arma e, completamente carregados, pesam cerca de meio quilo cada.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
------	-------	------	----	-----	-------	-----------	------	-------

H&K MP5 (9mm)	12/24/48	2d6	1	3	30	d6	5	300
---------------	----------	-----	---	---	----	----	---	-----

Tommy Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	1	3	20	d6	6,5	350
-----------------	----------	-------	---	---	----	----	-----	-----

Notas: Submetralhadoras Thompson também podem usar um tambor com 50 balas. Isso aumenta o peso para 1 quilo e cada tambor custa \$50.

Uzi (9mm)	12/24/48	2d6	1	3	32	d4	4,5	300
-----------	----------	-----	---	---	----	----	-----	-----



ESCOPETAS

Escopetas disparam uma dispersão de esferas de metal (chamadas de "balas" ou "balas de escopeta") para aumentar a chance do atirador de atingir seu alvo. De perto, a dispersão pode ser devastadora. Veja **Escopetas** na pág. 121 para mais detalhes.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
Cano Duplo	12/24/48	1-3d6	—	1	2	d6	5,5	150
Cano Serrado CD	5/10/20	1-3d6	—	1	2	d4	3	150
Pump Action	12/24/48	1-3d6	—	1	6	d4	4	150
Espingarda de Assalto	12/24/48	1-3d6	—	1	12	d6	5	450

CAP
2

RIFLES

Rifles podem ser com ação de ferrolho, alavanca ou alimentados por um pente ou carregador, indicado na sua descrição. Pentes ou carregadores extras custam 10% do rifle e pesam meio quilo cada.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
RIFLES COM AÇÃO POR ALAVANDA E FERROLHO								
Barrett (.50)	50/100/200	2d10	4	1	10	d8	17,5	750
Notas: <i>Arma Pesada, Tiro Rápido. Barretts usam um carregador removível de 10 tiros que pesa 1 quilo quando carregado. Quase sempre vem com uma luneta.</i>								
Carabina Spencer (.52)	20/40/80	2d8	2	1	7	d4	4	250
M1 Garand (.30-06)	24/48/96	2d8	2	1	8	d6	5	300
Notas: <i>O rifle padrão da infantaria dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial.</i>								
Rifle de Caça (.308)	24/48/96	2d8	2	1	5	d6	4	350
Notas: <i>Tiro Rápido.</i>								
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	2	1	1	d8	5,5	400
Notas: <i>Tiro Rápido.</i>								
Winchester '73 (.44-40)	24/48/96	2d8-1	2	1	15	d6	5	300

RIFLES DE ASSALTO

A	K	4	7	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	5	450
M	-	1	6	24/48/96	2d8	2	3	20/30	d6	4	400
Notas: A versão A-2 também pode disparar Rajadas de Três Balas (veja a pág. 77).											
Steyr AUG (5.56mm)		24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4	400		

Notas: *Pode disparar uma Rajada de Três Balas (veja a pág. 77).*

METRALHADORES

Metralhadoras são armas pesadas e automáticas feitas para suportar disparos prolongados. A maioria é alimentada por cintas de munição ou tambores, logo têm muito mais capacidade de munição do que rifles de assalto, apesar de terem calibres e cadências de tiro similares.

Suporte de Arma: A maioria das metralhadoras requer um bipé, tripé ou suporte em um veículo, que elimina qualquer requisito de Força e a penalidade por Recuo (veja pág. 126). Sua Força Mínima é listada como "NA" ou "Não Aplicável". Se uma arma tem uma Força Mínima listada, ela pode ser disparada fora do suporte com as penalidades de Tiro Rápido e Recuo.

Cadência de Tiro Mínima: Metralhadores tem uma Cadência de Tiro mínima de 2, a menos que dito o contrário.

Recarregar: Metralhadores tem Recarregar 2, que inclui trocas as cintas ou tambores, engatilhar etc.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
Browning (BAR) (.30-06)	20/40/60	2d8	2	3	20	d8	8,5	300
Notas: Cadência de Tiro 1 a 3. Usa carregadores (uma ação para Recarregar em vez das 2 habituais).								
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	2	3	100	NA	85	500
Notas: Cadência de Tiro Mínima de 3, requer uma mochila com munição que pesa um adicional de 40 quilos quando cheia (carrega 400 tiros conectados).								
MG42 (7.92mm)	30/60/120	2d8+1	2	4	200	d10	13	750
M2 Browning (.50)	50/100/200	2d10	4	3	200	NA	42,5	1,500
Notas: Arma Pesada.								
M60 (7.62mm)	30/60/120	2d8+1	2	3	100	d8	16,5	6,000
SAW (5.56mm)	30/60/120	2d8	2	4	200	d8	10	4,000

LASERS (FUTURISTAS)

Lasers disparam raios de luz extremamente focados que penetram e queimam seus alvos.

Cauterização: Qualquer um Incapacitado por um laser adiciona +2 em suas rolagens de Vigor para parar o sangramento.

Sobrecarregar: Os lasers abaixo podem ser sobrecarregados para causar um d6 extra de dano, mas, se qualquer um dos dados de Atirar for um 1, a arma deverá esfriar por um turno inteiro antes de poder disparar novamente.

Sem Recuo: Pistolas, Submetralhadoras e Rifles ignoram a penalidade por Recuo. Contudo, gatling lasers ainda recebem penalidade e é por isso que elas geralmente estão em cima de um tripé.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
Pistola	15/30/60	2d6	2	1	50	d4	1	250
Rifle	30/60/120	3d6	2	3	100	d6	4	700
Submetralhadora	15/30/60	2d6	2	4	100	d4	2	500
Gatling Laser	50/100/200	3d6+4	2	4	800	d8	10	1,000

ARMAS ESPECIAIS

CANHÕES

Canhões são usados para destruir muros de cidades, ou romper grandes formações de tropas. O líder da equipe de artilharia faz uma rolagem de Atirar.

Bombardeio: Assumindo que tenham uma noção da localização do seu alvo, howitzers, morteiros e bombardas podem disparar em alvos que não podem enxergar lançando projéteis sobre obstáculos ou elementos do terreno no meio do caminho. Bombardeio sofre uma penalidade de -4 além de todos os outros modificadores e dobra o desvio quando a rolagem de Atirar falha (veja **Ataques de Área**, pág. 116). Reduza a penalidade para -2 com coordenadas precisas (como as de um observador).

Canhões podem disparar três tipos de projétil: balas sólidas, estilhaços e metralha. A equipe de artilharia pode escolher o tipo de munição a ser carregada toda vez que ela recarregar.

- **Balas Sólidas:** Bolas pesadas de ferro, chumbo ou pedra feitas para bater em muros ou varrer através de fileiras de tropas. Para disparar, o líder da equipe faz uma rolagem de Atirar normalmente. Em caso de sucesso, role um dado. Se for par, ela vai em direção a outra vítima atrás da primeira, e dentro de 6 quadros, e também a acerta. Continue até que a rolagem de dado resulte em ímpar.
- **Estilhaço:** Munições explosivas cheias de bolas de metal que explodem para fora em uma saraivada de detritos. Isso é um ataque de área e usa o Modelo Médio de Explosão, a menos que declarado o contrário.
- **Metralha:** Metralha, ou “Grapeshot”, é um cartucho que detona dentro do cano de um canhão e dispersa balas mortais, ou outros fragmentos como uma grande escopeta. O ataque é do tamanho de um Modelo Médio de Explosão e se move em uma linha reta até 24 quadros (afeta d6 alvos se não está usando miniaturas, ou 2d6 se eles estiverem bem agrupados). Compare a rolagem de Atirar com todos os alvos dentro do modelo usando a Dif. base de 4, ajustada pela cobertura e habilidades especiais de cada alvo – Vantagem Esquiva ou similares. Um acerto causa 2d6 de dano e uma ampliação causa 3d6.

Nota: Todos os tipos são Armas Pesadas, Recarregar 8. Dois membros da equipe podem recarregar ao mesmo tempo.

ITEM	DISTÂNCIA	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
Canhão (12 lb)	Por Tipo de Munição					600	10K
Balas Sólidas	50/100/200	3d6+1	4	1	—	—	50
Estilhaço	50/100/200	3d6	—	1	MME	—	50
Metralha	Caminho de 24 quadros	2d6	—	1	MME	—	50



CATAPULTAS

Catapultas são dispositivos simples que atiram pedras gigantes nas defesas inimigas ou fileiras de tropas. Elas normalmente precisam de uma equipe de oito para carregar o projétil, abaixar a alavanca que o propele e então apontar e mirar. O disparo pode ser feito por uma única pessoa, mas carregar o projétil requer ao menos quatro.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
Catapulta	24/48/96	3d6	4	Especial	MME	—	10K

Notas: *Arma Pesada, tempo para Recarregar é a cada 5 minutos com uma equipe de 4.*

Trabuco	30/60/120	3d8	4	Especial	MME	—	50K
---------	-----------	-----	---	----------	-----	---	-----

Notas: *Arma Pesada, tempo para Recarregar é a cada 5 minutos com uma equipe de 4.*

LANÇA-CHAMAS

Lança-chamas propelem líquido incendiário ou combustível para incinerar seus alvos. Eles são Armas Pesadas, usam o Modelo de Cone (veja **Ataques de Área**, pág. 116), e podem ser **Evadidos** (pág. 122).

Armadura protege normalmente, mas alvos inflamáveis podem pegar fogo (veja **Fogo**, pág. 144).

Para lança-chamas veiculares, veja pág. 93.

ITEM	DISTÂNCIA	DANO	PA	CDT	TIROS	FOR. MIN.	PESO	CUSTO
Lança-Chamas	Modelo de Cone	3d6	—	1	10	d8	35	300

MINAS

Minas são explosivos colocados debaixo da terra que detonam no modelo de explosão listado quando uma pessoa (para minas antipessoais) ou veículo (para minas antitanques) passa sobre elas.

Campos Minados: Para fins dramáticos, um personagem que pise em uma mina deve fazer uma rolagem de Perceber. Sucesso significa que ele se dá conta antes de tirar o pé e detoná-la. Salvar a vítima requer uma rolagem de Consertar com -4, mas uma falha detona o dispositivo imediatamente.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
Mina Antipessoal	—	2d6+2	—	—	MPE	5	100
Notas: <i>Arma Pesada.</i>							
Mina Antitanque	—	4d6	—	—	MME	10	200
Notas: <i>Arma Pesada, PA 5 vs. ½ do valor de Armadura do veículo (arredondado para cima).</i>							
Bouncing Betty	—	3d6	—	—	MPE	4,5	125
Notas: <i>Estas minas mortais são projetadas para saltar no ar e espalhar estilhaços à altura da cabeça. Apenas cobertura total oferece um bônus de Armadura contra tais dispositivos. Estar prostrado não oferece nenhuma proteção contra essas minas.</i>							
Mina Claymore	—	3d6	—	—	Especial	2	75

Notas: *Claymores disparam uma saraivada de bolas de aço mortais em um arco frontal de 60°. Todos dentro de 12 quadros (24 metros) são atingidos automaticamente. Role um dado para todos os outros alvos dentro de 50 quadros (100 metros). Aqueles que obtêm um resultado ímpar também são atingidos.*

GRANADAS

Granadas são ativadas quando seu pino de segurança é puxado, então elas detonam alguns segundos depois. Elas são arremessadas com a perícia Atletismo em Distâncias listadas abaixo e não podem usar **Distância Extrema** (veja pág. 108).

Todas as granadas são **Armas Pesadas** e detonam no modelo de explosão listado (veja Ataques de Área, pág. 116).

Granadas podem ser Evasidas. Veja **Evasão**, pág. 122.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
Granada Atordoante	5/10/20	—	—	—	MGE	0,5	50
Granada de Fumaça	5/10/20	—	—	—	MGE	0,5	50
Notas: Cria uma área de fumaça em um MGE que obscurece a visão (-4).							
Mk II (Pineapple Segunda Guerra)	4/8/16	3d6	—	—	MME	0,5	40
Mk67 (Moderna)	5/10/20	3d6	—	—	MME	0,5	50
Potato Masher (Segunda Guerra)	5/10/20	3d6-2	—	—	MME	1	50

MAIS SOBRE GRANADAS

Estas regras adicionais ficam um pouco mais detalhadas, mas elas representam as peripécias cinematográficas — e o heroísmo da vida real — que os jogadores geralmente buscam em seus jogos.

Granadas na era moderna e anterior explodem depois que os mecanismos internos acionam os detonadores — tipicamente um atraso de três a cinco segundos dependendo da marca e do modelo depois que o pino é puxado para iniciar a detonação.

Batata Quente: Por causa do atraso na detonação da granada, um personagem (e apenas um) no raio de explosão pode tentar pegá-la e arremessá-la antes que a granada exploda. Isso é uma rolagem de Atletismo com -4 como uma ação livre (ou -2 se ele estava Aguardando, mas consome sua ação em espera). Uma falha significa que ela explode antes que possa ser arremessada, causando dano como se fosse arremessada com uma ampliação (se já não fosse).

Cozinhando: Um personagem pode "cozinhar" uma granada puxando seu pino e contando alguns segundos para que ela não possa ser arremessada de volta. Para fazê-lo, o atacante primeiro faz uma rolagem de Astúcia como uma ação livre. Com um sucesso, ele conta o tempo da detonação corretamente e ela não pode ser atirada de volta ou **Evadida** (pág. 122). Uma falha significa que ela pode ser arremessada de volta ou Evadida, e uma Falha Crítica na rolagem de Astúcia significa que ela detona na mão do atacante! Nesse caso, role o dano como se ela tivesse sido arremessada com uma ampliação.

Cobrindo Granadas: Um personagem também pode se jogar sobre uma granada. Ele recebe o dobro de dados de dano por sua atitude heroica, mas sua Resistência total é subtraída do dano infligido em outros personagens no raio da explosão.

MÍSSEIS

Exceto se indicado o contrário, mísseis devem “travar” em seus alvos antes que possam ser disparados. Esta ação é uma rolagem resistida de Eletrônica contra a perícia de manobra (Dirigir, Navegar ou Pilotar, conforme apropriado). Sucesso concede ao atacante um travamento “curto” e permite que ele dispare até a metade dos mísseis em seu veículo de uma vez. Uma ampliação é um travamento mais sólido e permite disparar todos eles.

O inimigo tenta evadir cada míssil separadamente fazendo uma rolagem de manobra com -4 (ou -2 se o alvo tem uma cobertura substancial para se esconder — como asteroïdes, arranha-céus, paredões de um desfiladeiro ou mesmo naves inimigas grandes). Uma falha significa que o veículo fica **Fora de Controle** (veja pág. 156).

Sistemas Antimísseis: Navios de guerra e espaçonaves futuristas geralmente têm sistemas de “pontos de defesa” para abater mísseis a caminho. Operadores devem estar Aguardando para abater mísseis; sistemas automáticos atacam automaticamente. O sistema concede uma única rolagem de Atirar por míssil em Curta Distância e quaisquer outros modificadores relevantes (incluindo Velocidade — mísseis se movem a Mach 1, uma penalidade de -6, a menos que descrito de outra maneira). A menos que declarado o contrário, mísseis são objetos com Dureza 8 (veja **Quebrando Coisas**, pág. 125).

ITEM	DISTÂNCIA	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
Hellfire	150/300/600	5d10	40	—	MME	50	115K
Notas: <i>Arma Pesada. Um míssil guiado por laser disparado de um lançador montado em um veículo.</i>							
Sidewinder	100/200/400	4d8	6	—	MPE	94	600K
Notas: <i>Arma Pesada. Um míssil de curto alcance guiado por calor que é disparado de uma aeronave.</i>							
TOW	75/150/300	5d10	34	1	MME	103,5	60K
Notas: <i>Arma Pesada. Um míssil guiado por fio disparado de um lançador portátil ou montado em um veículo. Não requer uma trava — apenas uma rolagem de Atirar, e não pode ser inibido.</i>							

LANÇA-FOGUETES E TORPEDOS

Lança-foguetes e torpedos antigos são armas de disparo direto que explodem no contato com seus alvos. Todas as armas listadas são Armas Pesadas.

ITEM	DIST.	DANO	PA	CDT	EXPLOSÃO	PESO	CUSTO
AT-4	24/48/96	4d8+2	24	1	MME	7,5	1,500
Notas: <i>Uma arma americana antitanque pesada da era moderna</i>							
Bazuca	24/48/96	4d8	8	1	MME	6	500
Notas: <i>Tiro Rápido. A arma antitanque americana padrão da Segunda Guerra. Ogivas adicionais pesam 4,5 kg e custam \$50 no Preço da Segunda Guerra.</i>							
M203 40MM	24/48/96	4d8	—	1	MME	1,5	1,500
Notas: <i>Tiro Rápido. Um lançador de granadas montado na parte de baixo de um rifle de assalto.</i>							
M72 Law	24/48/96	4d8+2	22	1	MME	2,5	750
Notas: <i>Tiro Rápido. A arma antitanque americana padrão no Vietnã.</i>							
Panzerschreck	15/30/60	4d8	12	1	MME	10	1,000
Notas: <i>Tiro Rápido. Literalmente o lança-foguetes “terror dos tanques” usado pelas forças alemãs na Segunda Guerra.</i>							
Torpedo	300/600/1200	8d10	22	1	MGE	1500	500K

ARMAS VEICULARES

CAP
2

Abaixo estão as armas mais comuns montadas em veículos militares do século 20 em diante. Todas, excetuando a metralhadora média e a Gatling laser são Armas Pesadas.

Cadência de Tiro Mínima: Armas veiculares com uma Cadência de Tiro 3 ou maior têm uma Cadência de Tiro mínima de 2.

Lança Chamas Pesados: Lança chamas veiculares alcançam distâncias maiores do que os pessoais. O usuário pode usar um Modelo de Cone ou arco para uma rajada do tamanho de um Modelo Médio de Explosão a até 18 quadros (36 metros) de distância. (Use o centro do modelo para a Distância.) Este disparo pode Desviar (veja **Ataques de Área**, pág. 116).

Armas de Tanques e Antitanques: Podem disparar tanto Perfurante de Armadura (PA) ou Altamente Explosiva (AE), de acordo com a escolha do artilheiro. Munição PA causa dano adicional de perto. Aumente em um o total de dados de dano de uma arma quando ela for disparada na metade da sua Curta Distância ou menos (então 4d10+2 se tornam 5d10+2, por exemplo).

Custos: Preços de armas militares variam bastante dependendo do cenário e devem ser considerados bases de referência que o Mestre pode usar para estabelecer os preços no seu mundo de campanha.

ITEM	DISTÂNCIA	MUNIÇÃO PA	MUNIÇÃO AE	CDT	CUSTO
Arma Antitanque 2pd	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, MME	1	75K
Arma Antitanque de 37mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, MME	1	100K
Arma Antitanque de 57mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 3, MME	1	150K
Arma de Tanque de 120mm	100/200/400	5d10, PA 31	4d8, PA 17, MME	1	800K
Arma de Tanque de 125mm	100/200/400	5d10, PA 30	4d8, PA 15, MME	1	1M
Arma de Tanque de 75mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 3, MME	1	250K
Arma de Tanque de 76mm	75/150/300	4d10, PA 10	3d8, PA 5, MME	1	300K
Arma de Tanque de 88mm	100/200/400	4d10+1, PA 16	4d8, PA 8, MME	1	500K
Canhão de 20mm	50/100/200	2d12, PA 4	—	4	50K
Canhão de 25mm	50/100/200	3d8, PA 4	—	3	75K
Canhão de 30mm	50/100/200	3d8, PA 6	—	3	200K
Canhão de 40mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, MME	4	200K
Lança Chamas Pesado	Cone ou MME	—	3d8	1	1
Metralhadora Média	30/60/120	2d8+1, PA 2	—	3	750
Metralhadora Pesada	50/100/200	2d10, PA 4	—	3	1

VEÍCULOS

Nas páginas a seguir estão vários exemplos de veículos para terra, ar e água, incluindo alguns veículos militares como tanques e transportadores blindados.

- **TAMANHO:** O Tamanho e a Escala dos veículos relativos à um humano (veja **Escala** na pág. 127 e a **Tabela de Tamanho** na pág. 216). Veículos podem normalmente receber três "Ferimentos" antes que fiquem **Avariados** (pág. 155), mas Veículos Grandes podem receber um Ferimento adicional, Enormes dois e Colossais três.
- **MANOBRABILIDADE:** A resposta e manobrabilidade do veículo é somada ou subtraída de todas as rolagens de manobra de seu operador (Navegar, Dirigir ou Pilotar). Isso geralmente varia de -4 para veículos particularmente lentos ou pesados até +4 para aqueles que podem fazer curvas num instante.
- **VELOCIDADE MÁXIMA:** Velocidade máxima é expressa em quilômetros por hora (Km/h) em vez da Movimentação então é mais fácil de usar veículos do mundo real em seu jogo. As regras de Perseguição só se preocupam com as velocidades *relativas* dos veículos, não suas velocidades de fato (veja **Perseguições**, pág. 148). Entretanto, se necessário considere a velocidade dos veículos em quilômetros por hora como igual a movimentação indicada. Veja o quadro **Veículos na Matriz de Combate** na pág. 157 para integrar veículos em combates com personagens sobre a matriz de combate.
- **RESISTÊNCIA:** A durabilidade base do veículo incluindo Armadura (em parênteses). Use os veículos inclusos neste livro como um guia quando estiver criando os seus próprios ou anotando os que não estão listados aqui.

Para estimar o valor de Armadura dos veículos do mundo com Armadura Pesada (tanques), comece com uma base de +4, então adicione +2 para cada 2,5cm de armadura até 25cm, +1 para cada 2,5cm

até 50cm e por fim +1 para cada 5cm completos depois disso. Um tanque com 57cm de armadura, por exemplo, teria um valor de $(4 + 20 + 10 + 1) = 35$

Ajuste pare refletir outros fatores como uma composição de materiais modernos e afins.

- **PASSAGEIROS:** É a quantidade de tripulantes mais qualquer passageiro adicional que pode transportar. Uma notação de "2 + 8", por exemplo, significa que requer uma tripulação de dois e pode carregar até oito passageiros adicionais.

- **CUSTO:** O preço médio do veículo.

NOTAS SOBRE VEÍCULOS

Air Bags e Cintos de Segurança: Passageiros com dispositivos de proteção veicular recebem metade do dano por colisões (arredondado para baixo). Veja **Avariado** na pág. 155 para mais detalhes.

Anfíbio: O veículo pode entrar na água sem inundar ou afundar. Veja a descrição individual para saber as taxas de movimento na água.

Contramedidas Antimísseis (CMAM): Sistemas CMAM são inibidores de sinais eletrônicos, chaff e flares. Eles adicionam +2 para as rolagens de manobra do usuário para evadir (veja **Mísseis**, pág. 92).

Tração nas Quatro Rodas (T4R): Trate cada quadro de Terreno Acidentado como 1,5 em vez de 2.

Armadura Pesada: Apenas armas designadas como Armas Pesadas podem afetar este veículo, independente da rolagem de dano. Isso impede que um tiro de sorte com uma pistola destrua um tanque. Veículos com Armadura Pesada diminuem à metade o dano que recebem ao colidir com outros obstáculos (incluindo veículos) que não têm Armadura Pesada.

A menos que seja especificado de outra maneira, estes veículos têm menos proteção nas laterais e na traseira. Ataques que acertem essas áreas (a critério do Mestre) tem o dano aumentado em um dado (critério do Mestre), logo 3d8 se tornam 4d8, por exemplo.

Flutuador: O veículo é um flutuador e pode ignorar a maioria dos obstáculos de terreno mais baixos ou água.

Visão Noturna Infravermelha: Dispositivos de imagem térmica reduzem à metade penalidades por Iluminação contra alvos emissores de calor.

Armas Conectadas: Armas do mesmo tipo podem ser transformadas em duplas ou quádruplas e disparar como uma única arma (conexão tripla é ineficiente). Armas duplas conectadas adicionam +1 para atingir e +2 de dano; armas conectadas quádruplas adicionam +2 para atingir e +4 de dano.

Exemplo: Um piloto com Atirar d8 em um Spitfire (8x metralhadoras, CdT 3) rola 3d8 para cada asa, adicionando +2 em seu total de Atirar e +4 de dano para os disparos que acertarem.

Visão Noturna: Vários sistemas veiculares de visão noturna eliminam as penalidades por Penumbra e Escuridão contanto que haja um pouco de luz ambiente.

Tiro de Reação: Estas armas têm habilidades especiais em Perseguições. Veja pág. 148.

Armadura Inclinada: Armaduras inclinadas defletem tiros do casco. Ataques diretos de fogo balístico contra o veículo, como a arma de um tanque ou uma bazuca, sofrem uma penalidade de -2 no Atirar.

Espaçonave: O veículo é projetado para uso no espaço. Aqueles designados como Atmosféricos também podem entrar e sair de atmosferas planetárias.

Estabilizador: Um estabilizador reduz a penalidade por Plataforma Instável para qualquer arma a qual ele esteja atrelado (geralmente a arma principal de um tanque ou veículo blindado). A penalidade é reduzida para -1 com um Estabilizador e a 0 com um Estabilizador Aprimorado.

Pintura Stealth: Pintura na cor preta que absorve radar e torna o veículo menos detectável por sensores. Rolagens de Eletrônica feitas para notar ou travar no alvo são feitas com -4.

Esteira: Veículos com esteira podem escalar a maioria dos obstáculos baixos como troncos ou pedras, e podem desbravar neve, lama e outras superfícies escorregadias. Eles ignoram penalidades de movimento por Terreno Acidentado.

Armas: Veículos com armas determinam sua localização para fins de narrativa e para as regras de **Perseguição** (veja pág. 148). Aqui estão as mais comuns:

■ **ARMAS FIXAS:** As armas do veículo disparam apenas na direção listada (geralmente frente ou traseira em um arco de 45º).

■ **MONTADA COM PINO:** Uma base giratória elevada que pode atirar em um arco de 180º na direção listada. Se montado em uma torreta deve disparar na mesma direção que a torreta todos os turnos.

■ **TORRETA:** A arma está sobre uma torreta e tem um arco de tiro de 360º.

CONVERTENDO DE EDIÇÕES ANTERIORES

Veículos nesta lista têm algumas estatísticas levemente diferentes de edições anteriores:

Aceleração ("Acc"): Aceleração agora foi fatorada em Manobrabilidade e Velocidade Máxima.

Subida: Subida agora foi fatorada no valor de Manobrabilidade de cada aeronave.

Movimentação: Movimentação nas edições anteriores era baseada na velocidade na matriz de combate e muito menor do que os valores nesta edição. Para usá-los na Matriz de Combate, considere a velocidade máxima em km/h como quadros por turno. Para veículos fictionais, multiplique a Velocidade Máxima *antiga* por 4.5 em Km/h no mundo real.

VEÍCULOS TERRESTRES

VEÍCULOS	TAM.	MANOB.	VELOC. MÁX.	RESIST.	TRIP.	CUSTO
Bicicleta	-1	+1	16	4	1	250
Notas: 50% de chance de atingir o ciclista em vez da bicicleta. Dobra a Movimentação do ciclista e o resultado do dado de corrida.						
Carro Antigo	3	-1	40	7	1+3	1,000
Notas: Modelos T e afins.						
Carro Compacto	4 (Grande)	+1	120	10 (2)	1+3	5-14K
Notas: Honda Civic ou veículo similar.						
Carro Médio	4 (Grande)	0	120	11 (2)	1+4	30K
Notas: Air bags, itens de luxo.						
Carro Esportivo	4 (Grande)	+2	160	10 (2)	1+3	15-300K
Notas: Mustang ou carros esportivos padrão similares.						
Carroaguagem	3	-2	16	6	1+3	1-3K
Notas: Puxada por um Cavalo, veja pág. 219. Movimentação sobre a matriz de combate é 12 e pode correr.						
Minivan	4 (Grande)	0	90	12 (2)	1+7	25K
Notas: Típica minivan familiar. Air bags, alguns itens de luxo.						
Motocicleta de Rua	1	+1	120	8	1+1	3,000
Notas: Motocicletas de rua padrão para uso urbano. 50% de chance de um tiro não mirado atingir o personagem em vez da moto.						
Motocicleta de Motocross	0	+1	80	7	1	2,000
Notas: Motocicleta padrão para uso off-road com amortecedores excelentes. Off Road (trate como T4R). 50% de chance de um tiro não mirado atingir o personagem em vez da moto.						
Semirreboque	9 (Enorme)	0*	75	14 (2)	1+1	200K
Notas: Trailer tem Tamanho 7 (Grande) Resistência 14 (2). *Manobrabilidade com o trailer atrelado é -2.						
Utilitário (SUV)	5 (Grande)	0	120	14 (2)	1+7	50K
Notas: Itens de luxo, Tração nas Quatro Rodas						

VEÍCULOS MILITARES DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Custos em dólares de 1940 e representam a economia em "tempos de guerra".

Jipe	4 (Grande)	+1	65	10 (2)	2+3	1,000
Notas: Tração nas Quatro Rodas. Armas: Metralhadora Pesada (Montada na Frente com Pino)						
M4 Sherman	8 (Enorme)	-1	30	24 (8)	5	45K
Notas: Armadura Pesada, Esteira Armas: Arma de tanque de 75mm (Torreta, Estabilizador), Metralhadora Média (Fixa na frente), Metralhadora Pesada (Montada na Frente com Pino).						

VEÍCULOS	TAM.	MANOB.	VELOC. MÁX.	RESIST.	TRIP.	CUSTO
M5A1 Stuart	7 (Grande)	0	36	21 (7)	4	30K
Notas: Armadura Pesada, Esteira Armas: Arma de tanque de 37mm (Torreta, Estabilizador), Metralhadora Média (Fixa na frente), Metralhadora Pesada (Montada na Frente com Pino).						
Panzer IV J	7 (Grande)	-1	25	26 (10)	5	45K
Notas: Armadura Pesada, Esteira. Armas: Arma de 75mm (Torreta), Metralhadora Média (Fixa na Frente em Torreta).						
Panzer VI Tiger II	8 (Enorme)	-2	25	34 (16)	5	120K
Notas: Armadura Pesada, Esteira. Armas: Arma de tanque de 88mm (Torreta), Metralhadora Média (Fixa na Frente em Torreta).						
T-34/76	7 (Grande)	-1	35	24 (8)	4	30K
Notas: Armadura Pesada, Armadura Inclinada (na frente apenas), Esteira. Armas: Arma de tanque de 76mm (Torreta), Metralhadora Média (Fixa na Frente em Torreta).						

VEÍCULOS MILITARES MODERNOS

BTR 70 APC	6 (Grande)	-1	49	20 (5)	2+8	700K
Notas: Anfíbio, Tração nas Quatro Rodas, Armadura Pesada. Armas: Metralhadora Pesada (Torreta), Metralhadora Média (em Torreta).						
M1A1 Abrams	9 (Enorme)	-1	40	57 (37)	4	4M
Notas: Armadura Pesada, Visão Noturna, Esteira. Armas: Arma de tanque de 120mm (Estabilizador Apr), Metralhadora Média (Fixa na frente em Torreta), Metralhadora Pesada (Montada com Pino em Torreta).						
M2 Bradley	7 (Grande)	0	40	22 (6)	3+7	3M
Notas: Armadura Pesada, Visão Noturna, Esteira. Armas: Canhão automático de 25mm (Estabilizador Apr), Metralhadora Média (em Torreta), Lançador TOW.						
T-72 MBT	9 (Enorme)	-1	50	43 (25)	3	1M
Notas: Armadura Pesada, Esteira Armas: Arma de Tanque de 125, Metralhadora Média (em Torreta), Metralhadora Pesada (Montada com Pino em Torreta).						
T-80 MBT	8 (Enorme)	-1	43	52 (32)	3	2.2M
Notas: Armadura Pesada, Visão Noturna, Esteira. Armas: Arma de Tanque de 125 (Estabilizador Apr), Metralhadora Média (em Torreta), Metralhadora Pesada (Montada com Pino em Torreta).						

VEÍCULOS MILITARES FUTURISTAS

Estes veículos refletem economias futuristas e designs avançados. As Gatling Lasers afixadas, por exemplo, ganham Tiro de Reação devido a central de energia e os sistemas de armas controlados.

APC Flutuador	7 (Grande)	0	75	26 (10)	2+14	75K
Notas: Armadura Pesada, Flutuador. Armas: Gatling Laser (Fixa na Frente, Tiro de Reação).						
Tanque Flutuador	7 (Grande)	0	45	38 (22)	4	1.2M
Notas: Armadura Pesada, Flutuador, Visão Noturna. Armas: Laser Pesado (Torreta, Estabilizador Aprimorado), Gatling Laser (Fixa na Frente, Tiro de Reação).						

AERONAVES

VEÍCULOS	TAM.	MANOB.	VELOC. MÁX.	RESIST.	TRIP.	CUSTO
CIVIL						
Bimotor	4 (Grande)	+1	125	12 (1)	1	150K+
Cessna Skyhawk	5 (Grande)	+1	140	12 (2)	1+3	150K+
Helicóptero	7 (Grande)	0	130	12 (2)	1+3	500K+
Learjet	8 (Enorme)	+2	540	16 (2)	2+10	20M+
Ônibus Espacial	13 (Col.)	-1	17K	20 (4)	1+40	250M+
AERONAVES MILITARES DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL						
BF-109	6 (Grande)	+1	380	13 (2)	1	35K
Armas: Canhão de 20mm (Fixo na Frente), 2x Metralhadoras Pesadas Conectadas (Fixas na Frente).						
Fortaleza Voadora B-17	10 (Enorme)	-2	115	19 (2)	10	250K
Armas: 2x Metralhadoras Pesadas Conectadas (Fixa na frente), 2x Metralhadoras Pesadas Conectadas (Torreta no Topo), 2x Metralhadores Pesados Conectados (Torreta Esfera), Metralhadora Pesada (Fixa na Direita), Metralhadora Pesada (Fixa na Esquerda), Bombas.						
Mitsubishi A6M Zero (Zero Japonês)	6 (Grande)	+1	350	12 (2)	1	30K
Armas: 2x Metralhadoras Médias Conectadas (Fixas na Frente), 2x Canhões de 20mm Conectados (Fixos na Frente)						
P-51 Mustang	7 (Grande)	+1	437	14 (2)	1	50K
Armas: 6x Metralhadoras Pesadas (Fixas na Frente)						
Spitfire Mk II A	6 (Grande)	+1	360	14 (1)	1	40K
Armas: 8x Metralhadoras Médias Conectadas (Fixas na Frente).						
AERONAVES MILITARES MODERNAS						
AH-64 Apache	8 (Enorme)	0	225	20 (4)	2	35M
Notas: Helicóptero, Visão Noturna. Armas: Canhão de 30mm (Fixo na Frente), 16x Mísseis Hellfire						
AV-8B Harrier	7 (Grande)	+1	630	17 (3)	1	28M
Notas: Manobrabilidade -1 quando em modo VTOL. Armas: Canhão de 25mm (Fixo na Frente) 2x Mísseis Sidewinder, Bombas.						
F-15 Eagle	9 (Enorme)	+2	1,875	18 (4)	1	30M
Notas: Visão Noturna. Armas: Canhão de 20mm (Fixo na Frente) 4x Mísseis Sidewinder, 4x Mísseis Sparrow, Bombas.						
SU-27	9 (Grande)	+1	1,550	16 (4)	1	30M
Notas: Visão Noturna. Armas: Canhão de 30mm (Fixo na Frente), 4x Mísseis Sidewinder (equivalente soviético).						
UH-1 (Huey)	7 (Grande)	+2	120	14 (2)	4+12	25M
Notas: Helicóptero. Armas: Metralhadora Média (Fixa na Esquerda ou Direita).						

Use as regras para **Armas Conectadas** na pág. 95 para dividir as armas nos maiores blocos possíveis. Role as metralhadoras em um Mustang como três conjuntos de duas, por exemplo, e um Spitfire como dois conjuntos de quatro.

EMBARCAÇÕES

VEÍCULOS	TAM.	MANOB.	VELOC. MÁX.	RESIST.	TRIP.	CUSTO
Barco de Patrulha, Rio	7 (Grande)	+1	32	15 (4)	4	700K
Notas: Armadura Pesada. Armas: 2x Metralhadoras Pesadas Conectadas (Montadas na Frente com Pino), 2x Médias (Esquerda e Direita), Metralhadora Pesada (Popa).						
Barco PT (Segunda Guerra)	12 (Col.)	+1	40	14 (2)	10	250K
Notas: Armadura Pesada. Armas: Metralhadora Cal .50 (Montada na Frente com Pino), Metralhadora Pesada (Montada Atrás com Pino), 4x tubos de torpedo (Fixos na Frente).						
Barco a Remo	0	-2	5	8 (1)	1+3	500
Galeão	14 (Col.)	-2	9	20 (4)	20+80	300K+
Notas: Armadura Pesada. Armas: 16x a 46x Canhões (Fixos na Esqueda e Direita).						
Galé	13 (Col.)	-1	20	20 (4)	20+100	150K
Notas: Armadura Pesada. Tem remos e velas. Armas: Catapulta (Fixa na Frente).						
Hidrofólio	10 (Enorme)	0	70	15 (3)	1+9	400K+
Iate Pequeno	8 (Enorme)	0	35	14 (2)	1+9	500K+
Lancha	4 (Grande)	+1	90	10 (1)	1+3	60K+





CAPÍTULO TRÊS

REGRAS

Savage Worlds cria uma estrutura simples para suas histórias de aventura e glória. Neste capítulo mostraremos como realizar testes básicos de perícia e atributo e tornar seus combates Rápidos, Furiosos e Divertidos!

CARTAS SELVAGENS E EXTRAS

Seu herói (o personagem do jogador), aliados, vilões e monstros únicos são coletivamente chamados de "Cartas Selvagens". Estes indivíduos possuem uma chance um pouco melhor de realizar coisas, são um pouco mais difíceis de derrubar e normalmente são mais detalhados do que os guardas, asseclas ou lacaios comuns – coletivamente chamados de "Extras".

Cartas Selvagens são retratados com algum símbolo antes do nome, desta forma:



O símbolo de Carta Selvagem varia e normalmente segue o tema do cenário em questão, como uma caveira e ossos cruzados para um jogo de pirataria como *50 Fathoms* ou o distintivo de um xerife em *Deadlands*.

Além do seu próprio personagem, cabe ao Mestre do Jogo decidir quais personagens são Cartas Selvagens. Um sargento da Guarda da Cidade provavelmente não é um

Carta Selvagem, mas o Sargento Grimlock da Guarda da Cidade pode ser. Skytch, o Dragão, também é um Carta Selvagem, porém suas três jovens crias não são.

Cartas Selvagens são aqueles que encaram mais desafios do que a maioria. Eles ousam, aspiram e arriscam tudo para serem um herói, ou vilão!

Eles têm duas habilidades especiais no jogo:

- Cartas Selvagens podem receber três Ferimentos antes que fiquem Incapacitados.
- Cartas Selvagens rolam um Dado Selvagem (geralmente um d6) junto com seu dado de Característica quando fazem rolagens de Característica e escolhem o maior dos dois como seu total (veja **O Dado Selvagem** adiante).

ROLAGENS DE CARACTERÍSTICA

Para realizar um "teste" ou "rolagem" de perícia ou atributo, simplesmente role o dado atribuído a elas. Se o resultado for um 4 ou melhor (valor padrão de "Dificuldade", ou Dif.), a ação é bem-sucedida. Por exemplo, se a Força de um personagem é um d6, ele rola um dado de seis faces. Com um 4 ou maior, 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. Algumas coisas, como ataques a distância, possuem modificadores padrão. Cabe ao Mestre determinar quaisquer modificadores para tarefas mais subjetivas, como notar uma emboscada ou ouvir uma conversa através de uma porta.

No geral, uma tarefa fácil, como encontrar rastros na lama, é feita com +2. Uma tarefa difícil, como encontrar rastros sob a luz de uma tocha, é feita com -2. Uma tarefa muito difícil, como encontrar rastros numa tempestade, é feita com -4.

Múltiplos Dados: Quando um personagem rolar múltiplos dados, como ao atirar com uma metralhadora, verifique cada um separadamente.

O DADO SELVAGEM

Extras rolam um único dado quando fazem uma rolagem de Característica. Cartas Selvagens rolam um d6 extra e escolhem o maior entre seu dado de Característica ou o "Dado Selvagem". Ambos os dados podem resultar em Ases (veja abaixo).

Um Dado Selvagem Por Ação: Quando Cartas Selvagens rolam múltiplos dados para uma única ação, como ao atirar com uma metralhadora, eles rolam apenas um Dado Selvagem.

O Dado Selvagem pode substituir o dado de Característica ou ser ignorado — nunca acrescente outra ação ou ataque à rolagem.

Exemplo: Gabe tem a Vantagem Frenesi (pág. 48). Ele rola um dado extra de Lutar quando faz um ataque corpo a corpo junto com um Dado Selvagem. Apenas dois dos seus dados podem causar acertos já que o Dado Selvagem só pode substituir um dado, não adicionar outro ataque.

ASES

Todas as rolagens de Característica e dano em *Savage Worlds* são abertas. Isso significa que quando você rola o número mais alto possível em um dado (um 6 em um d6, um 8 em um d8, a assim por diante), você

rola o dado novamente e o soma ao total. Isso é chamado de um "Ás". Quaisquer modificadores em uma rolagem de dado devem ser aplicados depois de uma rolagem de Ás ser somada.

Exemplo: Red tenta saltar sobre uma perigosa fenda no gelo. Ela é uma Carta Selvagem com um d8 em Atletismo, então ela rola um d8 e um d6 e escolhe o resultado mais alto. Neste caso, ambos os dados rolam Ases (8 no d8 e 6 no d6). Ela rola o d8 novamente e obtém um 4 para um total de 12 (8+4). Ela rola o d6 novamente e obtém outro 6, seguido por um 2 — um total de 14 (6+6+2). Red salta sobre a fenda com facilidade... desta vez!

AMPLIAÇÕES

Às vezes é importante saber exatamente o quanto bem-sucedido foi um teste de Característica. Cada 4 pontos acima da Dificuldade é chamada de uma "ampliação". Se seu herói precisa de um 4 para Atirar em um oponente e rola um 11, ele o atinge com uma ampliação (e poderia ter tido duas ampliações com uma rolagem de 12). Defina ampliações depois de aplicar todos os modificadores.

Uma única ampliação sempre concede algum efeito adicional de alguma espécie, como um bônus de dano quando se ataca ou um benefício determinado pelo Mestre para outras rolagens.

ROLAGENS RESISTIDAS

Às vezes rolagens são "resistidas" por um oponente. O atacante obtém um total em uma Característica, então o defensor tenta superá-lo.

As perícias ou atributos usados em uma disputa são especificadas em cada circunstância, ou o Mestre pode decidir pelo que fizer mais sentido. Se dois personagens tentarem puxar algo da mão um do outro, por exemplo, eles fazem rolagens resistidas de Força. Esgueirar-se até alguém é uma rolagem de Furtividade resistida por Perceber (que é detalhada na descrição da perícia Furtividade).

O personagem ativo em uma rolagem resistida sempre obtém seu total na Característica primeiro (incluindo o gasto

de quaisquer **Benes**, veja abaixo), e deve conseguir ao menos um sucesso básico (Dif. 4) ou ele falha. O defensor rola a seguir e deve *igualar* ou *exceder* o resultado do primeiro personagem ou o atacante vence.

O vencedor também usa o total do seu oponente para determinar os efeitos de ampliações.

FALHAS CRÍTICAS

Uma Falha Crítica ocorre quando um Carta Selvagem obtém simultaneamente 1 no dado de Característica e no Dado Selvagem em uma rolagem. A tentativa falha automaticamente e algo de ruim acontece — uma arma cai ou emperra, o ataque acerta um aliado, o veículo bate, feitiços erram (veja **Choque de Retorno**, pág. 182) e assim por diante.

Falhas Críticas não podem ser rerroladas, mesmo com **Benes** (veja a próxima página).

Extras e Falhas Críticas: Se um Extra rolar um 1 em um teste de Característica e *for importante saber se é uma Falha Crítica*, como, por exemplo, quando se conjura um feitiço, role um d6. Com 1, é uma Falha Crítica. Do contrário é apenas uma falha normal.

Múltiplos Dados: Algumas habilidades permitem que personagens rolem múltiplos dados de Característica, como a Vantagem Frenesi ou com uma arma com Cadência de Tiro maior do que 1. Uma Falha Crítica com múltiplos dados ocorre quando mais da metade dos dados têm um resultado de 1 natural. Se um personagem é um Carta Selvagem, o Dado Selvagem também deve ser um 1.

Exemplo: Gabe dispara um canhão automático de um flutuador de alta tecnologia. Ele tem uma Cadência de Fogo de 3, então ele rola três dados de Atirar e um Dado Selvagem, um total de quatro dados. Se três ou mais desses dados resultarem em 1, incluindo o Dado Selvagem, é uma Falha Crítica.

TESTES SEM PERÍCIAS

Se um personagem não tem uma perícia para uma ação que está tentando realizar, ele rola um d4 como seu dado de perícia (e um

Dado Selvagem se for um Carta Selvagem) e subtrai 2 do total.

O Mestre pode decidir que certas tarefas não podem ser tentadas sem possuir a perícia, como realizar uma cirurgia complexa ou pilotar um jato comercial.

ERROLAR

Algumas Vantagens ou habilidades permitem que um personagem rerrole Características (contanto que não seja uma Falha Crítica). Para tal, role *todos* os dados novamente e obtenha um novo total. Você pode manter qualquer um dos totais gerados, assim rerrolagens nunca pioram as coisas *a menos* que você role uma Falha Crítica. Isso encerra todas as rerrolagens e se torna o resultado da tentativa — este é o risco que se assume em ir ao limite!

Múltiplas rerrolagens são permitidas de Vantagens, Benes ou outras habilidades diferentes.

ROLAGENS EM GRUPO

Quando você deseja fazer uma rolagem de Característica para um grupo de Extras, role um dado de Característica como de costume junto de um Dado Selvagem e trate isso como o resultado do grupo. Isso garante uma média decente sem ter que fazer rolagens para todos os indivíduos.

Exemplo: Um grupo de soldados tenta passar pelos sensores de Gabe. O Mestre rola seu dado de Furtividade (um d6) e um Dado Selvagem e fica com o melhor resultado entre os dois como o total dos soldados.

BENES

Ocasionalmente, rolagens de dados podem não funcionar a seu favor. É por isso que *Savage Worlds* dá aos seus jogadores um pouco de controle sobre o destino dos seus heróis.

BENES DOS PERSONAGENS DOS JOGADORES

Os jogadores começam cada sessão de jogo com três "Benes" (abreviação para benefício), representados por fichas de pôquer, pedras,



os Benes oficiais que criamos para nossos jogos ou outros marcadores que simbolizam um pouco de sorte ou destino.

Benes são descartados no fim de cada sessão — use-os ou perca-os!

Concedem-se Benes em duas ocasiões:

■ **RECOMPENSAS:** O Mestre do Jogo pode ocasionalmente recompensar os jogadores por ações inteligentes, interpretarem seus personagens (especialmente quaisquer Complicações) ou por um grande feito de heroísmo.

Ele também pode recompensar os jogadores com um Bene por contarem uma boa história dentro da interpretação de seu personagem, por terem uma boa tirada que faça todos rirem ou por criarem um momento emocionante.

■ **O CURINGA É SELVAGEM:** Quando um personagem saca um Curinga durante o combate *todos* os personagens dos jogadores Recebem um Bene!

BENES DO MESTRE DO JOGO

Mestres também ganham Benes. No começo de cada sessão, o Mestre ganha um Bene para cada jogador. Eles podem ser usados para qualquer um dos seus personagens (incluindo não Cartas Selvagens!) durante o jogo.

Cada um dos Cartas Selvagens do Mestre tem dois Benes (mais qualquer um por Vantagens como Sorte) quando eles entram em jogo. Eles podem usar esses Benes ou os da reserva comunitária, como o Mestre desejar, mas não podem compartilhá-los sem uma Vantagem ou habilidade que permita.

Heróis recebem Benes quando eles fazem algo inteligente, interpretam ou são afetados por suas Complicações em uma cena. O Mestre não "se premia" quando está interpretando seus vilões, mas seus personagens se beneficiam por sacar Curingas em combate:

■ **O CURINGA É SELVAGEM:** Sempre que um vilão sacar um Curinga, coloque um bene na reserva geral e conceda outro para cada inimigo Carta Selvagem.

USANDO BENES

Benes podem ser gastos em qualquer momento apropriado e não incorrem em qualquer tipo de penalidade. Eles só podem ser usados pelo seu próprio personagem.

Aqui estão as maneiras dos personagens usarem seus benes.

■ **RERROLAR UMA CARACTERÍSTICA:** Benes concedem a um herói uma rerrolagem em *qualquer* Característica, e o melhor de tudo, você pode manter o *melhor* resultado total de todas as rolagens. A única exceção é uma Falha Crítica, que encerra a tentativa e deve ser aceita. Este é o preço de se brincar com o destino!

■ **SE RECUPERAR DO ESTADO DE ABALADO:** Isso é instantâneo e pode ser feito a qualquer momento, até mesmo interrompendo outras ações se desejado.

■ **ROLAGENS DE ABSORÇÃO:** Benes também podem ser usados para evitar Ferimentos ou se recuperar de ser Abalado. Veja Rolagens de Absorção na pág. 111 para mais informações.

■ **SACAR UMA NOVA CARTA DE AÇÃO:** Quando o jogo estiver em rodadas, um personagem pode gastar um Bene para sacar uma nova Carta de Ação (veja pág. 106). Isso ocorre depois de todas as cartas terem sido sacadas e Vantagens ou Complicações como Rápido, Focado ou Hesitante forem resolvidas. Então jogadores ou o Mestre podem gastar Benes para uma carta adicional quantas vezes desejarem e fazem sua escolha dentre todas as cartas sacadas. Vantagens como Rápido ou Focado *não* se aplicam

"DEIXE OS BENES FLUÍREM! OS JOGADORES TENDEM A TE SURPREENDER QUANDO ELES TÊM UM POUCO MAIS DE CONTROLE SOBRE O JOGO!"

- O MESTRE

a cartas adicionais sacadas com Benes. Isso continua até que todos (incluindo o Mestre) parem. Então a rodada começa e não podem ser sacadas mais cartas.

- **RERROLAR DANO:** Você pode gastar um Bene para rerrolar dano. Inclua qualquer dado adicional que você possa ter ganho por uma ampliação na rolagem de ataque.
- **RECUPERAR PONTOS DE PODER:** Um personagem com um Antecedente Arcano pode gastar um Bene para recuperar 5 Pontos de Poder (**Pontos de Poder** e seu uso são explicados na pág. 177).
- **INFLUENCIAR A HISTÓRIA:** Esta fica inteiramente a critério do Mestre do Jogo, que pode permitir que um personagem gaste um Bene para encontrar uma pista adicional se estiver empacado, descolar algum item comum, mas necessário, ou fazer com que um personagem do mestre seja mais receptivo.

COMBATE

Seja nas planícies encharcadas de sangue de Marte ou os campos de batalha repletos de corpos espalhados em um passado distante — estes são Mundos Selvagens e geralmente eles são violentos. Nós recomendamos usar miniaturas ou marcadores de algum tipo para que os jogadores entedam seu ambiente e possam tirar vantagem do terreno. Se miniaturas não forem a sua praia, veja a barra lateral na pág. 116.

Distâncias: Como o jogo assume que você está usando uma matriz de combate e miniaturas padrão (28 mm), movimento e distâncias de armas são listados em quadros. Para traduzir isso em distância normal, um quadro é igual a dois metros.

CAP
3

RECOMPENSANDO COM BENES

Leva algumas sessões de jogo para se calcular bem com quantos Benes você deve recompensar os jogadores durante uma sessão. Em geral, nós recomendamos que você seja bem generoso com eles, especialmente no início do jogo. Se alguém fizer todos rirem (e não estiver atrapalhando a fluidez do jogo) lhe dê um Bene. Quando alguém interpreta bem uma Complicação, recompense-o. Quando alguém faz algo inteligente, heroico ou imaginativo, reconheça com um Bene.

Alguns Mestres se preocupam que o jogo possa ficar fácil demais se os Benes forem muito comuns, mas nós achamos o contrário. Quando os Benes são abundantes, os jogadores geralmente os gastam em coisas triviais que são importantes para *eles*. Talvez o ladrão *realmente* queira abrir a fechadura em um baú. Não há nada particularmente valioso dentro e o jogador provavelmente sabe disso, mas ele é o *ladrão* e quer provar o seu valor para o resto do grupo.

Quando os Benes são escassos, contudo, os jogadores tendem a guardá-los para ferimentos, morte ou para eliminar os grandes vilões. Tudo bem, mas isso tira a graça e o heroísmo que os fez chegar até aqui. *Savage Worlds* se trata de ação e os jogadores devem ser encorajados a correrem riscos. A "moeda corrente" desses riscos são esses Benes.

Mestres veteranos de *Savage Worlds* também podem perceber que Benes tendem a fluir com bastante velocidade no começo de uma sessão. O grupo está se acomodando, rindo e sendo recompensado pela interpretação de suas Complicações pela primeira ou segunda vez. Na metade para o final do jogo, Benes tendem a ser gastos mais rápido do que são ganhos. É um ritmo incrível. Isso dá aos heróis oportunidades de fazerem coisas grandiosas no começo e no meio do jogo então os força a gerenciar seus recursos para o confronto final.

Se você for meio avarento, tente mudar isso na próxima vez que você jogar para ver como isso afeta seu grupo. Então você saberá o que é apropriado para você e seus amigos.

Se você está usando miniaturas e precisa acomodar um campo de batalha maior, simplesmente estabeleça cada quadro como 5 ou 10 metros, por exemplo, e ajuste as movimentações e afins conforme for apropriado.

Tempo: Quando um combate se inicia, o tempo de jogo é dividido em rodadas de cerca de seis segundos cada. Assim, dez rodadas são um minuto.

■ **RODADA:** Uma "rodada" é uma contagem regressiva completa de Cartas de Ação, do Ás ao Dois.

■ **TURNO:** O "turno" de um personagem acontece quando a Carta de Ação dele aparece na contagem. Um herói com um Seis de Ouros, por exemplo, recebe seu turno quando aquela carta aparecer na rodada.

■ **AÇÃO:** Um único ataque, uso de perícia etc. Veja a seguir para uma descrição mais completa. Personagens podem realizar várias ações no seu turno (veja **Ações Múltiplas** na pág. 113).

CARTAS DE AÇÃO (INICIATIVA)

A ação em *Savage Worlds* é rápida e furiosa. Para ajudar o Mestre do Jogo a manter um registro de quem vai em que ordem e acrescentar um pouco de aleatoriedade ao jogo, nós usamos um único baralho de cartas com os dois Curingas para determinar a ordem de iniciativa de todos. Nós chamamos tais cartas de "Cartas de Ação".

O Mestre pode distribuir as cartas viradas para cima ou para baixo, como ele achar melhor. Ele pode querer distribuir as cartas dos jogadores viradas para cima e as dos vilões viradas para baixo para aumentar a tensão e incerteza dos jogadores!

No início de cada rodada:

- Distribua para cada Carta Selvagem uma única Carta de Ação (mais quaisquer cartas extras determinadas por Vantagens). Aliados sob o controle de um personagem agem na Carta de Ação dele.

- Extras, como todos os zumbis, todos os lobos e assim por diante, geralmente devem compartilhar uma Carta de Ação pra que possam agir ao mesmo tempo. Isso os torna mais fáceis de manejar. O mestre também pode agrupar suas Cartas Selvagens e seus lacaios se quiser. O objetivo é fazer o possível para narrar a batalha com maior rapidez e facilidade possíveis.

Embaralhando: Embaralhe o baralho depois, e somente depois, de uma rodada em que o Curinga tenha sido sacado.

Grupos Grandes: Em grupos grandes ou em jogos onde o tempo faz diferença, o Mestre do Jogo pode sacar uma carta para cada lado (heróis e vilões). No turno dos heróis, simplesmente comece numa das pontas do grupo e siga adiante. Isso irá acelerar dramaticamente as coisas se isso for mais importante do que variar a ordem de iniciativa. Se um ou mais personagens tiverem Focado ou Rápido, deixe isso se aplicar no saque (mas apenas uma vez).

A CONTAGEM REGRESSIVA

Assim que as cartas sejam sacadas, o Mestre do Jogo inicia a rodada contando em ordem decrescente do Ás até o Dois, com cada grupo resolvendo suas ações assim que chegue a vez da sua carta.

Empates: Empates são resolvidos pela ordem dos naipes: Espadas ♠ em primeiro, então Copas ♥, Ouros ♦ e Paus ♣. Para ajudar a lembrar do critério de desempate em nossas mesas criamos o termo ECOP que é dado pela primeira letra de cada Naipe em ordem decrescente de prioridade.

■ **CURINGAS:** Personagens (ou grupos) com um Curinga agem quando quiserem na rodada, mesmo que interrompam a ação de outro personagem. Eles também adicionam +2 em todas as rolagens de Características e dano nesta rodada!

AÇÕES

A cada rodada personagens dispõem de um turno, conforme determinado pela sua Carta de Ação, para realizarem "ações". Um personagem pode se mover



(veja **Movimento**, abaixo) e realizar uma ação regular a qualquer momento do seu movimento, atacar, conjurar e assim por diante, sem penalidades.

Personagens podem escolher dentre uma grande variedade de ações no seu turno. Ações comuns incluem dar Suporte a aliados, Desafiar inimigos, usar um poder ou atacar com Lutar ou Atirar. Veja **Ações Múltiplas** na pág. 113 para realizar mais do que uma ação por turno.

Ações mais complexas como acender uma tocha ou procurar um item pequeno em uma mochila podem requerer uma valor aleatório de tempo (como 1d6 rodadas – critério do Mestre).

ACÕES LIVRES

Falar uma ou duas frases curtas, se deslocar a Movimentação do personagem, cair prostrado ou largar um item são ações livres. Geralmente, um herói pode realizar várias ações livres simultaneamente no seu turno (falar e largar um item enquanto anda, por exemplo). O Mestre deve decidir o quanto é demais.

Algumas ações livres ocorrem automaticamente no começo do turno de um personagem e só podem ser tentadas uma vez, como se recuperar de Abalado ou Atordoado.

Ações livres que são "reações", como resistir a rolagens ou poderes, são ilimitadas e ocorrem toda vez que a situação demanda.

MOVIMENTO

Personagens podem se mover um número de quadros igual a sua Movimentação a cada turno.

Cada quadro de movimento usado escalando, rastejando ou nadando custa 2 quadros de Movimentação.

Correndo: Um herói pode "correr" como uma ação livre uma vez por turno, aumentando sua Movimentação na rodada com seu dado de corrida (por padrão um d6) ao custo de uma penalidade de -2 para todas as outras ações naquele turno. O Dado de Corrida nunca gera Ases (o Dado de Corrida é aleatório para considerar as nuances do terreno não retratadas sobre a matriz de

combate e pelo fator "risco pela recompensa" na decisão que os jogadores devem tomar).

Fora de situações de combate, um personagem pode se mover o dobro da soma de sua Movimentação total + o máximo do Dado de Corrida por um número de minutos igual a metade do seu dado de Vigor. Logo um personagem Ligeiro com Vigor d6 pode correr com uma Movimentação de 32 quadros por três minutos.

Terreno Acidentado: Cada quadro que um herói ande ou corra em terreno acidentado como uma floresta densa, uma inclinação íngreme, gelo escorregadio, etc, custa 2 quadros de sua Movimentação. Rastejar não é afetado por Terreno Acidentado.

Perigos: Se o Mestre sentir que o movimento é perigoso por alguma razão — escalar sob pressão, nadar em um rio com correnteza rápida, andar em uma corda bamba — ele pode requerer um teste de Atletismo para se mover. Sucesso significa que ele continua normalmente. Com uma Falha Crítica o personagem recebe Fadiga por **Machucados e Escoriações** (pág. 146), cai se estiver escalando em uma posição precária (**Queda**, pág. 146) ou se afoga se estiver nadando (**Afogamento**, pág. 142).

OUTRAS QUESTÕES DE MOVIMENTO

■ SALTO: Personagens podem saltar 1 quadro (dois metros) horizontalmente, ou 0.5 quadros verticalmente como uma ação livre. Dobre esses números se o herói conseguir correr ao menos 2 quadros (quatro metros) antes do salto. Se o herói escolher, ele pode fazer uma rolagem de Atletismo como uma ação para aumentar sua distância horizontal em 1 quadro (2 com uma ampliação) ou metade disso verticalmente. Saltar não permite que um personagem ultrapasse sua Movimentação no turno.

■ PROSTRADO: Um personagem pode cair prostrado como uma ação livre durante seu turno. Ele pode rastejar enquanto estiver prostrado. Levantar-se é uma ação livre, mas reduz a Movimentação total no turno em 2.

ATAQUES

O básico do combate rápido e furioso é discutido abaixo. Muitas opções adicionais e situações são abordadas em **Regras Situacionais**, começando na pág. 113.

ATAQUES CORPO A CORPO

A Dificuldade para acertar um oponente é igual ao valor de Aparar dele (2 mais metade do dado de Lutar: 2 se ele não possuir a perícia Lutar).

ATAQUES A DISTÂNCIA

A perícia Atirar abrange tudo desde arcos e pistolas a lança-foguetes e metralhadoras fixas. Arremessar granadas, facas, lanças ou outros projéteis arremessáveis usa a perícia Atletismo.

Todas as armas de combate a distância têm uma estatística Distância escrita desse modo: 5/10/20, ou Curta/Média/Longa.

A Dificuldade base para acertar alvo a Curta Distância é 4. Disparar a distâncias maiores inflige as penalidades listadas a seguir.

Extrema Distância: Extrema Distância é 4X sua Longa Distância. Disparar em distâncias tão grandes requer a opção **Mirar** (pág. 124). Quando usada dessa maneira Mirar não reduz quaisquer penalidades — simplesmente permite que o personagem dispare de tamanha distância. A penalidade é -8, ou -6 com uma luneta (pág. 78).

Personagens não podem arremessar armas a Extrema Distância.

PENALIDADES POR DISTÂNCIA

DISTÂNCIA	MODIFICADOR
Curta	-
Média	-2
Longa	-4
Extrema (veja Notas)	-8

Cadência de Tiro: Cadência de Tiro são quantos disparos (dados de Atirar) uma arma de combate a distância pode disparar em uma ação. Uma pistola com uma CdT de

BALAS POR CADÊNCIA DE TIRO

CADÊNCIA DE TIRO	BALAS DISPARADAS
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50

1, por exemplo, pode disparar um tiro por ação. Uma metralhadora com uma Cadência de Tiro 3 pode disparar três tiros por ação (10 balas, conforme tabela na pág. 109).

Para armas com uma Cadência de Tiro de 2 ou mais alta, declare quantos tiros você está dando em cada um dos possíveis alvos. Então role este número de dados de Atirar e os designe em qualquer ordem que você desejar aos alvos que você escolheu.

Cartas Selvagens rolam seus dados de Atirar mais um Dado Selvagem, que pode ser designado onde eles quiserem depois de verem o resultado da rolagem. Contudo, eles ainda não podem atingir mais tiros do que a Cadência de Tiro da arma.

Uma Cadência de Tiro mais alta do que 1 é um valor abstrato onde cada "tiro" é na verdade um certo número de balas. Se você está contando as balas, use a tabela a seguir sempre e qualquer Cadência de Tiro que o personagem de fato dispare, não necessariamente o máximo da arma.

Recuo: Disparar mais de um tiro em uma ação com uma arma subtrai 2 das rolagens de Atirar do atacante (veja **Recuo**, pág. 126).

A menos que uma arma diga o contrário, um atirador pode disparar *menos* tiros do que a Cadência de Tiro máxima da arma.

DANO

Depois de um ataque bem-sucedido em corpo a corpo, o atacante rola o dano. Armas de combate a distância causam dano fixo como listado na seção Equipamento. A maioria das pistolas, por exemplo, causa 2d6 de dano.

Armas de mão causam um dano igual o dado de Força do atacante mais um segundo dado, que depende da arma. Um bárbaro com uma Força d12 e uma espada longa (dano d8) rola d12 + d8 de dano.

Mesmo que a Força seja usada para determinar o dano corpo a corpo, isso não é uma rolagem de Característica, logo Cartas Selvagens não adicionam seu Dado Selvagem à rolagem de dano.

Todas as rolagens de dano podem gerar Ases.

Dano Desarmado: Um combatente desarmado rola apenas seu dado de Força, a menos que tenha uma Vantagem que lhe conceda um dado de dano, como em Brigão (pág. 47) ou Artista Marcial (pág. 46).

BÔNUS DE DANO

Ataques certeiros têm uma maior probabilidade de acertar áreas vitais e assim causar mais dano. Se o seu herói conseguir uma ampliação na sua rolagem de ataque (independente de quantas ampliações) ele adiciona +1d6 ao total final. O dado de Bônus também pode gerar um Ás!

Bônus de dano se aplica a todos os ataques, incluindo feitiços e armas com efeito em área.

APLICANDO DANO

Se a rolagem de dano for menor que a Resistência do alvo, a vítima é agredida, mas não há efeito em jogo. Se o dano for igual ou maior que a sua Resistência, ele está Abalado. Cada ampliação na rolagem de dano também infilga um Ferimento:

■ SUCESSO: O personagem é Abalado.

Se ele já estava Abalado e o segundo resultado é de algum tipo de dano físico (não um Desafio que resulte em Abalado, por exemplo), ele continua Abalado e recebe um Ferimento.

■ AMPLIAÇÃO: O personagem sofre um Ferimento para cada ampliação na rolagem de dano e está Abalado.

EFEITOS DE DANO

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

ABALADO

Personagens Abalados estão arranhados, feridos ou atordoados. Eles só podem realizar ações livres, como se mover (incluindo correr). No começo do seu turno, personagens Abalados devem tentar se recuperar de estarem Abalados realizando uma rolagem de Espírito. Isto é uma ação livre.

FALHA: O personagem continua Abalado. Ele só pode realizar ações livres.

SUCESSO: O personagem não está mais Abalado e pode agir normalmente.

Gastando Bens: Um jogador pode gastar um Bene a qualquer momento para remover sua condição Abalado (mesmo que não seja seu turno).

FERIMENTOS

Cada ampliação na rolagem de dano inflige um Ferimento. Extras são Incapacitados se receberem um único Ferimento (e se não possuírem Resiliente, veja pág. 214). Eles estão mortos, feridos ou de outro modo fora de combate.

Cartas Selvagens podem receber três Ferimentos (ou mais com certas Vantagens ou habilidades) e ainda agir. Mais dano não causa Ferimentos adicionais, em vez disso os deixa Incapacitados.

Penalidades por Ferimentos: Cada Ferimento que um personagem sofrer causa uma penalidade cumulativa de -1 em sua Movimentação (mínimo de 1 quadro) e todas as rolagens de Característica até a penalidade máxima de -3.

Um de cada vez: Personagens às vezes recebem vários ataques na mesma Carta de Ação. Resolva cada rolagem de dano separada e completamente antes de seguir para a próxima (incluindo rolagens de Absorção, veja adiante).

INCAPACITAÇÃO

Personagens Incapacitados não podem realizar ações, mas ainda recebem Cartas de Ação pelo resto do encontro para o caso de se recuperarem ou precisarem rolar outros efeitos como Sangrando (a seguir). Vantagens ou Complicações que afetem o

MAIS SOBRE ABALADO

Abalado e Ferimentos podem ser um pouco confusos para novos jogadores. Eis uma tabela que deve ajudar.

DANO	VÍTIMA NÃO ESTÁ ABALADA	VÍTIMA JÁ ESTÁ ABALADA
Sucesso (0–3 pontos de dano acima da Resistência)	Abalado	1 Ferimento e continua Abalado
1 Ampliação (4–7 pontos de dano acima da Resistência)	1 Ferimento e Abalado	1 Ferimento e continua Abalado
2 Ampliações (8–11 pontos de dano acima da Resistência)	2 Ferimentos e Abalado	2 Ferimentos e continua Abalado
3 Ampliações (12–15 pontos de dano acima da Resistência)	3 Ferimentos e Abalado	3 Ferimentos e continua Abalado

EXEMPLOS:

- Red recebe um Ferimento. Ela fica Abalada.
- Red está Abalada, então recebe um Ferimento. Ela tem um Ferimento e continua Abalada.
- Red já estava Abalada, então é Abalada novamente (sem um Ferimento). Ela agora tem um Ferimento e continua Abalada.
- Red tem dois Ferimentos e está Abalada. Red recebe outro Ferimento, então ela tem três Ferimentos e continua Abalada.

saque de cartas como Rápido, Focado ou Hesitante são ignoradas quando o herói está Incapacitado.

Se for Incapacitado por dano ou lesão, ele deve realizar uma rolagem de Vigor imediatamente:

■ **FALHA CRÍTICA:** O personagem morre.

■ **FALHA:** Role na **Tabela de Lesões**. A Lesão é permanente e o personagem está **Sangrando**, veja abaixo.

■ **SUCESSO:** Role na **Tabela de Lesões**. A Lesão some quando todos os Ferimentos forem curados.

■ **AMPLIAÇÃO:** Role na **Tabela de Lesões**. A Lesão some em 24 horas ou quando todos os Ferimentos forem curados (o que ocorrer primeiro).

Personagens não podem realizar ações e devem estar inconscientes (critério do Mestre). A vítima faz uma rolagem de Vigor por dia após o ocorrido e se bem-sucedida não está mais Incapacitada (ou inconsciente). Eles também podem curar Ferimentos nesse tempo (veja **Cura Natural** na pág. 112).

Sangrando: O personagem lesionado está morrendo e deve fazer uma rolagem de Vigor no início do seu turno. Falha significa que ele morre. Com um sucesso ele sobrevive, mas deve rolar novamente no próximo turno (ou a cada minuto se não estiver em combate). Com uma ampliação, ele estabiliza e não são necessárias mais rolagens.

Outros personagens podem parar o sangramento de uma vítima fazendo uma rolagem de Curar. Isto é uma ação e se bem-sucedida o paciente é estabilizado.

O poder *cura* também pode estabilizar Ferimentos, bem como uma rolagem bem-sucedida de cura "natural" feita por uma criatura com alguma espécie de regeneração.

Incapacitação por Fadiga: Veja pág. 122.

ROLAGENS DE ABSORÇÃO

Depois de rolar dano, mas antes de aplicar ferimentos, um personagem pode gastar um Bene para fazer uma rolagem de "Absorção".

TABELA DE LESÕES

2D6

LESÃO

2	Impronunciáveis: Se a lesão for permanente, a capacidade reprodutiva está fora de questão – exceto se uma cirurgia milagrosa ou magia forem aplicadas. Não há nenhum outro efeito deste resultado.
3-4	Braço: A vítima não pode mais usar seu braço esquerdo ou direito (rolado aleatoriamente se não foi mirado).
5-9	Vísceras: Seu herói foi ferido no tronco. Role 1d6: 1-2 Rompido: Agilidade é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4). 3-4 Esmagado: Vigor é reduzido em um tipo de dado (mínimo d4). 5-6 Estourado: Força é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4).
10-11	Perna: Ganha a Complicação Lento (Menor) ou Maior se já era Lento ou feriu ambas as pernas. Cabeça: Uma lesão atroz na cabeça. Role 1d6: 1-3 Cicatriz Horrenda: Seu herói agora possui a Complicação Feio (Maior). 4-5 Cego: Um olho é danificado. Recebe a Complicação Um Olho (ou a Complicação Cego se tinha apenas um olho bom). 6 Dano Cerebral: Um trauma sério na cabeça. Astúcia é reduzida em um tipo de dado (mínimo d4).
12	

Este é um teste de Vigor, com cada sucesso e ampliação reduzindo o número de Ferimentos sofridos naquele ataque em um.

Se um personagem Absorve *todos* os Ferimentos de um ataque, ele também remove a condição de Abalado (mesmo que de uma fonte anterior). Não considere os modificadores de Ferimento que ele está *prestes* a sofrer quando fizer esta rolagem, isso ainda não aconteceu.

Personagens não podem Absorver mais do que uma vez por ataque, mas podem gastar Benes para rerrolar o teste de Vigor como de costume se não estiverem satisfeitos com os resultados.

Abalado: Um personagem também pode gastar um Bene para eliminar a condição Abalado. Isto pode ser feito a qualquer momento.

CURA

A perícia Curar é usada para remover Ferimentos. Cada tentativa requer 10 minutos por nível de Ferimento do paciente. Subtraia 1 das rolagens de Curar sem um kit básico de Primeiros Socorros ou suprimentos similares.

A HORA DE OURO

Pacientes que sobrevivem ao trauma inicial têm cerca de uma hora para sobreviver à maioria das lesões graves. Se receberem atenção médica nesse tempo, eles geralmente podem ser salvos. Quanto maior a espera, entretanto, maior a probabilidade dos Ferimentos serem fatais.

Em *Savage Worlds*, nós estendemos este conceito para cura em geral. Além de refletir um conceito do mundo real, também proporciona um bom equilíbrio de jogo e drama, já que o grupo deve sempre ponderar se prossegue apesar de seus ferimentos ou não.

Um sucesso remove um Ferimento e uma ampliação dois. Falha significa que nenhum Ferimento é removido. Uma Falha Crítica *aumenta* o nível de Ferimento da vítima em um.

A Hora de Ouro: Um personagem só pode tentar curar Ferimentos em um paciente uma vez dentro de uma hora após eles terem sido sofridos. Falhar na rolagem significa que o curandeiro não consegue tratar destes ferimentos em particular. Entretanto, um personagem *diferente* pode tentar uma rolagem de Curar no mesmo paciente.

Uma vez que os Ferimentos tenham ocorrido há mais de uma hora, apenas cura natural ou ou poder *cura* (usando *cura maior*) podem curar Ferimentos.

Sangrando: A perícia Curar também pode ser usada para estabilizar alguém que esteja **Sangrando** (pág. 111). Cada tentativa é uma ação, e se bem-sucedida a vítima fica estabilizada.

Incapacitação: Curar ao menos um Ferimento em um paciente incapacitado remove este estado (e restaura a consciência se ele foi nocauteado).

CURA NATURAL

Personagens com Ferimentos fazem um teste de Vigor a cada cinco dias. Sucesso recupera um Ferimento e uma ampliação dois.

Uma Falha Crítica *aumenta* o nível de Ferimento de uma vítima em um — seja por infecção, perda de sangue ou por agravamento nos ferimentos. Se isso causar incapacitação, não use as regras habituais para receber dano. Em vez disso, a vítima perde a consciência e faz uma rolagem de Vigor a cada 12 horas. Se a rolagem falhar, ele morre. Sucesso significa que ele deve rolar novamente 12 horas mais tarde. Com uma ampliação ele se estabiliza e acorda. Aliados também podem tentar estabilizar o herói como explicado em **Sangrando**, acima.

Suporte: Não se esqueça de usar Supporte quando seu grupo estiver um pouco surrado. Personagens com Curar, Sobrevivência ou outras perícias podem fazer rolagens de Supporte para ajudar aliados a fazerem suas rolagens de Vigor para se curarem!

EXTRAS E CONSEQUÊNCIAS

Se for importante saber o que acontece com Extras que foram Incapacitados durante uma luta, faça um teste de Vigor para cada um. Aqueles que são bem-sucedidos sobrevivem e devem ser tratados, tomados como prisioneiros ou liberados. Isso pode impor desafios interessantes para os seus heróis após um combate selvagem!

REGRAS SITUACIONAIS

A mecânica central de *Savage Worlds* é bem simples — role um dado de perícia (e um Dado Selvagem caso seja um Carta Selvagem). Se o resultado for 4 ou maior depois de todos os modificadores, você foi bem-sucedido.

Nesta seção estão algumas das opções e manobras mais elaboradas que os personagens podem tentar.

AÇÕES MÚLTIPHAS

Personagens podem realizar até três ações em seu turno. Cada ação adicional além da primeira inflige uma penalidade de -2 a todas as ações feitas naquele turno. Realizar um total de duas ações, por exemplo, incorre em uma penalidade de -2 a ambas e três ações sofrem uma penalidade de -4.

Cartas Selvagens rolam o seu Dado Selvagem em cada uma das ações como de costume.

Todas as ações devem ser declaradas no início do turno e antes que qualquer dado seja rolado. As penalidades permanecem mesmo que uma ação posterior não aconteça (geralmente porque dependia de um sucesso anterior).

Movimento e Ações Múltiplas: Um personagem pode realizar ações múltiplas em diferentes pontos do seu movimento.

Ações Livres: Penalidades por Ações Múltiplas não se aplicam a ações livres.

AGARRAR

Agarrar é uma rolagem resistida entre o Atletismo do atacante e o do defensor. Se o atacante ganhar, o adversário está Enredado. Com uma ampliação ele está Preso. (Sucesso em um adversário que já estava Enredado o deixa Preso) **Preso** e **Enredado** são explicados na pág. 124.

Se um adversário está Preso, o *agarrador* também está Vulnerável enquanto o mantém preso.

O bônus de Agrupar se aplica quando se está agarrando um defensor, mas outras manobras não funcionam a menos que o Mestre do Jogo diga o contrário em uma situação específica.

Tamanho Faz Diferença: Se houver uma diferença de Escala entre o atacante e o defensor, o agarrador subtrai a diferença do seu total (o defensor não o faz).

Criaturas em geral não podem agarrar um adversário dois Tamanhos maior do que elas, a menos que tenham um alcance ou Força excepcionais para o seu Tamanho (critério do Mestre).

Exemplo: Um dragão (Enorme +4) tenta prender um ladrão pequenino (Normal). A diferença entre as Escalas Enorme e Normal é de 4, logo o dragão deve subtrair 4 de sua rolagem de atletismo.

Se um ogro (Normal) tentar agarrar um tubarão branco (Grande +2), ele deve subtrair 2 de sua rolagem.

Amassar: Um agarrador pode tentar ferir alguém que ele deixou Preso ou Enredado fazendo um teste resistido de Força como uma ação no seu turno. Com um sucesso, seu ataque causa sua Força em dano (ganhando bônus de dano por uma ampliação como de costume).

AGRUPAR

Agrupar sobre um inimigo permite aos atacantes flanquear, explorar aberturas e geralmente acossar seu oponente. Cada inimigo adjacente adicional (que não está Atordoado) acrescenta +1 às rolagens de Lutar de todos os atacantes, até um máximo de +4. Se três goblins atacam um

único herói, por exemplo, cada um dos três goblins recebe um bônus de +2 em suas rolagens de Lutar.

Cada aliado adjacente ao defensor cancela um ponto do Bônus de Agrupar de um atacante adjacente a ambos. Isso significa que tropas em linhas opostas, como as formações medievais onde cada homem tem três inimigos adjacentes e dois aliados adjacentes, não recebem o bônus a menos que estejam flanqueados de fato.

AGUARDAR

Um herói pode decidir esperar para ver o que acontece “Aguardando”. Isso permite que ele resolva seu turno mais tarde na rodada se desejar e dura até que seja usado. Se um personagem está Aguardando quando uma nova rodada começa, ele não recebe uma nova Carta de Ação, mas pode agir a qualquer momento na rodada que ele escolher. (Descarte sua carta atual e marque-o em “Aguardar” com um marcador de algum tipo).

Abalado e Atordoado: Se um personagem é Abalado ou Atordoado enquanto está Aguardando, ele perde imediatamente seu status Aguardando e seu turno na rodada. (Personagens Abalados ou Atordoados também não podem Aguardar).

Interrompendo Ações: Se um personagem que estiver Aguardando quiser interromper uma ação (incluindo a de um rival que também está Aguardando), ele e o oponente fazem rolagens resistidas de Atletismo. Quem tirar o maior resultado age primeiro. No caso raro de um empate, as ações são simultâneas.

Se um personagem que está interrompendo falhar, ele perde seu status Aguardar mas ganha um turno depois que seu adversário terminar o seu. Ele pode realizar quaisquer ações que quiser quando for seu turno — ele não fica atrelado ao que estava tentando fazer quando falhou em interromper.

ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA EM CORPO A CORPO

Heróis podem disparar armas de combate a distância quando engajados em combate corpo a corpo com algumas ressalvas:

- O atacante só pode usar um poder ou uma arma de uma mão (como uma arma de fogo do tamanho de uma pistola) quando engajado em corpo a corpo. Ele não pode disparar com rifles ou outras “armas longas”. A Dificuldade é o Aparar do defensor em vez da Curta Distância, já que ele luta, engalfinhando-se de um lado a outro com seu atacante.

Se estiver atacando um alvo não adjacente com um ataque a distância *enquanto* estiver em corpo a corpo, o atacante se torna Vulnerável instantaneamente.

ARMAS IMPROVISADAS

Heróis às vezes se veem lutando com objetos cujo propósito original não era o de serem usados como armas. Tochas, vasos, cadeiras, canecas, garrafas, ferramentas e outros itens comuns são frequentemente forçados a servir em combate.

Personagens com armas improvisadas são considerados armados, mas subtraem 2 de suas rolagens de ataque. Distância, dano e Força Mínima são determinados pelo tipo:

- **LEVE:** Caneco de metal, pedra do tamanho de um punho, pistola (coronhada). Distância 3/6/12, Dano For+d4, For Mín d4.
- **MÉDIA:** Bola de boliche, submetralhadora (coronhada), cadeira de madeira. Distância 2/4/8, Dano For+d6, For Mín d6.
- **PESADA:** Pedra do tamanho de uma cabeça, cadeira de metal, bolsa cheia de armas. Distância 1/2/4, Dano For+d8, For Mín d8.

O Mestre pode ajustar o dano para baixo um nível ou dois se o item for mais macio do que os exemplos acima, como uma bolsa cheia de dinheiro.



ARMAS NATURAIS

Criaturas com armas naturais como presas, garras ou chifres podem atacar com qualquer uma delas usando sua perícia Lutar. Dano é indicado para as raças de personagens e criaturas em suas descrições.

Criaturas com armas naturais sempre são consideradas armadas. Isso significa que eles não são **Defensores Desarmados** e os inimigos lutando com **Duas Armas** não ganham vantagem contra eles (veja pág. 120). Aqui estão algumas observações adicionais sobre cada tipo de ataque:

- **MORDIDA:** A criatura pode morder um alvo que agarrou (a maioria dos atacantes só pode esmagar sua presa, veja **Agarrar**, pág. 113).
- **GARRAS:** +2 em rolagens de Atletismo (escalar) em qualquer superfície acidentada ou suave ((que não seja lisa como aço puro, vidro etc.).
- **CHIFRES:** Adicione +4 ao dano no fim de uma ação de Lutar em que ele Corra, se move ao menos 5 quadros (10 metros) e atinja com seus chifres.

ATAQUE DE TOQUE

Um personagem que simplesmente deseje tocar um inimigo (normalmente para transmitir um efeito mágico de algum tipo) pode adicionar +2 a sua rolagem de Lutar.

ATAQUE SELVAGEM

Às vezes um personagem desesperado pode querer deixar a cautela de lado e atacar com tudo que ele tem.

Um Ataque Selvagem adiciona +2 nos ataques de Lutar do personagem e nas rolagens de dano resultantes, mas ele está Vulnerável até o fim do seu *próximo* turno (não deste).

Ataques Selvagens podem ser usados com ataques múltiplos, como em Ações Múltiplas ou as Vantagens Frenesi e Varredura.

ATAQUES COM A MÃO INÁBIL

Assume-se que os personagem sejam destros a menos que o jogador decida o contrário. Ações que requerem uma boa coordenação óculo-manual, como Lutar ou Atirar, sofrem

uma penalidade de -2 quando realizadas somente com a mão inábil.

Armas na mão inábil não somam seu bônus de Aparar a menos que o herói seja **Ambidestro** (pág. 42).

ATAQUES DE ÁREA

Granadas, efeitos de feitiços, armas de sopro e outros ataques que afetem uma grande área são “ataques de área”. Os mais comuns são os Modelos Pequeno, Médio e Grande de Explosão e o Modelo de Cone. Existem cópias que você pode imprimir no nosso site e também versões em acrílico.

Armas de ataque em área atingem um local em vez de um indivíduo e portanto ignoram bônus defensivos de alvos específicos cobertos pelo modelo, tais como a Vantagem Esquia ou penalidades de velocidade.

Modelos de cone são colocados com ponta menor emanando do atacante e disparados com a perícia Atirar (ou Atletismo para armas de sopro ou outros ataques naturais).

MODELOS SEM MINIATURAS

Use as medidas abaixo quando precisar descobrir quantos inimigos um modelo pode afetar.

O Mestre também pode usar a coluna **Alvos Afetados** para determinar quantos inimigos são atingidos em situações narrativas, modificando os resultados se os alvos estão mais espalhados (agentes altamente treinados) ou aglomerados (uma horda de zumbis).

MODELO	DIÂMETRO	ALVOS AFETADOS
Pequeno	4 metros	2
Média	8 metros	3
Grande	12 metros	4
Cone	Cone de 18 metros de cumprimento	3

Um sucesso normal significa que aqueles dentro do modelo são atingidos. Falha significa que o ataque não ocorreu por algum motivo — a criatura falhou em arrotar o gás venenoso, o lança-chamas não funcionou etc.

Para atacar com um modelo de explosão, o jogador posiciona o modelo e rola Atirar ou Atletismo (para armas arremessadas ou ataques de sopro). Se o ataque for bem-sucedido, a explosão atinge onde desejado. Veja **Desvio**, abaixo, para falha.

Qualquer alvo mesmo que parcialmente sob o modelo é afetado. Se o efeito causar dano, role separadamente para cada vítima. Ataques que acertam com uma ampliação causam bônus de dano como habitual.

DESVIO

Se um ataque com um Modelo de Cone falhar, ele passa sobre as cabeças dos alvos, acerta o chão ou simplesmente falha por alguma razão. O Mestre ainda pode decidir que o ataque afeta áreas a seu redor — talvez o lança-chamas incendeie um cômodo ou um botijão de gás libere uma nuvem de gás — mas não há efeitos em *jogo* nos personagens ou outros alvos dessa vez.

Se o modelo de explosão errar, ele se desvia 1d6 quadros para armas arremessadas (como granadas) e 2d6 quadros para projéteis disparados. Multiplique por 2 se o ataque foi feito em uma Média Distância, 3 se Longa e 4 para Extrema.

Em seguida role um d12 e leia como a face de um relógio para determinar a direção para qual o projétil desvia. Uma arma não pode jamais desviar mais do que a metade da distância até o alvo original (isto impede os ataques de caírem atrás do lançador).

COBERTURA E ATAQUES DE ÁREA

Obstáculos sólidos como árvores ou muros de tijolos protegem contra ataques de área se estiverem entre a origem da explosão e se o Mestre considerar razoável que eles se apliquem. Reduza o dano pela quantidade listada na **tabela de Bônus de Cobertura em Cobertura e Obstáculos**, pág. 118.

ATAQUES LIVRES

Algumas Vantagens, como Contra-Ataque e Atacar Primeiro, ou opções como **Retirada de Combate Corpo a Corpo**, permitem que um personagem realize um ataque livre.

Ataques livres são um ataque único inalterado por outras Vantagens ou opções de combate. Isso geralmente é um ataque com Lutar ou um agarrão, mas pode incluir Atirar se o atacante está armado com uma pistola ou outra arma de combate a distância que possa disparar corpo a corpo (veja **Armas de Combate a Distância em Corpo a Corpo**, pág. 114).

ATAQUES LOCALIZADOS

Mirar em uma área do corpo em particular é um Ataque Localizado. O modificador para a rolagem de ataque depende da Escala do alvo em si (não da criatura a qual faz parte). Use a tabela **Modificadores de Escala** pág. 127 para determinar quaisquer bônus ou penalidades impostos pelo tamanho do alvo. Estes modificadores, listados abaixo, já estão entre parênteses para criaturas de escala Normal, assim como quaisquer efeitos específicos de jogo:

- **MÃO (-4):** O alvo pode ser Desarmado, veja pág. 120.
- **CABEÇA OU ÓRGÃOS VITais (-4):** Acertar a cabeça ou órgãos vitais de criaturas vivas adiciona +4 de dano ao total do atacante.
A penalidade é de -5 se está tentando acertar o rosto de alguém usando um capacete aberto (ultrapassando assim a Armadura do capacete).
- **ITEM (?):** Use as dimensões da tabela de Escala para os itens. Mirar em algo do tamanho de uma pistola, por exemplo, é -4; uma espada de 90cm é -2.
- **MEMBROS (-2):** Acertar um membro não tem efeitos especiais adicionais uma vez que já é considerado para penalidades de Ferimento e Movimentação (veja **Ferimentos**, pág. 110).
- **ÁREA DESPROTEGIDA (?):** O ataque mira uma área desprotegida do alvo

coberto por Armadura. A penalidade depende da Escala da área. A abertura da viseira de um capacete é Minúscula (-6), por exemplo, enquanto que a pele sob uma escama perdida de um dragão Enorme pode ser Muito Pequena (-4).

ATIRANDO CORPO A CORPO

A CORPO

Ocasionalmente os heróis têm que disparar em meio a lutas corpo a corpo. O problema é que mesmo sendo possível ver as figuras em pé perfeitamente paradas na matriz de combate, na “realidade” elas estão rodeando umas às outras, lutando pra frente e para trás e se movendo de maneira irregular. Por esta razão, disparar em um amontoado de pessoas, como em uma briga, é muito perigoso. Use as regras de **Espectadores Inocentes** quando isto acontecer (veja pág. 121).

ATORDOADO

Armas de choque, habilidades de criaturas, o poder *atordar*, perigos elétricos ou outros choques ao cérebro ou sistema nervoso, essencialmente deixam o personagem indefeso até que ele consiga se recompor.

PERSONAGENS ATORDOADOS

- Estão Distráidos (e assim permanecem enquanto estiverem Atordoados)
- Caem prostrados (ou de joelhos, critério do Mestre)
- Não pode se mover ou realizar ações
- Não contam no bônus de Agrupar
- Estão sujeitos à Finalização

Recuperação: No começo do turno de um personagem Atordoados, ele faz uma rolagem de Vigor. Sucesso indica que ele não está mais Atordoados, mas permanece Distráido e agora está Vulnerável (esses estados acabam no final do seu próximo turno). Uma ampliação no Vigor remove todos os efeitos nocivos.

COBERTURA E OBSTÁCULOS

Ataque corpo a corpo e a distância sofrem uma penalidade quando estão tentando acertar um alvo atrás de Cobertura, de acordo com a tabela abaixo:

PENALIDADES DE COBERTURA

PENAL.	COBERTURA
-2	Cobertura Leve: Um quarto do alvo é ocultado.
-4	Cobertura Média: Metade do alvo é ocultado ou o alvo está prostrado.
-6	Cobertura Pesada: Três quartos do alvo são ocultados.
-8	Cobertura Quase Total: O alvo mal está visível.

BÔNUS DE COBERTURA

BÔNUS	OBSTÁCULO
+2	Vidro pesado, couro grosso, drywall, escudo de madeira, porta de carro de alumínio.
+4	Placa de metal, porta de carro de aço.
+6	Porta de carvalho, parede de blocos de concreto
+8	Parede de tijolos
+10	Parede de pedra, vidro à prova de balas, árvore

OBSTÁCULOS

Às vezes os personagens têm poder suficiente para atacar seus inimigos através de obstáculos (Veja **Quebrando Coisas** para destruir obstáculos entrepostos) se um ataque que errou deveria ter acertado sem o modificador de Cobertura e o Mestre achar que o alvo provavelmente seria atingido, o obstáculo funciona como Armadura.

Se o obstáculo for uma pessoa ou criatura, subtraia sua Resistência do ataque. Use a tabela abaixo como guia para outros materiais.

COMBATE MONTADO

Personagens lutando do dorso de um cavalo (ou outras bestas estranhas) têm certas vantagens e desvantagens em combate, como descrito abaixo.

Montarias não sacam Cartas de Ação — elas agem com seus cavaleiros. Animais podem atacar qualquer ameaça a sua frente durante a ação do seu cavaleiro.

Cavalaria: Personagens que desejem lutar a cavalo precisam usar a menor entre suas perícias de Cavalgar ou Lutar. Isso torna importante para um cavaleiro ser capaz de montar bem!

Queda: Se um personagem for Abalado, Atordoado ou Ferido enquanto estiver montado, ou sua montaria for Incapacitada, ele deve fazer uma rolagem de Cavalgar. Se falhar, ele cai. Se a montaria estava correndo (critério do Mestre), o cavaleiro sofre 2d4 de dano (2d6 com uma Falha Crítica).

Errando o Alvo: Montarias e cavaleiros são afetados pelas regras de **Espectadores Inocentes**. Se um disparo mirado no cavaleiro rolar 1, o cavalo será atingido em seu lugar.

Montarias Feridas: Quando um animal é Abalado ou Ferido, ele empina ou escoiceia. Um cavaleiro deve fazer uma rolagem de Cavalgar para permanecer montado ou cai.

INVESTIDAS

Um cavaleiro em um cavalo que está investindo adiciona +4 na sua rolagem de dano com um ataque bem-sucedido de Lutar. Para que se considere que ele está investindo, um cavaleiro deve ter se movido ao menos 6 quadros ou mais em uma linha relativamente reta em direção ao seu adversário.

Armas Posicionadas: Uma arma com Alcance 1 ou maior pode ser “posicionada” contra um ataque de cavalaria. Para fazê-lo, o atacante deve estar Aguardando e vencer uma rolagem resistida de Atletismo para interromper, como de costume. Quem tiver mais Alcance adiciona +2 em sua rolagem.

O vencedor ataca primeiro. Se bem-sucedido, ele adiciona +4 do bônus de investida ao seu dano (seja ele o cavaleiro ou não).



DANO NÃO-LETAL

Um personagem que deseja atacar alguém sem matá-lo pode decidir causar dano não letal. Isso requer que o atacante use apenas seus punhos ou algum tipo de arma contundente. Armas cortantes podem ser usadas se possuírem um lado achatado, mas isso subtrai -1 das rolagens de Lutar do atacante.

Dano não-letal causa Ferimentos como de costume, mas se um personagem for Incapacitado ele é nocauteador por 1d6 horas em vez disso.

Fora isso, Ferimentos Não-Letais são tratados exatamente como Ferimentos letais. Isso significa que é muito mais fácil deixar um Extra inconsciente do que um Carta Selvagem. Isso é intencional e deve funcionar bem para a maioria dos gêneros onde heróis podem receber vários socos antes de caírem, mas a maioria dos “capangas” cai com um ou dois socos.

DEFENDER

Um personagem pode decidir focar toda sua energia e habilidade em se defender contra ataques corpo a corpo com a manobra Defender. Isso aumenta seu Aparar em +4 e toma seu turno inteiro — ele não pode realizar Ações Múltiplas. Ele pode se mover

normalmente mas não pode correr. O bônus dura até o começo do seu próximo turno.

DEFENSOR DESARMADO

É difícil aparar uma lâmina com as mãos nuas. Um atacante armado com uma arma de combate corpo a corpo adiciona +2 em seus ataques de Lutar contra um inimigo que não tem uma arma ou escudo. (Isso não se acumula com a Finalização).

DESAFIO

A opção de **Suporte** (pág. 126) permite que um personagem ajude seus aliados. Desafio é o oposto — permite que ele dificulte as coisas para seus inimigos! Desafios incluem constranger um oponente, jogar areia nos seus olhos, encará-lo com um olhar inflexível ou qualquer coisa inteligente que o jogador possa pensar para irritar seu inimigo e deixá-lo desestabilizado.

Para realizar um Desafio, o jogador descreve a ação e discute com o Mestre para determinar a perícia mais apropriada para rolar. Desafios são resistidos de forma instintiva, logo a rolagem de perícia do “atacante” é resistida pelo atributo ao qual ela é associada. Fazer alguém tropeçar é uma rolagem de Atletismo

contra Agilidade, uma vez que esse é o atributo associado de tal perícia. Provocar é associada a Astúcia, então humilhar alguém verbalmente é resistido por este atributo. Lutar, quando usada em um Desafio em vez de um ataque, não é comparada a Aparar—é resistida por Agilidade.

Se o atacante vencer a rolagem resistida, ele pode escolher deixar seu adversário **Distraído** ou **Vulnerável** (veja a seguir). Se ele vencer com uma ampliação, o alvo também está Abalado ou pode haver outros efeitos subjetivos que o Mestre permita, como um adversário que foi desequilibrado ficar prostrado.

Modificadores: O Mestre pode determinar quais modificadores se aplicam a um Desafio. Atirar, por exemplo, deve incluir, Distância, Cobertura, Iluminação, Recuo etc. Um herói com um bônus em seu Aparar *não* o adiciona a sua Agilidade quando desafiado por uma rolagem de Lutar – o defensor resiste com Agilidade e não com seu Aparar.

Considere também os detalhes — usar Provocar para atingir o ego de um rival num ponto sensível, por exemplo, pode valer um bônus de +2 para o atacante.

Repetição: Usar a mesma ação, ou uma similar, repetidamente logo perde a eficiência, então o Mestre deve aplicar uma penalidade se os Desafios de um personagem se tornarem repetitivos (ou não deve nem mesmo permiti-los).

Dados Adicionais: Se os personagens possuírem dados adicionais para um Desafio, como quando usam uma arma com uma alta Cadência de Tiro, ele pode rolar todos os dados, mas só fica com o maior como seu resultado total do Desafio. Ele não obtém vários resultados e não pode dividí-los para outros alvos.

DESARMAR

Um personagem pode tentar fazer um oponente derrubar uma arma (ou outro objeto) ou tentar danificá-la, realizando um ataque corpo a corpo ou a distância.

O atacante deve primeiro acertar o objeto ou o membro ou mão do oponente (veja **Ataques Localizados** na pág. 117).

Se o ataque atingir a arma, o atacante rola o dano normalmente para um item (sem efeito em ampliações ou Ases, veja **Quebrando Coisas**, pág. 125). O defensor deve fazer uma rolagem de Força igual ao dano ou larga o item.

Caso o ataque seja contra o portador e cause Ferimentos ou o deixa Abalado, o defensor deve fazer uma rolagem de Força com -2, se acertou um membro; ou -4, se acertou sua mão. Some quaisquer penalidades por Ferimento que resultem disso, como de costume. Falha significa que ele solta qualquer item naquela mão.

DISTRAÍDO E VULNERÁVEL

Personagens podem ser Distraídos ou ficarem Vulneráveis em virtude de Desafios, poderes ou efeitos de criaturas. Ambos os estados duram até o fim do próximo turno do personagem. Se um herói ficar Distraído ou Vulnerável durante seu turno atual, o efeito dura até o fim do seu *próximo* turno.

■ **DISTRÁIDO:** O herói subtrai 2 de todas as rolagens de Característica até o fim do seu próximo turno.

■ **VULNERÁVEL:** Ações e ataques contra o alvo são feitas com +2 até o fim do seu próximo turno. Isso não se acumula com **A Finalização** (veja a seguir) — use apenas o maior.

DUAS ARMAS

Um personagem armado com duas armas de combate corpo a corpo adiciona +1 em suas rolagens de Lutar se o inimigo tem apenas uma arma ou se está desarmado e não tem um escudo. Esse bônus não se aplica contra criaturas com **Armas Naturais** (pág. 115).

Portar duas armas de fogo não oferece uma vantagem especial além da munição adicional.

Personagens que querem se especializar mais podem escolher as vantagens **Lutar com Duas Armas** ou **Atirar com Duas Armas** (págs. 49 e 46, respectivamente).



EMPURRAR

Às vezes personagens podem querer empurrar um inimigo na esperança de tirá-lo de posição, prostrá-lo ou expô-lo a um perigo mortal.

Empurrar um inimigo é uma rolagem resistida de Força. Se o atacante for bem-sucedido ele empurra seu inimigo 1 quadro (dois metros). Com uma ampliação, aumente a distância para 2 quadros (quatro metros). Dobre ambas as distâncias se a Escala do atacante é maior do que a do inimigo.

Um personagem que é Empurrado com sucesso deve fazer uma rolagem de Atletismo (com -2 se o atacante conseguiu uma ampliação) ou fica prostrado.

Correndo: Se o atacante correr ao menos 2 quadros (quatro metros) antes de Empurrar, ele adiciona +2 ao seu total.

Tamanho Faz Diferença: Criaturas em geral não podem Empurrar um adversário dois Tamanhos maior do que elas a menos que tenham uma Força excepcional para o seu Tamanho (critério do Mestre).

Perícia: O atacante ou defensor podem rolar Atletismo em vez de Força se desejarem.

Escudos: Atacantes e defensores adicionam os bônus de Aparar dos seus escudos às suas rolagens de Força (ou Atletismo) quando estão empurrando.

ESCOPESTAS

Escopetas disparam uma dispersão de esferas de metal e causam mais dano de perto quando mais esferas atingem o alvo. Por causa disso, escopetas adicionam +2 às rolagens de Atirar do usuário e causam 3d6 de dano em Curta Distância, 2d6 em Média e 1d6 em Longa. Escopetas não podem ser disparadas em Extrema Distância.

Cano Duplo: Algumas escopetas têm dois canos soldados lado a lado. Se um atacante quiser disparar ambos no mesmo alvo, role o dano uma vez e adicione +4.

Balas Sólidas: Escopetas também podem disparar balas sólidas. O atacante não recebe o bônus de +2 em sua rolagem de Atirar, mas o dano é 2d10 independente da Distância (e podem ser disparadas em Extrema Distância). Nesse caso, **Especiadores Inocentes** (abaixo) são atingidos apenas com 1 (em vez de 1 ou 2).

Especiadores Inocentes

Quando um atacante erra uma rolagem de Atirar ou Atletismo (arremessar), às vezes pode ser importante ver se outros alvos na linha de tiro foram atingidos. O Mestre só deve usar esta regra quando for dramaticamente apropriado e não para cada disparo perdido em meio a um tiroteio.

Nesse caso, cada dado de perícia que resultar em 1 atinge uma vítima aleatória adjacente ou diretamente na linha de tiro do alvo original. O Dado Selvagem nunca acerta espectadores inocentes.

Um Carta Selvagem deve errar com seu Dado Selvagem para uma arma com CdT 1 atingir um Espectador Inocente (exceto para escopetas, veja abaixo).

Isso significa que às vezes é mais fácil atingir uma vítima adjacente do que o alvo original. Isso pode não ser completamente realista, mas é simples, dramático e requer certo cuidado em situações táticas complicadas.

■ CDT 2 + OU ESCOPETA: Armas que dispersam balas ou balas de escopeta têm uma chance maior de acertar outras pessoas. Cada dado de perícia que rolar 1 ou um 2 acerta um espectador.

EVASÃO

Alguns ataques são lentos ou exigem que o usuário “telegrafe” seu uso, como lança-chamas ou o sopro de um dragão. Tais ataques podem ser “evadidos”. Se a descrição um ataque *não* declara que ele pode ser evadido, não é possível fazê-lo — as vítimas simplesmente são atingidas se o ataque for bem-sucedido e recebem dano.

Se um ataque puder ser evadido e o personagem está ciente dele, então ele faz uma rolagem de Agilidade com -2. Aqueles que são bem-sucedidos conseguem evitar o ataque e não recebem dano. Se for um ataque de área, o Mestre deve colocar a figura ao lado ou atrás do modelo como melhor fizer sentido na situação.

FADIGA

Alguns perigos, estresse, poderes ou circunstâncias podem causar Fadiga em vez de dano. Isso representa o estresse mental ou lesões menores persistentes que tornam uma pessoa menos eficiente. Fadiga se acumula até que a vítima esteja incapacitada.

■ FATIGADO: A vítima subtrai 1 de todas as rolagens de Característica. Se ele receber outro nível de Fadiga ele está Exausto.

■ EXAUSTO: A vítima subtrai 2 de todas as rolagens de Característica. Se ele receber outro nível de Fadiga ele está Incapacitado.

■ INCAPACITADO: A vítima não pode realizar ações e pode estar inconsciente (critério do Mestre).

RECUPERAÇÃO

A menos que especificado de outra maneira pela fonte, Fadiga e Exaustão melhoram um nível por hora. Personagens Incapacitados estão indefesos e podem estar inconscientes (critério do Mestre) por 2d6 horas. Se for possível tratamento (comida, água etc., dependendo da fonte da Fadiga), e for realizada uma rolagem de Curar, o personagem melhora para Exausto.

Fadiga Mista: Se um herói sofrer Fadiga de diferentes fontes com períodos de recuperação diferentes, remova um nível quando o efeito com a menor duração expirar, então outro nível quando o de maior duração expirar.

PERIGOS

Fadiga por fome, sede etc., às vezes tem condições diferentes de recuperação. Veja Perigos, começando na pág. 142.

FINALIZAÇÃO

Às vezes um atacante consegue pegar um inimigo desprevenido e consegue “finalizá-lo”. O Mestre decide quando isso tem efeito — geralmente é quando a vítima está presa ou não está ciente de um ataque. A Finalização normalmente acontece de perto, mas o Mestre também pode permitir em outras situações que considerar apropriadas (um sniper atacando um alvo parado que não está ciente, por exemplo).

A Finalização adiciona +4 às rolagens de ataque e dano de um personagem contra aquele alvo em uma ação.

Golpe Nocauteador: Se um personagem receber, de um atacante que conseguiu A Finalização sobre ele, dano suficiente ou superior ao necessário para deixá-lo Abalado, ele deve fazer um teste de Vigor (com -2 se o ataque foi na cabeça) ou é nocauteado.

Personagens nocauteados ficam assim por cerca de meia hora ou até que o Mestre decida que é dramaticamente apropriado que acordem. Note que Golpes Nocauteadores podem acontecer a partir de qualquer tipo de dano, não apenas de golpes na cabeça!

FOGO DE SUPRESSÃO

Fogo de Supressão transforma uma arma de fogo ou outra arma de disparo rápido em um ataque de área. Troca-se a precisão por uma saraivada de munição para manter os inimigos de cabeça baixa.

Uma arma deve ser capaz de disparar tão rapidamente quanto um revólver e não pode ter a necessidade de recarregar entre disparos.

Fogo de Supressão usa três vezes o número normal de balas da sua **Cadência de Tiro** (veja pág. 77) e sempre incorre em Recuo, independente da Cadência de Tiro original da arma (a Vantagem Rock and Roll! bipés e tripés anulam o Recuo como de costume).

Para realizar o ataque, o atirador coloca um Modelo Médio de Explosão sobre a matriz de combate e faz uma rolagem de Atirar (um único dado de Atirar independente da Cadência de Tiro – CdT entra em Máximo de Baixas, abaixo) Veja Distância, Iluminação, Recuo etc., como de costume, para o centro do modelo.

Depois compare o total com cada alvo no modelo e considere quaisquer

modificadores que se apliquem a cada um (Cobertura, a Vantagem Esquiva, o poder deflexão etc.). Sucesso significa que o alvo está Distráido e uma ampliação significa que ele é atingido (bônus de dano por Fogo Supressão não se aplicam).

Máximo de Baixas: Todos os alvos sob o modelo podem ser Distráidos, mas fogo de supressão só pode causar dano em um número de alvos igual à Cadência de Tiro da arma. O atacante escolhe quais alvos são atingidos em meio a suas escolhas possíveis.

Exemplo: Gabe dispara uma minigun em um grupo de insectóides enfurecidos. Ele coloca um Modelo Médio de Explosão sobre cinco deles e rola seu dado de Atirar mais um Dado Selvagem. Ele tem a Vantagem Rock and Roll! então ele ignora o Recuo, mas ainda subtrai 2 do seu total pela Média Distância. Ele termina com um 9 em sua rolagem de Atirar.

Dois insectóides estavam atrás de uma pedra grande e recebem Cobertura Média. Isso subtrai 4 do total, então é apenas um sucesso – eles estão Distráidos.

Três dos alvos estavam em campo aberto, logo são atingidos com uma ampliação. Gabe pode acertar até cinco, considerando a CdT da sua arma, então os três recebem dano.

A Cadência de Tiro 5 significa que cada “disparo” são 40 balas, multiplicado por três por conta do Fogo de Supressão. Isso são 120 balas, é por isso que miniguns têm carregadas com muita munição!



GOLPE DE MISERICÓRDIA

Uma vítima completamente indefesa pode ser eliminada com algum tipo de arma letal como uma ação. Isso é automático, a menos que o Mestre decida que há uma situação especial, como uma vítima particularmente resistente ou naturalmente blindada, uma chance de escapar e assim por diante.

O assassino normalmente precisa despachar seu inimigo de perto e pessoalmente, mas o Mestre ocasionalmente pode permitir que Golpes de Misericórdia sejam efetuados a Distância.

ILUMINAÇÃO

Escuridão esconde os detalhes e torna mais difícil detectar objetos e alvos, afetando rolagens de Perceber, ataques, o uso de poderes etc. Subtraia das rolagens afetadas as penalidades indicadas na tabela.

PENALIDADES POR LUMINOSIDADE

PEN.	LUMINOSIDADE
-2	Penumbra: Crepúsculo, neblina leve, noite de lua cheia.
-4	Escuridão: Condições típicas de uma noite com alguma luz ambiente das estrelas, uma lua nublada ou parcial, luzes de emergência em um prédio de escritórios, algumas tochas lampejantes em um grande espaço etc. Alvos não são visíveis fora de 10 quadros.
-6	Escur como um Breu: Escuridão total e completa (ou o alvo está escondido ou invisível). Poderes que requerem visão podem não ser possíveis.

MIRAR

Rolagens de Atirar assumem que o personagem está se movendo, esquivando de ataques e atento ao caos ao seu redor. Se ele focar sua atenção e mirar, entretanto,

ele pode realizar um disparo muito mais preciso.

Se um personagem passar seu turno inteiro Mirando com uma arma de combate a distância em um alvo em particular e não realizar nenhuma outra ação, no seu próximo turno ele pode ignorar até 4 pontos por penalidades de Distância, Cobertura, Ataques Localizados, Escala ou Velocidade; ou soma +2 em sua rolagem. Seu ataque deve ser usado na primeira ação do seu próximo turno ou o bônus é perdido.

O atirador deve estar "imóvel" para Mirar. Ele não pode andar, correr, cavalgar ou realizar qualquer outro movimento por força própria. Ele pode Mirar de um veículo trafegando em uma superfície plana ou usando a manobra de Perseguição **Manter Firme** (veja pág. 152).

PLATAFORMA INSTÁVEL

Um personagem tentando disparar ou arremessar uma arma de combate a distância do lombo de um cavalo ou outra montaria, de um veículo em movimento ou outra "plataforma instável" subtrai 2 do seu total.

PREPARANDO ARMAS

Personagens podem "preparar" até dois itens por turno como uma ação livre. Preparar significa sacar, guardar ou de alguma maneira mover um item para dentro ou fora de uma localização familiar e acessível.

Cada item adicional preparado é uma ação, bem como sacar um item de um local difícil como um coldre no tornozelo, ou do chão após ter sido desarmado, ou outras circunstâncias igualmente complicadas.

PRESO E ENREDADO

Agarrar e poderes como *enredar* fazem com que personagens fiquem Presos e Enredados. Eis o que cada um desses estados significa e como se libertar deles.

■ **ENREDADO:** A vítima não pode se mover e está distraída enquanto permanecer assim.

■ **PRESO:** A vítima não pode se mover, está distraída e vulnerável enquanto permanecer presa e não pode realizar ações físicas a não ser tentar se libertar.

Se libertar é uma ação. Com um sucesso, um herói Enredado se livra de um enredamento ou agarrão em particular. Um personagem Preso passa a Enredado com um sucesso, com uma ampliação ele está livre. Veja abaixo para mais detalhes:

Libertando-se de um Adversário: Use as regras de Agarrar (pág. 113) ao contrário para se libertar — a vítima inicia a rolagem resistida de Atletismo com quem quer que seja que o esteja prendendo (pode rolar Força com -2 para manter ou se libertar do que o prende). Se a vítima for bem-sucedida, ela melhora sua situação em um nível, ou dois com uma ampliação.

Um agarrador Abalado mantém sua presa. Agarradores Atordoados soltam imediatamente.

Se Libertando de um Dispositivo: Escapar de uma teia, rede ou do poder *enredar* é uma rolagem de Força -2 ou uma de Atletismo (escolha da vítima) menos quaisquer penalidades pelo enredamento. A teia pegajosa de uma aranha gigante, por exemplo, pode determinar que tentativas de fuga são feitas com -2 ou mais. Isto é uma ação e sucesso funciona como se libertando de um adversário (explicado acima).

Personagens e aliados também podem destruir o enredamento (veja **Quebrando Coisas**, pág. 125). Teias, cordas, redes e afins têm Dureza 4 e devem ser cortadas com armas de corte.

PROSTRADO

Ataques a Distância sofrem uma penalidade de -4 para atingir personagens prostrados de uma distância de 3 quadros ou mais (isso não se acumula com Cobertura) e subtraí quatro pontos de dano de Ataques de Área.

Se um defensor prostrado for pego em combate corpo a corpo, seu Aparar é

reduzido em 2 e ele deve subtrair 2 de suas rolagens de Lutar.

Ficar de pé custa 2 quadros de movimento.

QUEBRANDO COISAS

Ocasionalmente um personagem pode querer quebrar um objeto sólido como uma arma, tranca ou porta. Use o Aparar do portador se estiver sendo segurado ou 2 se for imóvel. Se uma rolagem de dano igualar ou exceder a Dureza do objeto, ele está quebrado, entortado, estilhaçado ou arruinado. O Mestre decide o efeito exato.

A maioria das coisas podem ser quebradas com o devido tempo e esforço, então use este sistema apenas quando tentar quebrar as coisas com rapidez (como durante as rodadas de combate).

* Um personagem deve especificamente declarar que está tentando quebrar um escudo para fazê-lo — não verifique toda vez que o portador do escudo for atingido.

Sem Bônus de Dano ou Ases: Ataques contra objetos sólidos não recebem bônus de dano por ases e as rolagens de dano não geram Ases. Diferente de uma pessoa ou dispositivo complexo como um computador ou veículo, um ataque não pode acertar uma área "vital" em uma tranca ou porta, causando assim mais dano.

Tipos de Dano: Certos tipos de ataques não podem quebrar certos tipos de objetos. Uma maça não pode cortar uma corda, por

DUREZA DE OBJETOS

DUREZA	OBJETO
8	Porta, Leve
10	Porta, Pesada
8	Tranca
9	Arma de Fogo (pistola ou rifle)
12	Algemas
10	Faca, Espada
10	Escudo Medieval*
12	Escudo Moderno*
4	Corda

exemplo, e uma única bala não destruirá uma porta. Use o bom senso quando estiver determinando se um tipo de arma em particular pode destruir um objeto.

Veja **Cobertura e Obstáculos** para atacar através de barreiras.

RECARREGANDO

Preparar uma flecha ou carregar uma pedra em uma funda são ações livres e podem ser realizadas uma vez por ação. Recarregar um virote de besta, pente, cartucho, carregador ou bala de modo que a arma esteja pronta para disparar (na câmara, engatilhada etc.) é uma ação.

Algumas armas são mais lentas para se recarregar, como bestas pesadas ou armas de pólvora negra. Elas requerem um certo número de ações pra serem recarregadas, listadas como “Recarregar X” em suas descrições.

Exemplo: Gabe dispara uma besta pesada (Recarregar 2) como parte de uma Ação Múltipla usando suas outras duas ações naquele turno para recarregar. Como são três ações, sua rolagem de Atirar é feita com -4. Na rodada seguinte, ele pode disparar sem penalidade.

Correndo e Recarregando: Personagens que correm e recarregam ao mesmo tempo devem fazer uma rolagem de Agilidade (com a penalidade normal de -2 por correr). Falha significa que não é feito nenhum progresso para recarregar naquela ação.

RECUO

A menos que diga o contrário na sua descrição, disparar com uma Cadência de Tiro maior do que 1 em um ação provoca Recuo, uma penalidade de -2 nas rolagens de Atirar do atacante. Uma submetralhadora com uma Cadência de Tiro de 3, por exemplo, provoca Recuo a menos que seu usuário dispare apenas um único tiro.

Recuo não é cumulativo entre ações. Se, por exemplo, um personagem dispara três tiros (CdT 3) em uma ação e, portanto, recebe a penalidade por Recuo, ele pode escolher em uma segunda ação disparar um

único tiro e ignorar a penalidade de recuo nessa ação.

RETIRADA DE COMBATE CORPO A CORPO

Sempre que um personagem se retira de um combate corpo a corpo, todos os oponentes adjacentes não Abalados e não Atordoados recebem um Ataque Livre (veja **Ataques Livres**, pág. 117) imediato.

Exemplo: Red está cercada por cinco xenos estranhos e deve alcançar Gabe que está ferido. Ela escolhe a opção Defender (aumentando seu Aparar em +4) e recua. Todos os cinco xenos ganham um Ataque Livre, com +4 por Agrupar. Felizmente, o Aparar alto de Red os repele e ela consegue alcançar seu amigo ferido.

SUporte

As vezes os personagens podem querer cooperar ou ajudar um aliado em uma tarefa. Se for o caso, e o Mestre decidir que é possível, personagens dando suporte rolam a perícia relevante (na sua ação se o jogo está dividido em rodadas) e declaram quais das perícias dos seus aliados eles estão tentando dar Suporte.

Sucesso concede ao aliado +1 ao total de uma perícia nesta rodada e +2 com uma ampliação. Uma Falha Crítica na rolagem de suporte subtrai 2 do total do líder da ação — às vezes uma ajuda extra pode acabar atrapalhando!

Remova todos os bônus por Suporte no fim do turno daquele que os recebeu, quer ele os tenha usado ou não (talvez realizando uma ação diferente daquela para qual ele recebeu Suporte).

O bônus máximo para todas as rolagens de Suporte é de +4. Testes de Força são uma exceção e não têm um bônus máximo já que mais músculo sempre podem lidar com mais massa.

Os jogadores e o Mestre devem ser criativos quando fizerem rolagens de Suporte. Um aventureiro com Sobrevivência, por exemplo, pode fazer uma rolagem para encontrar ervas úteis para um aliado tentando um teste de Curar, ou um

explorador galático com Ciência pode calcular os vetores de atração gravitacional que ajudam um aliado a fazer uma rolagem de Piloto complicada.

Encorajamento (uma rolagem de Persuadir) como “Você consegue!” ou “Fique esperto!” são perfeitamente aceitáveis, mas a critério do Mestre perde a efetividade se for repetido.

Exemplo: Gabe é um motorista em uma perseguição. Red indica um atalho gritando, “Entra na próxima à esquerda!” Ela rola Conhecimento Geral e consegue uma ampliação. Gabe adiciona +2 na sua próxima rolagem de Dirigir. Mais tarde, Red é atingida por uma bala ricocheteada e está Abalada. Gabe diz “Fica firme, vaqueira! Esse não é o seu primeiro rodeio!” e faz uma rolagem de Persuadir. Ele obtém um sucesso e Red adiciona +1 em ao total da rolagem de Espírito para se recuperar de Abalada.

SUPORTE CONTRA DESAFIO

A opção de Suporte pode ser usada contra um oponente narrativamente, mas o único efeito que ela pode ter é o mesmo indicado acima. Se um personagem quer fazer um ogro “tropeçar” para ajudar um amigo a fazer uma rolagem de Lutar contra ele, por exemplo, ele pode adicionar +1 ou +2 em sua rolagem, mas ele não faz o ogro tropeçar de fato. Ele não fica prostrado, Distraído, Vulnerável ou Abalado como se tivesse sido usada a opção do Desafio (pág. 119).

A vantagem para um jogador em fazer uma rolagem de Suporte em vez de um Desafio é ajudar um aliado e evitar uma rolagem resistida mais difícil no Desafio (mesmo narrativamente deve ser uma rolagem resistida).

SURPRESA

O combate geralmente começa antes que todos os envolvidos estejam preparados. Uma emboscada, uma traição repentina ou uma armadilha podem dar a um dos lados de uma briga uma vantagem sobre o outro.

Quando isso acontece os emboscadores estão automaticamente Aguardando. Distribua cartas para eles normalmente e em

caso de um deles sacar um Curinga aplique os bônus usuais.

As vítimas do ataque podem fazer uma rolagem de Perceber (se já não o fizeram, talvez pelos emboscadores estarem se esgueirando). Aqueles que são bem-sucedidos sacam cartas normalmente. Os que falham não recebem uma Carta de Ação e não podem agir na primeira rodada do combate.

TAMANHO E ESCALA

Personagens e criaturas têm um Tamanho indo de -4 para criaturas muito pequenas até o Tamanho 20 e maior para gigantes enormes. Tamanhos específicos de criaturas são listados em suas estatísticas e explicados na **Tabela de Tamanho** na pág. 216.

A Tabela de Tamanho lista sete “Escalas” diferentes de Minúsculo a Colossal e o Modificador de Escala de cada uma.

Quando criaturas de Escalas diferentes se atacam, a criatura menor *soma* a diferença entre a sua Escala e a do alvo em seus ataques. Uma fada Minúscula (modificador de Escala -6), por exemplo, soma +10 para disparar um *raio* em um dragão Enorme (+4).

A criatura maior *subtrai* a diferença dos seus ataques. Uma águia Muito Pequena (-4) subtrai 2 de total em Lutar quando ataca uma fada Minúscula (-6).

MODIFICADORES DE ESCALA

MOD. ESCALA E EXEMPLOS

-6	Minúsculo: Junta de armadura, bola de baseball, rato
-4	Muito Pequeno: Mão ou cabeça humana, bola de basquete, gato doméstico
-2	Pequeno: Membro humano (braço, perna), lince
-	Normal: Humano, motocicleta, touro, cavalo
+2	Grande: Hipopótamo, a maioria dos veículos
+4	Enorme: Dragão, baleia
+6	Colossal: Prédio, kaiju, nave

ATAQUES LOCALIZADOS E TAMANHO DO ALVO

Use a Escala do alvo quando realizar ataques localizados contra criaturas, não a sua Escala. Se um herói quer destruir o olho de um robô Enorme que está destruindo a cidade, por exemplo, use a Escala do *olho*, não a do robô. Se o olho for mais ou menos do tamanho de um carro, o herói adiciona +2 em sua rolagem porque um carro é Grande, um bônus de +2.

Atingir uma área vital tem efeitos extras listados em Ataques Localizados (pág. 117).

VEÍCULOS

Uma lista com exemplos de veículos está inclusa no Capítulo Dois junto das observações relevantes.

Armas veiculares funcionam como qualquer outra—os personagens fazem rolagens de Atirar para acertar um alvo e rolam dano se forem bem-sucedidos (mais um dado de bônus se acertaram com uma ampliação). A menos que um personagem tenha a Vantagem Mão Firma, não se esqueça da penalidade por Plataforma Instável.

Dano e como lidar com veículos sobre a matriz de combate é explicado na pág. 148, em Perseguições e Veículos.

VELOCIDADE

Ocasionalmente os personagens precisam atacar alvos de movendo rapidamente. Se a velocidade relativa entre o atacante e o defensor for de 95 quilômetros por Hora (Km/h) ou mais, aplique a Penalidade por Velocidade Relativa:

PENALIDADE DE VELOCIDADE RELATIVA

PENAL.	A VELOCIDADE RELATIVA DO ALVO É
-1	95 Km/h
-2	190 Km/h
-4	380 Km/h
-6	Mach 1+
-8	Mach 2+
-10	Perto da Velocidade da Luz+

- A Movimentação (em quadros) é igual a Velocidade (em km/h), obedecendo, portanto, uma razão de 1/1.



SOBRE O USO DAS UNIDADES DE MEDIDAS EM TABULEIROS

A edição original de *Savage Worlds* (publicada pela Pinnacle Entertainment Group), usa polegadas como unidade de medida no jogo. Assim, estatísticas como movimentação, alcance das armas de longa distância e de poderes são indicados em polegadas para se jogar em uma matriz de combate – não necessariamente quadriculada. Esta é uma herança de wargames que permite aos personagens uma maior liberdade de movimentação, pois é possível mover-se em qualquer direção, necessitando apenas medir a distância com uma trena (ou régua, ou outro objeto de características semelhantes). Contudo, esta ideia causa um certo estranhamento para os jogadores Brasileiros, seja pelo uso de polegadas como unidade de medida ou pelo conceito proveniente dos wargames que não foram tão difundidos por aqui.

Com isso em mente, a RetroPunk decidiu adaptar esse conceito e converteu as medidas de polegadas para quadros (que em grids de RPG costumam ter uma polegada ou que podem variar de 2 à 2½ centímetros). Essa alteração em nada afeta o jogo, você continua se movimentando e calculando as distâncias com todos os valores oferecidos pelo jogo, mas com uma linguagem mais familiar aos rpgistas brasileiros. Vale lembrar que a Edição Brasileira do *Savage Worlds* é voltada para o público Brasileiro em geral, inclusive aqueles que o usarão como livro de entrada no hobby. Por isso buscamos uma construção atrativa para pessoas que não estão familiarizadas com o uso de polegadas como unidade de medida em seu dia a dia, ou mesmo com o uso de instrumentos como a trena em uma partida de RPG de mesa.

No fim das contas é você e os seus amigos que vão escolher como preferem jogar. Você pode jogar da forma original, usando as medidas em polegadas e trenas/régulas. Pode usar uma matriz de combate quadriculada e usar a medida em quadros. Ou pode, ainda, multiplicar as medidas indicadas por 2, transformando-as em metros no mundo real e imaginar as distâncias com seus jogadores. O que for melhor para seu jogo e para o seu grupo, basta usar as mesmas medidas apresentadas em todo o livro lendo-as como polegadas ou quadros. (1 quadro = 1 polegada = 2 metros).

"GARE, VOCÊ VAI PELA DIREITA E BUSQUE
PROTEÇÃO ATRÁS DAQUELA COBERTURA.
EU VOU PELA ESQUERDA PARA TENTAR
CONTORNAR O VIGÍA. ASSIM QUE EU ESTIVER
PRONTA, VOU ACENAR E VOCÊ CRIA UMA
DISTRAÇÃO PARA ME DAR TEMPO SUFICIENTE
PARA COLOCÁ-LO FORA DE AÇÃO!"

- RED



CAPÍTULO QUATRO

FERRAMENTAS PARA

AVENTURAS

O capítulo a seguir contém as ferramentas que o Mestre do Jogo pode usar para todas as situações especiais que podem surgir durante um jogo, tais como:

- **ALIADOS:** Lidar com Extras sob o controle do personagem.
- **BATALHAS EM MASSA:** Desesperados confrontos derradeiros entre exércitos em situações de incrível desvantagem.
- **CONFLITO SOCIAL:** Interprete um julgamento, um pedido de ajuda ou convença uma multidão.
- **ENCONTROS RÁPIDOS:** Uma maneira rápida e fácil de se resolver lutas, assaltos ou acelerar o jogo quando se está sem tempo.
- **INTERLÚDIOS:** Narração de histórias em viagens longas, ou para revelar um pouco sobre o passado dos personagens.
- **MEDO:** Os efeitos do terror avassalador.
- **PERIGOS:** Os efeitos do calor escaldante, frio implacável, radiação e muito mais.
- **PERSEGUIÇÕES E VEÍCULOS:** Perseguições dinâmicas e emocionantes a pé, em carros ou em motocicletas, ou ainda "dogfights" entre grandes frotas de espaçonaves!
- **REDE DE CONTATOS:** Coletar informação ou pedir favores.

■ **REGRAS DE AMBIENTAÇÃO:** Uma variedade de regras especiais que você pode usar para personalizar o seu cenário!

■ **RIQUEZA:** Um sistema opcional para aqueles que não querem se preocupar em contabilizar renda e gastos.

■ **TAREFAS DRAMÁTICAS:** Adicione tensão e drama a situações como desarmar uma bomba ou hackear um computador.

■ **VIAGEM:** Descubra quanto tempo leva para o grupo cruzar o seu mundo selvagem!

ALIADOS

Aliados desempenham um grande papel em muitos jogos de *Savage Worlds*. Eles atuam como tropas sob o comando do seu herói em *Weird Wars*, vassalos leais em seu cenário de fantasia ou camaradas lutando nas gloriosas rebeliões contra a opressão.

Quando Usar Estas Regras: Use estas regras para ajudar a manter um controle dos seguidores do grupo e dar a eles um pouco de personalidade.

Os Princípios Básicos: Os jogadores criam, controlam e acompanham seus próprios seguidores e personagens não jogadores aliados.

USANDO ALIADOS

Lidar com os aliados em *Savage Worlds* é simples. Baixe a Ficha de Aliados do nosso site e preencha todas as partes em branco.

Extras Aliados são divididos entre os jogadores para que eles os controlem. Isso é uma parte muito importante de *Savage Worlds* porque nossos cenários geralmente introduzem bandos de habilidosos mercenários contratados, soldados aliados ou vassalos leais e o jogo é projetado para lidar com eles de forma fácil e rápida. Também é projetado para que os jogadores os controlem — e não o Mestre do Jogo.

Não importa se os personagens controlam ou não os aliados, os jogadores o fazem. Isso mantém todos envolvidos na ação mesmo que o herói esteja fora do combate e faz com que jogar combates de grande proporção seja muito mais fácil e mais divertido para todos. Claro, o Mestre sempre pode se encarregar dos Extras quando for necessário, mas com bons jogadores isso raramente será o caso.

PERSONALIDADE DE ALIADOS

Você pode dar um certo "tempero" aos seus aliados rolando na tabela **Personalidade de Aliados**. Anote a palavra chave na Ficha de Aliado para que você e seu Mestre do Jogo tenham uma certa ideia sobre cada aliado em particular.

Considere essas impressões gerais sem nenhum efeito em particular no jogo. Elas ajudam tanto o jogador quanto o Mestre a decidirem como um aliado reagiria em uma determinada situação. Em um jogo de *Weird Wars II*, por exemplo, um jogador com um personagem que é um jovem tenente poderia olhar sua lista e escolher o personagem "Observador" para ficar de guarda. Se tiver que usar o soldado "Preguiçoso" por alguma razão, há uma boa chance do Mestre fazê-lo cair no sono em algum momento durante sua vigília.

*"PORQUE A GENTE SEMPRE
FICA COM OS SEM NOÇÃO?"
- RED*

PERSONALIDADES DE ALIADOS

D20	PERSON.	D20	PERSON.
1	Traíçoeiro	11	Bruto
2	Cruel	12	Ágil
3	Velho	13	Observador
4	Alegre	14	Sem Noção
5	Calejado	15	Misterioso
6	Dedicado	16	Criativo
7	Preguiçoso	17	Artístico
8	Sorridente	18	Destemido
9	Radiante	19	Medroso
10	Jovem	20	Heroico

ALIADOS E PROGRESSO

Aliados também podem melhorar suas habilidades. Veja **Progresso** na pág. 61.

MUNIÇÃO

Manter o controle da munição para todos os seus aliados pode ser difícil. Eis um modo fácil e dramático para lidar com este problema.

O nível de munição para cada grupo de extras aliados começa em Muito Alto, Alto (o nível normal), Baixo ou Zerado, como determinado pelo Mestre. Após cada combate, a munição desce automaticamente um nível. Isto cria situações dramáticas e problemas logísticos realistas e ao mesmo tempo elimina a questão da contabilidade.

O Mestre sempre pode decidir o contrário, claro. Talvez as tropas tenham sido ordenadas a lutar com armas de brancas em vez de suas armas de fogo, ou eles não disparam mais do que alguns tiros antes que o combate termine.

ALIADOS TÍPICOS

Aqui estão alguns arquétipos típicos de soldados que você pode usar nos seus jogos de *Savage Worlds*. Complemente com perícias ou Vantagens adicionais que você achar apropriadas. Um grupo de rangers, por exemplo, deve ter a perícia Sobrevivência, enquanto cavaleiros devem ter a perícia Cavalgar e por aí vai.

SOLDADO

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6
- **Perícias:** Atirar d6, Atletismo d6, Conhecimento Geral d6, Furtividade d4, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d6, Persuadir d6
- **Movimentação:** 6; Aparar: 5; Resistência: 5
- **Complicações:** —
- **Vantagens:** Soldado

SOLDADO CALEJADO

- **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8
- **Perícias:** Atirar d8, Atletismo d6, Conhecimento Geral d6, Furtividade d6, Intimidar d6, Lutar d8, Perceber d6, Persuadir d6
- **Movimentação:** 6; Aparar: 6; Resistência: 6
- **Complicações:** —
- **Vantagens:** Soldado e quaisquer outras duas Vantagens de Combate.

BATALHAS EM MASSA

Muitas aventuras mostram os heróis viajando pelas terras, reunindo aliados para impedir algum inimigo inevitável ou horda abominável. Eles criam coalizões, treinam exércitos, descobrem artefatos poderosos e por fim, enfrentam o inimigo em uma batalha desesperada e gloriosa.

As regras apresentadas aqui permitem que o Mestre do Jogo lide com tudo desde um pequeno bando de guerra mantendo um forte contra uma horda de mortos vivos a várias divisões de tropas lutando em um grande campo de batalha ou um ataque planetário de uma frota espacial. É abstrato, mas proporciona uma base narrativa para os heróis planejarem, se envolverem e participarem da carnificina!

Quando Usar Estas Regras: Use as regras de Batalhas em Massa quando você precisar resolver grandes conflitos que podem

resultar em vitória para qualquer um dos lados e também permitir que os personagens dos jogadores tenham um papel no seu resultado. O ápice dessas histórias nem sempre é uma conclusão inevitável e falha pode ser tão interessante quanto a vitória!

Os Princípios Básicos: Cada um dos lados tem um certo número de “Marcadores de Força Militar” igual a sua força e tamanho relativos. Comandantes rolam sua perícia Batalha a cada turno. O vencedor reduz as forças do rival até que um dos lados perca.

PREPARAÇÃO

Para começar, dê ao exército maior e mais poderoso 10 Marcadores de Força Militar. Dê ao exército oponente um número de marcadores proporcional. Se um exército tem 10,000 guerreiros, por exemplo, e o outro tem 7,000, dê ao exército menor sete marcadores. Isso representa as tropas, veículos, navios etc., nos exércitos de cada lado.

Ajuste a razão para fazer sentido em contabilizar tropas especiais ou de elite, equipamento melhor e por aí em diante. Se um exército tem a metade do poderio do outro, por exemplo dê a um lado 10 Marcadores de Força Militar e cinco para o outro. Apenas faça uma aproximação razoável da força relativa. Os dados e as ações dos jogadores farão o resto.

BATALHA

No começo da cada rodada, os personagens dos jogadores discutem e decidem qual seu plano.

Depois vem as rolagens resistidas de Conhecimento Batalha pelos comandantes rivais. Adicione os modificadores apresentados na tabela da pág. 136 conforme for apropriado para cada rolagem.

RESULTADOS

O vencedor da rolagem resistida consulta os Resultados da Batalha (veja pág. 136). Quaisquer fatalidades normalmente são distribuídas igualmente no exército ou como o Mestre considerar mais apropriado.

MODIFICADORES DE BATALHA

MOD. CIRCUNSTÂNCIA

+1 por ponto de vantagem	Bônus de Força Militar: O lado com mais Marcadores de Força Militar adiciona +1 para cada ponto de diferença. Se o exército maior tiver 10 marcadores e o menor 7, por exemplo, o comandante do exército mais poderoso adiciona +3.
+1 a +4	Vantagem Tática: Concede um bônus de +1 a +4 para qualquer circunstâncias especiais que possam ajudar aquele exército, como superioridade aérea, fortificações ou outras condições não contabilizadas na força do exército.
+1 a +4	Plano de Batalha: Adiciona +1 a +4 para o lado que tiver um plano particularmente mais eficiente ou inteligente do que o outro.

RESULTADOS DA BATALHA

MOD. RESULTADO

Iguais	Empate: Ambos os lados perdem um Marcador de Força Militar.
Sucesso	Vitória Apertada: O vencedor perde um Marcador de Força Militar, o derrotado perde dois.
Ampliação	Vitória: O exército derrotado perde dois Marcadores de Força Militar.

Tempo: Uma rodada padrão de uma batalha é de duas horas de luta dura. O Mestre do Jogo deve mudar isso como considerar melhor para suas necessidades ou da história. Uma luta mais reservada deve ter rodadas de quatro ou mesmo oito horas, enquanto um cerco pode ser uma batalha de uma rodada por dia.

MORAL

Após um exército perder um ou mais Marcadores de Força Militar, seu líder rola Espírito modificado por estas circunstâncias:

Sucesso significa que ele convence o exército a seguir lutando. A batalha continua mais uma rodada (ou como o atacante achar melhor).

Falha significa que o comandante perde o controle de suas forças. O exército é derrotado mas conduz uma retirada ordenada. Falha Crítica significa que eles fogem do campo em uma debandada imprudente. Eles podem estar temporariamente ou permanentemente espalhados, afastados pelo inimigo ou capturados conforme o Mestre decidir.

MODIFICADOR DE MORAL

MOD. CIRCUNSTÂNCIA

-1	Cada Marcador de Força Militar perdido até o momento.
+2	O exército é composto majoritariamente de mortos-vivos ou outras tropas destemidas.
+2	O exército está dentro de fortificações ou posições preparadas.
+2	O exército não pode se retirar ou será aniquilado se o fizer.

CONSEQUÊNCIAS

Quando um lado debanda, se retira ou fica sem Marcadores de Força Militar, a batalha termina. Se for importante determinar o destino de Extras com nomes ou outros personagens não jogadores, use as regras de Extras e Consequências na pág. 113.

PERSONAGENS EM BATALHAS EM MASSA

Personagens podem afetar drasticamente os resultados da batalha. Antes que seu comandante faça sua rolagem de Batalha, cada jogador que quiser entrar na luta descreve o que está fazendo e faz uma rolagem de Suporte com a perícia que ele considerar mais apropriada. (Não se esqueça

EFEITOS DA BATALHA

2D6

RESULTADO

	Inspirar: O guerreiro luta bravamente, inspirando as tropas e motivando-os a lutar apesar de seus ferimentos. Seu lado recupera imediatamente um Marcador de Força Militar.
2	Aterrorizar: A fúria do guerreiro aterroriza seu inimigos. O comandante inimigo subtrai 2 de sua rolagem de Espírito se for forçado a testar moral nesta rodada.
3-4	Valor: O Suporte do guerreiro adiciona +2 na rolagem de Conhecimento da Batalha do comandante como de costume.
5-9	Massacre: O inimigo fica desequilibrado com o massacre promovido pelo campeão. Subtrai 2 do total de Conhecimento da Batalha do comandante inimigo.
10-11	Exército De Um Só: Histórias serão contadas e canções cantadas sobre os feitos épicos do guerreiro neste dia. O inimigo perde um Marcador de Força Militar imediatamente (isso não subtrai da sua rolagem de Conhecimento da Batalha, mas provoca um teste de moral mesmo que ele vença).
12	Sucesso garante ao comandante +1 em sua rolagem de Batalha, mas o herói recebe Machucados e Escoriações pelo seu esforço. Com uma ampliação, ele sai intocado e rola na tabela de Efeitos da Batalha. Ele pode escolher usar o resultado rolado ou conceder ao seu comandante o bônus de +2 habitual.

que os campeões do inimigo também podem somar na rolagem de Batalha do comandante adversário!)

Successo garante ao comandante +1 em sua rolagem de Batalha, mas o herói recebe **Machucados e Escoriações** pelo seu esforço. Com uma ampliação, ele sai intocado e rola na tabela de Efeitos da Batalha. Ele pode escolher usar o resultado rolado ou conceder ao seu comandante o bônus de +2 habitual.

Falha significa que o guerreiro lutou bravamente. Ele recebe um Ferimento, mas não soma nada à rolagem de Batalha do seu comandante. Uma Falha Crítica significa que o herói rola na tabela Efeitos da Batalha mas também sofre d4 + 1 Ferimentos!

O Mestre do Jogo e os jogadores devem trabalhar juntos para descreverem as cenas

gloriosas de bravura e carnificina depois que os resultados tenham sido determinados.

MUNIÇÃO E PONTOS DE PODER

Se for importante manter o controle, cada rodada que um herói entrar em combate e usar seu Atirar ou uma perícia arcana ele gasta um pouco de sua munição ou Pontos de Poder.

Personagens arcânicos usam 3d6 Pontos de Poder a cada rodada de batalha. Personagens com armas de combate a distância disparam suas armas com a Cadência de Tiro normal, 2d6 vezes.

O Mestre deve alterar estes números baseado em táticas, duração de cada rodada da batalha, tipos de armas ou quanto tempo ele considera que o herói tem para se recuperar e reequipar entre as rodadas.

Exemplo: Gabe está em uma batalha em massa contra uma horda de xenos. A CdT de sua minigun é 5, então ele dispara 40 balas por tiro (veja pág. 109). Ele rola 7 em 2d6, então Gabe usa 7 x 40 balas, ou 280 tiros!

CAP
4

CONFLITO SOCIAL

Nem todo conflito é vencido pela espada. Uma retórica bem-sucedida pode derrubar governos.

Quando Usar Estas Regras: A maioria das interações sociais são simples rolagens de perícias resistidas pela Característica apropriada, como Intimidar ou Persuadir contra Espírito. Para interações maiores, como as idas e vindas de uma longa discussão, negociação ou procedimentos legais, o sistema a seguir adiciona algum drama e estrutura para os dois lados da discussão (Em vez disso o Mestre pode optar usar uma Tarefa Dramática, se o argumento deve ser vencido rapidamente!).

Os Princípios Básicos: Personagens trocam argumentos por três rodadas, rolam suas perícias apropriadas, então consultam

na tabela Resultado de Conflitos Sociais (abaixo) para ver o quanto bem influenciaram seu público.

RODADAS DO CONFLITO

O conflito é dividido em três rodadas de conversação, cada uma focando em um ponto em particular (ou alguns pontos altamente conectados).

Durante cada rodada, o jogador interpreta o argumento do seu personagem e faz uma rolagem de Persuadir resistida pelo Espírito de quem ele está tentando convencer. Se o rival argumenta contra ele, a rolagem é resistida pelo seu Persuadir em vez disso.

Cada sucesso e ampliação por parte do petionário concede a ele um “Marcador de Influência” (rivais não ganham marcadores, eles apenas resistem ao petionário e impedem que ele os ganhe).

Modificadores: Rolagens de Persuadir são modificadas pela situação como o Mestre considerar melhor. Um herói tentando convencer um cientista de algo dentro do seu campo rola o seu menor dado entre Persuadir ou Ciência. Um argumento particularmente brilhante ou apaixonado pode acionar de +1 a +4. Um insulto ou *gafe* inflige uma penalidade similar.

Complicações também devem ser consideradas. Convencer um júri de que um Forasteiro (Maior) é inocente de um crime, por exemplo, acarreta em uma penalidade de -2.

RESULTADOS

No fim da terceira rodada, o orador olha seu total de Marcadores de Influência na tabela Resultados de Conflitos Sociais abaixo.

Julgamentos: Narre julgamentos e outros conflitos similares sob a perspectiva do acusador, pois geralmente ele tem que provar a culpa do acusado. Se os jogadores forem os defensores, eles resistem aos promotores e devem impedir que eles obtenham Marcadores de Influência com o juiz (barão, rei, chefe militar etc.).

Acusadores em um julgamento precisam de ao menos três marcadores para uma condenação. Resultados maiores ou menores indicam o grau de punição baseado nos costumes e leis do cenário.

EXEMPLO: ÀS ARMAS!

Red deve convencer um barão a enviar tropas para defender um feudo vizinho. O baronato guerreou com seu vizinho por gerações, então o Mestre decide que há uma penalidade de -4 nas rolagens de Persuadir de Red.

Pior, ela é contestada por seu feiticeiro asqueroso, que argumenta contra a ideia a cada rodada (ele resiste suas rolagens de Persuadir).

Red tem sorte na primeira rodada e consegue um sucesso e uma ampliação. São dois Marcadores de Influência. Ela

RESULTADO DE CONFLITOS SOCIAIS

MARCADORES	RESULTADO
0	Apelações são negadas e negociações falham. Discussões podem ser reabertas se novas informações forem apresentadas ou favores forem realizados. Em um julgamento, o réu é absolvido.
1-3	O alvo não fica realmente convencido, mas dá o mínimo de suporte possível. Em um julgamento, o réu recebe a pena mínima.
4-5	O mediador é razoavelmente convencido ou está disposto a ajudar. Ele de alguma forma concede a ajuda requisitada, mas apenas sob certas circunstâncias ou em troca de um pagamento, tarefas, favores etc. A promotoria é bem-sucedida com a aplicação da sentença típica em um julgamento.
6+	O alvo está ávido para ajudar ou concordar. Ele dá mais do que o esperado em uma negociação ou fornece mais suporte do que o requisitado. Um réu é condenado à pena máxima.

fallha na segunda, mas consegue mais um na terceira.

É um total de três marcadores. O barão concorda, mas exige um pagamento em terras do seu vizinho em troca de enviar parte do seu exército para a defesa do rival.

ENCONTROS RÁPIDOS

Às vezes o Mestre do Jogo pode querer sintetizar um encontro em vez de acompanhar cada ação rodada por rodada. “Encontros Rápidos” resolvem esses tipos de situações com boa narrativa colaborativa, tensão e risco.

Quando Usar Estas Regras: Use Encontros Rápidos quando você estiver com pouco tempo, o grupo não estiver interessado em combates táticos ou eles fazem algo para o qual o Mestre não estava preparado, como se infiltrarem em um grande complexo que ele não detalhou.

Os Princípios Básicos: Personagens fazem uma rolagem de perícia baseada no tipo de encontro e seu objetivo e interpretam os resultados narrativamente com o Mestre do Jogo.

TIPOS DE ENCONTROS

Não são distribuídas Cartas de Ação em um Encontro Rápido. Em vez disso, o Mestre descreve a cena, então os jogadores concordam com um plano geral e o que cada um dos seus personagens fará.

Depois que todos tiverem declarado suas intenções, eles podem escolher uma perícia que melhor represente suas ações durante o encontro.

Aqui vão alguns exemplos:

- **PERSEGUIÇÃO:** Atirar, Conhecimento Geral (para navegação), Consertar, Dirigir.
- **COMBATE:** Atirar, Lutar, perícia arcana.
- **CRISE:** Atletismo, Consertar, Persuadir (para acalmar espectadores).

■ **ROUBO:** Furtividade, Hackear, Ladinagem, Perceber.

■ **MISSÃO:** Atirar, Batalha, Lutar, Navegar, Persuadir, Pilotar.

■ **JORNADA:** Conhecimento Geral, Perceber, Sobrevivência.

Modificadores: O Mestre pode atribuir modificadores baseado na situação. Se os heróis estão em maior número do que sua oposição, perseguem uma presa mais lenta, têm experiência anterior com os obstáculos no seu caminho ou equipamento especial para lidar com os perigos, a rolagem pode ser feita com um modificador de +1 a +4.

Encontros muito difíceis, como inimigos poderosos (em relação ao grupo), uma presa mais rápida ou condições extremas, inflige uma penalidade de -1 a -4.

ORDEM DOS TURNO E AÇÕES CRÍTICAS

Os jogadores podem agir na ordem que desejarem durante um Encontro Rápido. Isso pode ser importante se alguma de suas ações for dependente de ação de alguém. Em um roubo, por exemplo, o grupo pode depender que um hacker desligue as medidas de segurança de uma empresa antes que eles possam invadir. Do mesmo modo, a tripulação de um B-17 em *Weird Wars II* pode precisar que o navegador lhes diga o local da missão antes que eles possam repelir os inimigos e bombardear um alvo.

Resolva estes tipos de ações na ordem que fizer sentido e permita que aqueles que agirem depois mudem seus planos conforme a situação mudar.

Se uma tarefa crítica falhar, o Mestre deve decidir se encerra o encontro ou simplesmente o deixa mais complicado (talvez infligindo uma penalidade na rolagem de todos os outros). Por exemplo, no caso do roubo acima, talvez o hacker consiga invadir, mas alerta os guardas, infligindo -2 de penalidade em rolagens de combate ou Furtividade e possivelmente tornando a operação mortal. No exemplo de *Weird Wars II* o navegador ainda pode levá-los ao local, mas chega assim que os aviões inimigos respondem e isso torna as coisas mais difíceis.

SEMPRE ÚTIL PARA DEIXAR O JOGO AINDA MAIS RÁPIDO

- RED

Esses tipos de complicações também podem significar resolver o encontro em vários estágios em vez de uma rolagem já que os heróis devem reagir às mudanças de circunstâncias (veja **Encontros em Etapas**, abaixo).

ENCONTROS EM ETAPAS

Encontros Rápidos normalmente são uma única rolagem de dados seguida por alguma narração entre o Mestre e os jogadores. Mas alguns encontros podem precisar de rodadas adicionais para melhor refletir os resultados, qualquer informação nova ou eventos que venham à tona.

Se um roubo para invadir uma loja de penhores e roubar um poderoso artefato ocultista der errado, por exemplo, a próxima etapa pode se tornar uma crise quando a loja repentinamente explode em chamas sobrenaturais. Isso então pode levar a um encontro de combate quando um artefato na loja se quebra e libera um djinn furioso!

A beleza dos encontros em etapas é sua habilidade de lidar com problemas complexos quando as restrições de tempo ou uma narrativa maior requerem uma resolução rápida.

RESULTADOS DE ENCONTROS

Uma vez que cada jogador tenha determinado sua perícia e quaisquer modificadores, ele rola os dados e trabalha junto do Mestre do Jogo para narrar os detalhes baseado no seu resultado total, na situação e nas ações dos outros jogadores.

ENCONTROS PERIGOSOS

Se um personagem falhar em sua rolagem em uma situação perigosa ele recebe um Ferimento (ou d4 Ferimentos com uma Falha Crítica). Se ele for motorista de um veículo, o veículo recebe um Ferimento (ou d4 com uma Falha Crítica). Ferimentos podem ser Absorvidos normalmente.

Sucesso significa que ele sai apenas com **Machucados e Escoriações** (pág. 146) e uma ampliação significa que ele sai ileso.

ENCONTROS NÃO-LETAIS

Se o encontro não for fisicamente perigoso, falha significa que de alguma maneira o herói não contribui para o sucesso geral do grupo. Falha Crítica significa que ele sofre algum estigma social, perde ou quebra um equipamento essencial, é identificado ou consegue informação errada. Provavelmente isso significa mudar para um segundo estágio do encontro quando ele lida com os resultados dos seus erros.

SUCESSO E FALHA

Em geral, narração e ações individuais determinam o sucesso ou falha de um encontro. Se o hacker não conseguir passar das medidas de segurança de um prédio, por exemplo, o Mestre pode decidir encerrar a operação em vez de complicá-la, nesse caso o encontro falha. Em outras palavras, deixe a história seguir seu curso.

Em uma situação mais dinâmica como combate, assuma que o grupo “vence” se houver ao menos um total de sucessos (um para cada sucesso e ampliação) equivalente ao número de personagens. Eles conseguem a informação, afastam seus inimigos, completam a missão ou evitam (ou escapam) a crise. Rolagens de Suporte *não* contam como sucessos.

Se houve menos sucessos do que personagens, eles falham. Os detalhes ficam a cargo do Mestre do Jogo, mas pode ser que o grupo tenha que recuar ou bater em retirada dos seus inimigos, sua presa escapa, eles não obtém o objeto ou dados que estavam procurando, eles sobrevivem à crise, mas não conseguem salvar a maioria dos espectadores, e assim por diante.

Se eles puderem tentar novamente, o Mestre deve “resetar” o encontro com uma nova narrativa para que o grupo elabore um novo plano. E claro, provavelmente seus inimigos já estão de olho neles!

MUNIÇÃO E PONTOS DE PODER

Use as regras para **Munição e Pontos de Poder** em **Batalhas em Massa** (pág. 133) para encontros de combate, se desejado. Ou

o jogador e o Mestre podem apenas decidir que recursos foram consumidos no encontro.

EXEMPLO: NOITE NO MUSEU

Red e Gabe devem invadir um museu, roubar um livro antigo e impedir uma conspiração global que ameaça toda a humanidade.

O grupo decide jogar a invasão como um Encontro Rápido. Red planeja usar Ladinagem para invadir o museu, pegar o manuscrito e então escapar pelos fundos. Gabe dará Suporte usando Hackear enquanto ela encara o problema.

O Mestre decide que a rolagem de Ladinagem de Red é feita com -2 para entrar no museu. Gabe tenta desligar as câmeras e destrancar as portas enquanto ela entra, dando Suporte as rolagens de Ladinagem dela com Hackear. Ele consegue um sucesso e isso adiciona +1 na rolagem de sua amiga.

Red consegue um único sucesso, mas como há dois personagens e as regras dizem que eles precisam ao menos da mesma quantidade de sucesso que de jogadores, eles falham.

O Mestre diz que vários guardas noturnos são alertados pelas ações da dupla e começam a procurar no museu. Red e Gabe podem continuar se desejarem, mas o encontro agora é mais difícil (-2). O Mestre também diz que agora a situação é

"perigosa", já que os guardas estão armados e nervosos.

Com o destino do mundo nas mãos, os heróis concordam em continuar. Red agora usa Furtividade para evitar os guardas. Gabe desiste de Hackear, pega algumas roupas de um turista que está passando e bate na porta, fingindo estar perdido! O Mestre diz para ele usar Performance e ele rola um 21! Ambos são bem-sucedidos, então o manuscrito antigo é obtido!

INTERLÚDIOS

Interlúdios são histórias que os jogadores contam dentro do personagem para interpretar, incrementar a cena de uma longa viagem ou revelar os segredos e histórias que eles se esforçaram para criar.

Quando Usar Estas Regras: Interlúdios dão aos jogadores uma maneira de conhecer seus personagens, revelar suas histórias e até mesmo acrescentar algo ao mundo que vocês estão construindo juntos.

Os Princípios Básicos: Os jogadores contam uma história do ponto de vista dos seus personagens e são recompensados com um Bene.



INTERLÚDIOS

ESPADAS

Pausa: O personagem passa algum tempo sozinho em contemplação silenciosa. O que ele faz?

Histórico: Uma grande vitória ou triunfo pessoal.

Jornada: Um obstáculo difícil superado pelo grupo ao longo do caminho.

COPAS

Pausa: O herói pratica uma perícia ou habilidade. Qual?

Histórico: Uma história sobre o maior amor do herói – perdido, encontrado, presente ou esperando por ele em casa.

Jornada: Como o grupo encarou uma provação desafiadora na jornada.

OUROS

Pausa: O personagem estuda ou trabalha em um objeto de alguma espécie. Qual?

Histórico: Algo que seu herói quer ou já possui. Pode ser um bem material, reconhecimento, um objetivo político ou mesmo uma viagem que ele deseja fazer para algum destino incrível.

Jornada: Como o grupo encontrou algo que os ajudou ao longo do caminho, como um oásis, um tesouro menor, munição, comida, nativos amistosos etc.

PAUS

Pausa: Seu herói está remoendo ou está com raiva de algo. O que é e como ele se comporta?

Histórico: Uma história de infortúnio sobre o passado do seu personagem, talvez revelando algo de suas Complicações ou um segredo sombrio.

Jornada: Uma provação que o grupo superou em sua jornada: a morte trágica de um Extra favorito, suprimentos perdidos ou estragados, uma falha mecânica, tempo péssimo, e daí em diante.

CONDUZINDO UM INTERLÚDIO

Quando você quiser dar aos seus jogadores um momento para recuperarem o fôlego e entrarem nos personagens, permita que aqueles que quiserem participar saquem uma carta do Baralho de Ação. O naipe da carta dá a cada jogador três escolhas: Pausa, Histórico ou Jornada. (Se um jogador sacar um Curinga dê a *todos* um Bene extra e deixe que *eles* escolham o naipe e a categoria!)

■ **PAUSA:** O que o herói faz quando fica sozinho. Um clérigo pode ler um texto sagrado silenciosamente enquanto um guerreiro pode afiar suas espadas constantemente.

■ **HISTÓRICO:** Uma história do passado do personagem, contada pela sua voz e narração.

■ **JORNADA:** A história de um obstáculo ou desafio que o grupo encontrou em sua jornada.

RECOMPENSA

Os jogadores que participam do Interlúdio recebem um Bene.

MEDO

Um frio terrível toma a heroína enquanto ela entra na tumba perdida. Um dragão surge da caverna cuspido fumaça e fogo nos aventureiros que ameaçam seu tesouro. Um investigador se depara com uma cena terrível de carnificina ritualística.

Estas regras refletem o horror dessas situações terríveis na psique dos seus heróis.

Quando Usar Estas Regras: Personagens em jogos realistas, de horror ou “sombrios” normalmente estão sujeitos aos efeitos constantes do medo e do terror. Medo em jogos de alta fantasia ou de super-heróis provavelmente só são usados como feitos da habilidade de uma criatura ou poder arcano.

Os Princípios Básicos: Personagens fazem uma rolagem de Espírito quando encaram criaturas ou situações que causam Medo.

TESTES DE MEDO

Os heróis fazem um teste de Medo (uma rolagem de Espírito como uma ação livre) quando eles notam a criatura com a habilidade Medo pela primeira vez.

Sucesso significa que um personagem consegue superar a situação e seguir em frente. Um teste de Medo que resultou em falha significa que o desafortunado encara as consequências abaixo, dependendo se a fonte do medo foi de natureza grotesca ou terrível:

- **NÁUSEA:** Se a cena foi grotesca ou horrível, como uma descoberta macabra ou um segredo que “O Homem Não Deveria Conhecer”, o personagem fica Abalado e Fatigado. Uma Falha Crítica significa que a vítima também deve rolar na **Tabela de Medo**.
- **TERROR:** Um evento terrível, como uma criatura monstruosa ou mal oculto, é muito mais intenso. Extras geralmente ficam Apavorados. Cartas Selvagens devem rolar na **Tabela de Medo** (com +2 em caso de Falha Crítica no teste de Medo). Role um d20 e adicione a penalidade de Medo do monstro à rolagem, se houver (um -2 é adicionado como +2 à rolagem, por exemplo).

ACOSTUMANDO-SE

Depois de encontrar um determinado tipo de criatura, o personagem não deve ter de fazer testes de Medo toda vez que avistar mais uma na situação em particular. Se o grupo “limpa” um asilo que estava cheio de internos espetrais, por exemplo, eles só deveriam ter que rolar da primeira vez que os encontram — não em cada sala. Entretanto, o Mestre do Jogo pode requerer uma rolagem se os heróis encontraram tais horrores em uma situação particularmente diferente ou assustadora.

TABELA DE MEDO

D20* EFEITO

1-3	Surto de Adrenalina: A reação de “lutar” do herói assume o controle. Ele age como se tivesse um Curinga nesta ação!
4-6	Distraído: O herói fica Distraído até o fim do seu próximo turno.
7-9	Vulnerável: O alvo fica Vulnerável até o fim do seu próximo turno.
10-12	Abalado: O personagem é Abalado.
13	A Marca do Medo: O herói fica Atordoado e também sofre alguma alteração física cosmética – uma mecha branca aparece no cabelo, seus olhos tremem constantemente ou algum outro tipo de alteração física menor.
14-15	Aterrorizado: O personagem ganha a Complicação Hesitante pelo restante do encontro. Se ele já tem, ele fica Apavorado em vez disso.
16-17	Apavorado: O personagem corre imediatamente para longe do perigo com sua Movimentação total mais o dado de corrida e está Abalado.
18-19	Fobia Menor: O personagem ganha uma Complicação de Fobia Menor de alguma maneira associada com o trauma.
20-21	Fobia Maior: Personagem ganha a Complicação de Fobia Maior.
22+	Ataque Cardíaco: O herói fica tão dominado pelo medo que seu coração falha. Ele deve fazer uma rolagem imediata de Vigor com -2. Se bem-sucedido, ele fica Atordoado. Se falhar, ele fica Incapacitado e morre em 2d6 rodadas. Em caso de falha, uma rolagem de Curar com -4 salva sua vida, mas ele continua incapacitado. Ele pode ser tratado normalmente depois disso.

*Adicione a penalidade de Medo da criatura com um número positivo a esta rolagem.

PERIGOS

Calor, frio, fome, sede, falta de sono e outros perigos podem derrubar até mesmo os heróis mais resistentes, podendo levá-los à morte se não melhorarem sua situação.

Quando Usar Estas Regras: Perigos introduz gerenciamento de recursos em viagens longas em regiões perigosas. Eles também levam o grupo em direção a recursos importantes como água ou abrigo onde encontros com outros viajantes ou criaturas provavelmente ocorrerão.

Os outros Perigos listados aqui, como queda, veneno, doença e afins, geralmente surgem em resposta a uma criatura ou situação.

A REGRA DOS TRÊS

Os sobreviventes profissionais mais calejados geralmente falam sobre a "regra dos três". Todas essas se aplicam a indivíduos razoavelmente saudáveis, claro. Aqueles com doenças ou outras enfermidades passarão pior.

Estas "regras" encorajam personagens em circunstâncias perigosas a priorizar a busca por abrigo em um ambiente frio antes de se preocupar com água e comida, por exemplo. No jogo, estas condições só devem entrar em jogo quando for dramaticamente apropriado.

■ **AR:** Uma regra padrão de sobrevivência diz que a maioria das pessoas consegue sobreviver três minutos sem ar (embora seja provável que ela desmaie e precise de ressuscitação depois de um minuto).

■ **ABRIGO:** Você pode viver por três horas sem abrigo em um ambiente severo, como temperaturas abaixo de zero.

■ **ÁGUA:** Você pode viver por três dias sem água.

■ **COMIDA:** Você pode viver por três semanas sem comida.

Os Princípios Básicos: Cada Perigo é diferente, mas a maioria trata de um teste de atributo feito periodicamente contra algum efeito nocivo. Falha tende a causar **Fadiga** (pág. 122). Use as regras padrão modificadas por quaisquer mudanças nesta seção.

AFOGAMENTO

Nadar é tratado em **Movimento** na pág. 107. Em águas calmas, cada quadro de movimento custa 2 quadros de Movimentação. Nadar contra ou a favor da correnteza deve modificar isso como o Mestre do Jogo achar mais apropriado.

Sob circunstâncias perigosas, nadadores devem rolar Atletismo para se mover. Falha significa que ele não faz progresso naquela rodada e uma Falha Crítica causa um nível de Fadiga. Com um sucesso ele se move normalmente.

Se for importante saber, personagens podem segurar sua respiração por um número de rodadas igual a 2 mais seu dado de Vigor, ou metade disso se eles não estavam preparados para serem submersos e não tiveram tempo para tomar fôlego.

Coletes Salva-Vidas: Adicione +2 nas rolagens de nadar se um personagem vestir um colete salva-vidas.

Morte: Personagens Incapacitados morrem em um número de rodadas igual ao seu dado de Vigor. Se alguém conseguir alcançar a vítima antes, ele pode ser ressuscitado com uma rolagem de Curar com -2.

CALOR

Calor intenso, geralmente acima de 32°C, pode causar exaustão e insolação, ambos são muito perigosos. O verdadeiro perigo vem da desidratação, logo personagens bem abastecidos e conscientes podem melhorar enormemente suas chances no calor extremo simplesmente carregando uma boa quantidade de água e bebendo ela com frequência.

Quando a temperatura atingir 32°C ou mais, os heróis devem fazer rolagens de Vigor a cada quatro horas. Os que

falham recebem um nível de Fadiga que só podem recuperar se resfriando (veja **Recuperação**, abaixo).

Modificadores: Subtraia 1 ou 2 das rolagens feitas em calor intenso ou extremo. Subtraia 1 ou 2 pontos adicionais se os personagens realizam atividades físicas intensas ou extremas.

Insolação: Se um personagem foi Incapacitado por conta do calor, ele deve fazer outra rolagem de Vigor. Sucesso segue as regras normais para Incapacitação por Fadiga, mas uma falha reduz permanentemente seu dado de Vigor em um tipo (até um mínimo de d4). Uma Falha Crítica nessa rolagem significa que ele morre.

Recuperação: A vítima deve se resfriar de alguma forma para recuperar Fadiga. Geralmente isso significa água, sombra, ar condicionado etc.

Doenças podem ser contraídas de várias formas como, por exemplo, transportadas pelo ar, ingeridas na água ou alimentos, o toque ou a mordida de uma criatura que causa um resultado de Ferimento ou Abalado etc. Em qualquer uma dessas situações, a vítima deve fazer imediatamente uma rolagem de Vigor para evitar a infecção.

Para lidar com essa grande variedade de doenças, nós as dividimos em três grandes categorias (veja a tabela). Se você está tentando esboçar uma doença específica, ajuste as regras apresentadas aqui para refletir melhor seus sintomas.

Recuperação: Doenças só podem ser curadas esperando até que elas tenham completado seu curso ou com medicações específicas — se elas estão ou não disponíveis depende do cenário.

Os sintomas, entretanto, geralmente podem ser tratados com remédios comuns. Com uma rolagem bem-sucedida de Curar, um doutor, médico, xamã etc., pode prescrever ou criar um tratamento. Ele só pode tentar fazê-lo uma vez por dia.

DOENÇA

Doenças incluem uma variedade de enfermidades: de infecções debilitantes prolongadas àquelas que podem causar imediatamente convulsões ou morte.

CATEGORIAS DE DOENÇAS

TIPO	EFEITO
Crônica	Inclui lepra, os estágios finais de tuberculose ou câncer e enfermidades severas semelhantes. Isso pode resultar em morte se não for tratado. No começo de cada sessão de jogo, o personagem faz uma rolagem de Vigor. Falha significa que ele está Exausto por espasmos, acessos de tosse ou questões similares naquela sessão. Uma Falha Crítica significa que ele morre antes do fim da sessão. O Mestre é encorajado a deixar que os heróis morram em um momento de glória, se possível. Sucesso significa que a vítima está Fatigada durante a sessão de jogo e uma ampliação significa que ele consegue uma sobrevida e não sofre efeitos negativos.
Debilitante	Gripes, vírus, infecções estomacais e afins têm vários sintomas específicos, mas geralmente resultam no personagem ficar Fatigado por 2d6 dias.
Letal	Doenças de ação rápida que matam são raras no mundo real, mas podem ser encontradas em mundos alienígenas ou nas profundezas mais escuradas de calabouços esquecidos. Ao contrair a doença o herói fica Fatigado. No começo de cada turno depois disso ele deve fazer uma rolagem de Vigor ou sofre um Ferimento! (Algumas doenças podem requerer uma rolagem de Vigor mais lentamente, como uma vez por hora ou uma vez por dia.) Uma rolagem bem-sucedida de Curar interrompe os efeitos <i>apenas</i> se os remédios apropriados para parar a doença estiverem à mão. O poder <i>cura</i> também interrompe os efeitos.

Cada aplicação do tratamento (pílulas, emplastos etc.) reduzem a Fadiga em um nível por quatro horas.

ELETRICIDADE

Tocar ou roçar em uma saída elétrica ou no tipo de cerca elétrica que instalam em pequenas fazendas requer uma rolagem de Vigor com -2. Sucesso significa que o personagem está Distraído. Falha significa que ele está Atordoado.

Se a fonte foi agarrada (como ao tentar escalar uma cerca e agarrar os fios eletrificados), os músculos se enrijecem e a vítima não consegue soltar até que faça um teste de Vigor com -4 (no começo de cada turno como uma ação livre).

A cada rodada que a rolagem falha, ele recebe um nível de Fadiga. Uma vez Incapacitado, ele solta e não são necessárias mais rolagens.

ALTA VOLTAGEM

Contato com uma fonte elétrica de alta voltagem, como uma cerca de nível militar ou cabo de força causa 4d6 de dano.

Em jogos dramáticos, isso joga a vítima a 1d4 quadros da cerca. Em jogos mais realistas, a vítima convulsiona e deve fazer uma rolagem de Vigor com -4 em cada turno para soltar (uma ação livre no começo do seu turno). Se falhar, ele sofre o dano a cada turno até que consiga soltar ou morre.

Aumente o dano para 5d6 se a vítima estava pisando na água ou estava na chuva.

Armadura: Armadura não protege de dano elétrico a menos que especificamente projetada para tal (uma roupa emborrachada, por exemplo).

ESCALADA

Escalada usa a perícia Atletismo e os princípios básicos são abordados em **Movimento** na pág. 107. Quando o jogo estiver em rodadas, cada quadro escalado custa 2 quadros de Movimentação.

Não é necessário uma rolagem para subir escadas ou árvores com galhos firmes a

menos que o Mestre sinta que há uma boa razão (ser perseguido, ferido etc.).

Sob estresse (como por exemplo, em rodadas de combate), o escalador deve rolar Atletismo para fazer progresso. Sucesso significa que ele se move normalmente, falha significa que ele não faz nenhum progresso naquela rodada e uma Falha Crítica indica uma queda! Se estiver preso por uma corda ou outro tipo de contenção, ele cai a metade do cumprimento da corda e sofre Fadiga por **Machucados e Escoriações** (veja na pág. 146). Se não estiver preso, veja as regras para **Queda** na pág. 146.

Modificadores: O Mestre deve designar um bônus (+2) se a superfície possuir suportes para mãos e pés ou se o escalador tem um bom equipamento. Atribua uma penalidade (-1 a -4) para superfícies lisas, falta de equipamento, mau tempo etc.

ESCALADAS PREPARADAS

Dívida escaladas prolongadas, como a de uma montanha, em três seções mais ou menos iguais. Assuma que qualquer queda ocorra no "topo" de cada seção.

O Mestre também pode considerar usar o sistema de **Tarefa Dramática** (pág. 170) se a face tiver que ser escalada em um determinado tempo, como por exemplo, antes que o tempo mude, antes que os guardas voltem etc.

FOGO

Se um alvo inflamável for atingido por fogo (critério do Mestre), role 1d6. Com um 6, o alvo pega fogo e recebe imediatamente o dano listado abaixo. Alvos muito inflamáveis pegam fogo com 4-6. Alvos inflamáveis, como uma pessoa encharcada de gasolina, pegam fogo em 2-6.

O fogo continua a causar dano no começo dos turnos da vítima. Role imediatamente um d6 depois disso. Com um 6, ele aumenta de intensidade para qualquer máximo que o Mestre considerar apropriado (geralmente 3d6 para criaturas orgânicas). Com um 1, o fogo diminui um nível ou apaga se for reduzido abaixo de 1d6 de dano.



DANO POR FOGO

DANO	DESCRIÇÃO
1d6	Contato localizado, vapor
2d6	Fogueira, cômodo em chamas
3d6	Lança-Chamas
5d6	Lava

Um personagem também pode fazer uma rolagem de Atletismo para apagar um fogo em si mesmo, outros ou uma chama do tamanho de um Modelo Médio de Explosão. Isto é uma ação, somam-se quaisquer modificadores por intensidade, ferramentas e a inflamabilidade do alvo etc.

Armadura: Armadura protege normalmente a não ser que a descrição do ataque ou perigo diga o contrário. Um herói atingido por um lança-chamas ainda está em melhor situação se ele estiver com um colete de Kevlar do que se estiver sem, por exemplo.

Armas Flamejantes: Fogo não causa dano extra, mas pode incendiar o alvo.

INALANDO FUMAÇA

Fogo em áreas confinadas produz uma fumaça mortal. Cada pessoa ali dentro deve fazer uma rolagem de Vigor a cada rodada. Se a rolagem falhar, o personagem recebe

um nível de Fadiga. Um lenço molhado adiciona +2 na rolagem enquanto que uma máscara de bombeiro remove a necessidade da rolagem.

Morte: Uma pessoa incapacitada pela inalação de fumaça morre em um número de minutos igual ao seu Vigor. Se alguém conseguir alcançar a vítima antes, ela pode ser ressuscitada ao ser retirada do perigo e com uma rolagem de Curar com -2.

FOME

Humanos de tamanho normal precisam de cerca de 1,500 calorias de comida razoavelmente nutritivas por dia para evitar os efeitos da fome. Se não houver sustento suficiente, um personagem começa a sofrer de fome.

Após 24 horas sem comida suficiente, a vítima deve fazer uma rolagem de Vigor. Subtraia 1 se o indivíduo ingeriu menos do que a metade das calorias necessárias e -2 se ele não comeu nada. Uma falha significa que o personagem ganha um nível de Fadiga.

Veja a perícia Sobrevida pág. 40 quando um personagem desejar caçar ou procurar por comida no ambiente local.

Morte: Um personagem incapacitado morre de fome 3d6 horas mais tarde.

Recuperação: A vítima deve ter ao menos a metade da comida necessária para um dia para se recuperar.

FRIO

Marchar através de neve profunda por horas a fio ou enfrentar ventos cortantes e penetrantes pode desidratar e cansar um personagem tão rápido quanto desertos escaldantes.

Para cada quatro horas que passar em um clima abaixo de congelante (0°C), um personagem precisa fazer uma rolagem de Vigor. Uma falha significa que ele ganha um nível de Fadiga. Subtraia 2 da rolagem de Vigor da vítima para cada 5 graus abaixo de congelante até um máximo de -4 .

Vestuário: Subtraia 2 se o personagem só possui roupas leves. Adicione +2 para equipamento moderno para inverno ou +4 para equipamento avançado (trajes aquecidos).

Morte: Vítimas Incapacitadas morrem depois de $2\text{d}6$ horas em vez de ficarem Exaustas.

Recuperação: Vítimas só podem recuperar Fadiga depois que receberem calor e abrigo adequados.

MACHUCADOS E ESCORIAÇÕES

Tropeçar de uma ladeira ou correr em uma caverna no escuro pode causar vários cortes, arranhões e batidas.

Personagens se movendo em terreno danoso fazem uma rolagem de Atletismo. Aqueles que falham recebem um nível de Fadiga.

Recuperação: Níveis de Fadiga por Machucados e Escoriações melhoram um nível a cada 24 horas em vez de a cada hora (veja **Fadiga**, pág. 122).

Um personagem pode usar a perícia Curar para tratar e cobrir ferimentos ou medicar o paciente para aliviar a dor a qualquer momento. Sucesso alivia um nível de Fadiga por Machucados e Escoriações e uma ampliação dois níveis. Cada curandeiro

pode tentar esta rolagem apenas uma vez a menos que o Mestre decida que uma mudança nas circunstâncias garante outra oportunidade (encontrar suprimentos médicos, por exemplo).

QUEDA

Dano por Queda é $1\text{d}6 + 1$ por cada 2 quadros (4 metros) até um máximo de $10\text{d}6 + 10$.

Neve: Solo particularmente macio, como neve profunda, atua como um almofada. Cada 30 cm de neve macia reduz o dano em 1 ponto.

Água: Uma rolagem bem-sucedida de Atletismo diminui o dano pela metade em águas razoavelmente profundas em alturas de 10 quadros (20 metros) ou menos. Uma ampliação nega o dano completamente. Aqueles que caem na água de altura maiores do que 20 metros recebem dano como se tivessem caído em terra sólida.

RADIAÇÃO

Personagens em ambientes radioativos precisam fazer uma rolagem de Vigor a cada hora passada em baixa radiação ou a cada minuto em alta radiação. Cada falha resulta em um nível de Fadiga.

Envenenamento por Radiação: Uma vítima Incapacitada contrai contaminação por radiação, uma Doença Crônica, como explicado em **Doenças** na pág. 143.

SEDE

Um humano de tamanho normal precisa de dois litros de água por dia. Esta necessidade é dobrada em condições muito secas (como o deserto) ou em áreas de calor e alta umidade (a selva) já que o personagem transpira constantemente e começa a se desidratar.

Se não tiver água o suficiente disponível o herói começa a sofrer de desidratação. Um dia depois dele não conseguir água suficiente, ele deve fazer uma rolagem de Vigor a cada oito horas (a cada quatro horas em um ambiente muito quente ou úmido). Subtraia 2 se bebeu menos da metade da água que ele precisa naquele



período, ou -4 se ele não tomou nenhum gole de água. Falha incorre em um nível de Fadiga e uma Falha Crítica significa que ele está Exausto.

Veja a perícia **Sobrevivência** na pág. 40 quando um personagem desejar procurar por água no ambiente local.

Recuperação: Personagens recuperam níveis de Fadiga normalmente depois de receberem água suficiente.

Morte: Um indivíduo incapacitado pela sede morre depois de 2d6 horas.

SONO

A maioria das pessoas necessita de um mínimo de seis horas de sono a cada 24 horas. Um personagem que fique sem isso precisa fazer uma rolagem de Vigor com um redutor cumulativo de -2 a cada 24 horas subsequentes (penalidade máxima de -4) ou sofre Fadiga. Uma grande quantidade de café, refrigerante ou outro estimulante adiciona +2 à rolagem.

VENENO

A ruína dos aventureiros por todos os Mundos Selvagens pode ser trazida pelos menores inimigos – veneno!

Quando um aventureiro entra em contato com veneno (ao menos um resultado Abalado se for um ataque) ele deve fazer imediatamente uma rolagem de Vigor menos a Força do veneno (se listada). Falha significa que o personagem está Distraído além dos efeitos específicos listados abaixo.

■ **LETAL:** A vítima é Atordoada, recebe um Ferimento (dois com uma Falha Crítica) e morre em 2d6 rodadas.

■ **MODERADO:** A vítima sofre Fadiga, ou Exaustão com uma Falha Crítica. Isso não pode causar Incapacitação.

■ **NOCANTEADOR:** A vítima é nocauteada (Incapacitada e inconsciente) por 2d6 horas (o dobro com uma Falha Crítica).

■ **PARALISANTE:** A vítima é Incapacitada por 2d6 minutos, ou o dobro disso com uma Falha Crítica.

Estes são os efeitos básicos e simplificados do veneno que podem ser alterados conforme o necessário para criaturas ou perigos específicos. Uma cobra particularmente mortal no seu mundo de fantasia, por exemplo, ainda pode provocar Exaustão àqueles que resistem a seus efeitos, ou Fadiga com uma ampliação.

Tratamento: Um personagem pode realizar uma rolagem de Curar menos a Força do veneno (se houver algum modificador) para impedir seus efeitos. Se esta ação for bem-sucedida, a vida da vítima é salva e o veneno não provoca mais efeitos nocivos — vítimas paralisadas podem se mover e aqueles que ficaram inconscientes despertam.

Para curar o veneno cada personagem só pode realizar uma tentativa na rolagem de Curar por incidente, mas outro personagem com Curar pode realizar uma segunda tentativa e assim por diante.



PERSEGUÇÕES E VEÍCULOS

Um dos elementos mais importantes dos filmes, séries de televisão e ficção de aventura é a perseguição. Esta simples alteração nas regras normais de combate permite que você dispute corridas com carros turbinados em desertos arruinados, persiga corredores em selvas de pedra e até mesmo recrie combates aéreos estilo "dogfights" nos céus ou nas profundezas do espaço.

Quando Usar Estas Regras: Use a regra de Encontros Rápidos se você só quer saber se os heróis alcançam um inimigo que está fugindo. Se você quiser mais detalhes, use estas regras para perseguições que tenham mobilidade grande demais para serem representadas na matriz de combate. Você também encontrará regras para resolver dano contra veículos e o efeito que ele tem em seus motoristas nesta seção.

Os Princípios Básicos: Os participantes disputam posição usando "Cartas de Perseguição" para estabelecer a distância relativa.

PERÍCIAS DE MANOBRAS

As regras a seguir geralmente pedem rolagens de perícias de *manobras*. Exatamente qual perícia será rolada depende de como o personagem se locomove na perseguição:

■ AERONAVE OU ESPAÇONAVE:

Pilotar

■ PÉ OU BICICLETA:

Atletismo

■ MONTADO OU VEÍCULO DE TRAÇÃO ANIMAL:

Cavalgar

■ VEÍCULO:

Dirigir

■ EMBARCAÇÃO:

Navegar

Falha Crítica: Os resultados padrão obtidos por Falhas Críticas em uma rolagem de manobra estão listados abaixo, mas o Mestre também sempre pode criar seu próprio resultado apropriado à situação:

- **Montado:** Role um d6. 1–2: o cavaleiro perde seu turno; 3–4: sua montaria sofre Fadiga (isso se aplica às rolagens do animal e às rolagens de Cavalgar

do cavaleiro); 5-6: o cavaleiro sofre Fadiga por um salto ruim, um obstáculo pendurado baixo ou excesso de esforço tentando controlar o animal.

- **Veículo:** O operador deve rolar na tabela **Fora de Controle** (pág. 156).
- **Andando/Correndo:** Role um dado. Par, ele perde o resto do turno pois tropeçou, passou por um obstáculo, ou tomou a direção errada. Ímpar, ele sofre Fadiga.

PREPARAÇÃO

Para começar uma perseguição, embaralhe um baralho extra de Cartas de Ação e as distribua enfileiradas sobre a mesa (nove é um bom número para a maioria das perseguições, adicione mais se necessário).

Agora divida todos os participantes em cada grupo que irá se mover e agir de modo independente. Todos na mesma nave, barco ou veículo, por exemplo, compõem um grupo. Em uma perseguição a pé, cada jogador age de modo independente porque eles se movem de modo independente. A horda de Extras que os está perseguinto pode ser dividida em grupos de acordo com o critério do Mestre.

O personagem ou veículo que está por último deve estar na parte de trás — na carta do canto esquerdo ou "Carta 1". Todos os outros devem ser colocados a sua direita de

acordo com as circunstâncias. Adicione mais cartas em ambas as pontas da fila se alguém ficar para trás ou surgir na frente.

A Distância é o número de Cartas de Perseguição entre os participantes (sem contar a carta do atacante) vezes o Incremento de Distância, que varia de acordo com o tipo de perseguição:

INCREMENTOS DE DISTÂNCIA

TIPO	INCREMENTO
A Pé, Montada ou Veicular	5
Aeronave ou Navios	25
Jatos ou Espaçonaves	50

Estas são distâncias *sugeridas* baseadas nas armas tipicamente usadas naquele tipo de perseguição. O objetivo é garantir à maioria das armas de combate a distância a capacidade de disparar a algumas cartas de distância e dar uma vantagem para aqueles com armas que alcançam distâncias maiores. Aumente ou diminua o Incremento de Distância como fizer mais sentido para a situação em particular. Em uma batalha de tanques, por exemplo, você pode desejar mudar o Incremento de Distância para 100, mesmo que seja um combate "veicular".





Red e Gabe estão perseguindo um ninja a pé (um Incremento de Distância de 5 quadros).

Gabe está a quatro cartas do ninja, então ele está a 20 quadros (40 metros) de distância.

Red está a duas cartas do ninja, então ela está a 10 quadros (20 metros) de distância.

RODADAS DA PERSEGUICÃO

Uma vez que todos os participantes estejam posicionados, saque para cada personagem ou grupo independente uma Carta de Ação no começo de cada rodada como é feito normalmente. Eles agem na ordem que escolherem enquanto suas Cartas de Ação aparecem. Isso é importante para que passageiros possam dar Suporte ao seu motorista antes que ele possa fazer uma rolagem crítica, Desafiar um inimigo para deixá-lo Vulnerável, atacar *antes* que seu veículo mude de distância (*ou* depois) para tirar o máximo de vantagem de suas armas e daí em diante.

Os participantes podem se mover pela pista usando a manobra **Mudar de Posição** (pág. 151), se aproximando dos adversários, fugindo deles ou tentando alcançar algum objetivo.

A duração de cada rodada depende do Mestre, mas geralmente é uma rodada de combate em uma perseguição a pé ou de carro. Batalhas no espaço podem representar vários minutos por rodadas até que a ação se foque em uma dogfight acelerada.

Abordadores: Personagens dentro ou sobre um veículo *inimigo* têm sua própria Carta de Ação (enquanto grupo).

Velocidade Mínima: O Mestre do Jogo deve decidir quem pode participar em uma perseguição. Um garoto em uma bicicleta pode conseguir perseguir bandidos que estão em um carro se as ruas estiverem muito

congestionadas, mas fica para trás depois de uma rodada em uma rua sem trânsito.

Encerrando a Perseguição: Uma perseguição acaba quando um dos lados escapa (incapacitando todos os perseguidores, usando a manobra Fugir etc.) ou é forçado a parar. Participantes sempre podem optar por parar se desejarem, seja desistindo ou parando para encarar seus inimigos.

Uma perseguição também pode terminar depois de um certo número de rodadas quando um ou mais dos envolvidos alcança uma determinada carta na pista. Em um bombardeio em *Weird Wars II*, por exemplo, os bombardeiros podem precisar alcançar a última carta da pista para liberar as bombas. Os aviões lutando atrás deles devem tentar impedí-los antes que eles alcancem seu alvo.

ACÕES EM PERSEGUICÃO

Personagens em uma perseguição podem fazer a maioria das coisas que eles poderiam fazer normalmente, como um Desafio, Suporte, usar poderes ou realizar ataques. O Mestre decide o quanto perto um personagem precisa estar para tentar uma ação em particular. Um defensor deve poder ver ou ouvir uma Provocação para ser efetiva, por exemplo. Se o atacante e o defensor estão conectados por vídeo ou áudio, certamente a distância provavelmente não fará diferença.

Presume-se que tripulações de navios e naves e outros veículos grandes, compostas por personagens não jogadores já estão desempenhando suas funções e não devem rolar Suporte ou Desafios. Essas ações

especiais são próprias aos personagens dos jogadores, Extras com nomes ou Cartas Selvagens — incluindo aqueles do lado adversário!

Ações em Aguardar: Um personagem Aguardando pode tentar interromper as ações de um inimigo como de costume. Em combate pessoal (incluindo perseguições a pé), os dois fazem rolagens resistidas de Atletismo. Quando montados, são rolagens resistidas de Cavalgar. Em perseguições com veículos, o Mestre deve decidir quais perícias são mais apropriadas (Atletismo contra manobras para interromper o motorista, por exemplo).

Se está tentando agir antes de um veículo, nave ou grupo de vários personagens realizando ações, a rolagem resistida deve ser feita contra o motorista ou líder.

MANOBRAS

Abaixo estão algumas manobras especiais que os personagens podem tentar durante uma perseguição. Manobras também podem ser parte de uma Ação Múltipla. Um motorista pode Mudar de Posição e disparar sua arma, por exemplo, ou dizer que ele tenta Forçar se chegar perto o suficiente.

■ **ABORDAR (Ação):** Navios usam ganchos e pranchas para puxar suas presas para perto e abordar. Espaçonaves podem usar tubos de abordagem ou cápsulas de assalto.

Para abordar, o atacante e o defensor devem estar na mesma Carta de Perseguição. Os dois então fazem rolagens resistidas de manobras. Se o atacante for bem-sucedido, as duas embarcações se juntam e sua tripulação pode abordar a embarcação inimiga.

Se foram designados defensores para repelir os abordadores e eles não estão sendo usados para outros propósitos (como navegar ou ocupar os postos em uma espaçonave), eles começam Aguardando a menos que o atacante tenha ganho a ação de abordar com uma ampliação.

Uma vez que a ação de abordagem tenha começado, o comandante da embarcação abordada só pode tentar Mudar de

GRUPOS

Faça rolagens em Grupo para Extras que se movem e agem juntos. Se eles tiverem um líder Carta Selvagem, use sua perícia para fazer rolagens de manobra e assuma que sua liderança mantém o grupo junto.

Isso significa que membros do grupo Abalados são arrastados com o resto e Ferimentos individuais ou outras condições são ignoradas a menos que aquele membro em específico seja o alvo, ou *todos* os membros do grupo compartilhem a mesma condição.

Posição, que é feita com -4 se ganchos, raios tratores ou outros imobilizadores estiverem envolvidos. Se ele for bem-sucedido, sua embarcação não está mais presa (embora alguns dos abordadores possam ainda estar a bordo!). Com uma ampliação, ele se liberta e pode se mover uma Carta de Perseguição em qualquer direção.

■ **MUDAR DE POSIÇÃO (Ação ou Ação Livre):**

Um personagem ou motorista pode mudar sua posição fazendo uma rolagem de manobra como ação livre. Sucesso permite que ele se move uma Carta de Perseguição para cima ou para baixo, ou duas com uma ampliação. O personagem também pode Mudar de Posição como uma ação, adicionando +2 em sua rolagem. De qualquer forma, esta manobra só pode ser usada uma vez por turno.

Bônus de Velocidade: Se a Velocidade Máxima de um cavaleiro, corredor, navio ou veículo é mais rápida do que a de seus rivais, ele adiciona +1 em sua rolagem de manobra para Mudar de Posição, ou +2 se possuir o dobro da velocidade.

Ficar Para Trás: Em uma perseguição linear, um personagem pode "ficar para trás" uma ou duas Cartas de Perseguição sem fazer uma rolagem de manobra. Seja como uma ação ou ação livre, ele não poderá Mudar de Posição para além disso.

■ **EVADIR (Ação ou Ação Livre):** O personagem, ou motorista, faz um zig-zague no terreno, maximiza a cobertura ou de algum modo se concentra em não ser atingido. Ataques corpo a corpo ou a distância contra ele, seu veículo ou qualquer um nele sofrem uma penalidade de -2 até o *começo* do próximo turno daquele veículo. O personagem e quaisquer ocupantes em sua montaria ou veículo *também* recebem a penalidade em seus ataques já que o movimento errático ou obstáculos também afetam sua mira. Se o personagem realizar esta manobra como uma ação, a penalidade aumenta para -4 (em ambas as direções). Evadir não pode ser escolhida mais do que uma vez por rodada (não se acumula).

■ **FUGIR (Ação):** Um personagem ou veículo pode escapar da perseguição se estiver a ao menos quatro Cartas de Perseguição de distância entre ele e o adversário mais próximo. Se sim, ele faz uma rolagem de manobra com -4 e escapa se for bem-sucedido. A penalidade é reduzida para -2 se houverem ao menos cinco cartas entre eles e 0 se houverem seis ou mais.

■ **FORÇAR (Ação):** O atacante tenta forçar um rival para longe do seu veículo ou em direção a um obstáculo. Para fazê-lo, ambos devem estar na mesma Carta de Perseguição e fazer uma rolagem de manobra resistida. Se o atacante vencer, ele **Bate** (veja abaixo) em seu adversário. Uma ampliação é tratada como se o defensor tivesse rolado uma Falha Crítica em uma rolagem de manobra (veja *Perícias de Manobras*, pág. 148).

O Mestre também pode permitir que os personagens usem outras perícias, como Atirar, para colocar obstáculos no caminho do seu adversário. Uma Falha Crítica significa que a tentativa se volta contra o atacante!

■ **MANTER FIRME (Ação Livre):** O personagem, motorista ou piloto mantém firme os controles ou volante para alinhar os veículos e conseguir um tiro melhor. Eles ignoram as penalidades por Plataforma Instável e Corrida, mas ataques contra o veículo e seus ocupantes

são feitos com +2 até o começo do próximo turno deles (isso *não* se acumula com Vulnerável).

■ **ABALROAR (Ação):** Um atacante pode Abalroar um defensor se eles estiverem na mesma Carta de Perseguição fazendo uma rolagem de manobra resistida. Se bem-sucedido, *ambos* os participantes causam o seguinte dano um ao outro:

- **Escala:** O dano base que cada criatura ou veículo causa é baseado em sua Escala: Pequeno (d6), Normal (2d6), Grande (3d6), Enorme (4d6) e Colossal (5d6).
- **Ampliação:** +d6 de bônus de dano para o atacante se ele conseguiu uma ampliação em sua rolagem de manobra.
- **Resistência:** +d6 se a Resistência do veículo é maior de que a de seu adversário; +2d6 se a Resistência for o dobro.
- **Velocidade:** +d6 para ambos os lados se a Velocidade Máxima do atacante é entre 95 e 190 Km/h; +2d6 se for acima de 190 Km/h.

CONTRATEMPOS

Se a Carta de Ação de um grupo ou personagem for de Paus, algo deu errado. Um obstáculo pode bloquear o caminho, o motor pode morrer ou um herói pode ter que correr através da lama, gelo, morro acima ou algum outro empecilho.

O personagem, motorista ou piloto deve fazer uma rolagem de manobra como ação livre para lidar com o Contratempo. O naipe da Carta de Perseguição atual determina quaisquer modificadores para a rolagem de manobra e os resultados da falha (conforme a tabela na pág. 156).

Nota: A *Carta de Ação* provoca a Complição; a *Carta de Perseguição* define qualquer modificador (Mod) e o resultado da falha.

Condições Especiais: O Mestre também pode usar Contratempos para desencadear condições especiais ou perigos do encontro. Por exemplo, liberar reforços toda vez que um Contratempo de Ouros ocorrer, ou o primeiro personagem que falhar em um Contratempo de Paus é atingido por um raio durante uma batalha em uma tempestade severa.

CONTRATEMPOS

NAIPE	MOD.	RESULTADO DA FALHA
Espadas	—	Trate como uma Falha Crítica em uma rolagem de manobra.
Copas	—	O veículo ou personagem é Batido.
Ouros	-2	O veículo ou personagem é Batido.
Paus	-2	Trate como uma Falha Crítica em uma rolagem de manobra.
Curinga	+2	O personagem ou veículo é Batido até duas Cartas de Perseguição.

ATAQUES

Personagens podem realizar ataques a distância e corpo a corpo, usando suas Vantagens e Complicações normalmente, contanto que o Mestre concorde que elas façam sentido na situação em particular.

■ **ATAQUES CORPO A CORPO:** A pé, montado ou em perseguições de carro, os personagens podem fazer ataque corpo a corpo apenas se estiverem na mesma Carta de Perseguição. As regras habituais, como o bônus de Agrupar, Retirada de Combate Corpo a Corpo, Espectadores Inocentes, etc. aplicam-se de acordo com o critério do Mestre.

Caso alguém queira atacar um veículo em movimento, seu Aparar é 2 mais a metade da perícia de manobra do motorista mais Manobrabilidade do veículo. Ataques corporais geralmente não são possíveis entre veículos super rápidos, aeronaves, espaçonaves e afins.

■ **ATAQUES A DISTÂNCIA:** Motoristas e personagens podem disparar armas de combate a distância normalmente. A Distância é o número de Cartas de Perseguição entre os participantes (sem contar a carta do atacante) vezes o Incremento de Distância. Ataques também podem mirar na tripulação se

BATER

Várias circunstâncias podem resultar em um personagem ou grupo serem "Batidos". O inimigo que causou a Batida pode mover o defensor uma Carta de Perseguição em qualquer direção. Ele pode fazer isso a qualquer momento durante seu turno, de acordo com sua escolha (para resolver outros ataques primeiros, por exemplo).

Quando um alvo é Batido por uma ação indireta (como um Contratempo), o lado oposto escolhe a direção.

Um atacante não pode Bater um alvo em particular mais do que um espaço a cada turno independente da fonte (múltiplos ataques, a manobra Forçar etc.). Contudo, outros atacantes, até mesmo aqueles compartilhando a mesma Carta de Ação, podem Bater no alvo separadamente.

Grupos sempre ficam juntos em uma perseguição, então eles só são movidos se seu motorista ou líder for Batido, ou o Mestre achar que é narrativamente apropriado.

Bater só é usado em perseguições. Ignore na matriz de combate.

eles estiverem visíveis (não se esqueça da Cobertura que eles possam ter).

DANO

■ **PERSONAGENS/MONTARIAS:** Dano é resolvido normalmente, mas se o personagem (ou sua montaria) for Abalado, Atordoado ou Ferido em uma perseguição, ele está Batido.

■ **VEÍCULOS:** Veículos não podem ser Abalados, mas se o dano igualar ou exceder sua Resistência (recebam eles um Ferimento ou não), o motorista deve fazer uma rolagem de manobra ou fica **Fora de Controle** (veja pág. 156).

Cada ampliação em uma rolagem de dano veicular provoca um Ferimento e uma rolagem na tabela de **Acertos**.

ARMAS FIXAS

Armas montadas na frente só podem ser disparadas em alvos à frente, armas laterais aos seus respectivos lados e armas traseiras para trás. Torretas montadas no topo ou no fundo podem disparar em qualquer direção a menos que a situação ou veículo em particular digam o contrário (assuma que navios, aviões ou naves espaciais sobem e descem durante o turno para acomodar suas armas no topo ou no fundo).

Armas Fixas Montadas na Lateral (Canhões): O disparo de armas fixas montadas na lateral — aquelas que a nave deve virar completamente para mirar — deve ser posicionado. O capitão ou piloto escolhe seu alvo e faz uma rolagem de manobra resistida como uma ação. Falha significa que ele não consegue alinhar um tiro nesta rodada. Sucesso significa que o atacante pode disparar até a metade das suas armas de um lado no alvo e uma ampliação significa que ele pode disparar todas elas no alvo (uma "salva lateral").

Trate cada conjunto de até quatro canhões como "**Armas Conectadas**" (veja pág. 95), rolando ataques e dano separadamente para cada conjunto.

Crossing the T ("Cruzando o T"): Se um alvo Grande (ou maior) for atingido por uma salva lateral em Curta Distância, é "varrido" ao longo do seu cumprimento. Adicione um d6 a mais para cada rolagem de dano resultante da varrida.

TIRO DE REAÇÃO

Armas com esta qualidade disparam grandes quantidades de matéria ou energia, tornando-as rápidas para disparar contra inimigos que se movimentam rapidamente para dentro ou fora da distância de ataque. Uma vez por rodada, quando sua nau é atacada, armas com Tiro de Reação podem disparar de volta com -2. O ataque é resolvido *após* o do inimigo que o desencadeou (se o artilheiro sobreviveu).



Críticos em Veículos (não uma rolagem por Ferimento). A maioria dos veículos pode receber três Ferimentos antes de ser **Avariado** (pág. 155). Cada Ferimento reduz a Manobrabilidade do veículo em 1(até um máximo de -4).

Se for uma perseguição, dano que iguale ou exceda a Resistência do veículo provoca uma Batida (veja Bater na página 153), mas apenas uma vez por atacante.

Ataques Localizados em Veículos:

Para mirar em uma parte específica de um veículo o Mestre determina um modificador baseado nas dimensões do alvo. Veja **Tamanho e Escala** na pág. 127 e **Cobertura** na pág. 118 para mais detalhes. Se o ataque for bem-sucedido e causar um Ferimento, ele também causa os efeitos para aquela área (veja a tabela **Acertos Críticos em Veículos**).

AVARIADO

Por base, veículos recebem três Ferimentos antes que fiquem "Avariados". Veículos Grandes podem receber quatro Ferimentos, Enormes cinco e Colossais seis.

Um veículo terrestre avariado não pode se mover, mas suas armas ainda podem ser disparadas se elas não são alimentadas pelo sistema de propulsão do veículo.

Embarcações afundam. Embarcações pequenas afundam em algumas rodadas. Embarcações Médias podem levar até uma hora para afundar sob a superfície e embarcações grandes podem levar várias horas.

Aeronaves mergulham em direção ao chão e são destruídas.

Ocupantes: Aqueles que estão dentro de um veículo (e o que ele acertar, se isso importar) recebem dano dependendo do que causou a Avaria:

■ **COLISÕES:** Se o veículo foi Avariado por uma Colisão na tabela **Fora de Controle** os passageiros sofrem $Xd6$ de dano, onde X é igual aos Ferimentos que o veículo sofreu pela colisão (não se esqueça de quaisquer **Air Bags** e **Cintos de Segurança**, pág. 94).

■ **DANO:** Se o veículo foi Avariado por Ferimentos causados por ataques inimigos, ocupantes em um veículo terrestre, lancha, espaçonave ou similar sofrem $3d6$ de dano, ou $5d6$ se o Mestre considerar que o veículo estava em alta velocidade (normalmente acima de 95 Km/h) ou alguma circunstância precária. Aqueles em grandes embarcações ou naves não recebem Ferimentos, mas devem enfrentar rolagens para nadar e sobreviver depois do ocorrido.

Ocupantes em uma aeronave fazem uma rolagem de Atletismo se tiverem paraquedas para aterrissar em segurança. Falha significa que eles recebem **Machucados e Escoriações**, pág. 146 por uma aterrissagem difícil. Aqueles que rolarem uma Falha Crítica no Atletismo ou que não têm um paraquedas, mergulham para a morte, a menos que o Mestre considere que eles têm uma chance de sobreviver. Nesse caso, eles sofrem dano por **Queda** (veja pág. 146).

CONSERTOS

Personagens podem consertar veículos com tempo suficiente e ao menos algumas ferramentas básicas. A tentativa leva duas horas por Ferimento e uma rolagem de Consertar. Se a rolagem falhar, o mecânico deve começar de novo.

O trabalho em campo requer ao menos uma caixa de ferramentas e suprimentos básicos e subtrai 2 da rolagem de Consertar. Uma garagem normal nega esta penalidade, e uma excelente ou uma instalação dedicada a tal finalidade adiciona +2.

Cada sucesso e ampliação na rolagem de Consertar repara um Ferimento do veículo. Com uma ampliação acima do necessário para reparar todos os Ferimentos e o tempo para consertar é cortado pela metade.

Avarias: Veículos Avariados podem ser consertados se o mecânico tem acesso a uma oficina completa e peças sobressalentes (critério do Mestre). Isso leva um dia inteiro antes que os consertos possam ser feitos.

FORA DE CONTROLE

Dano causado por uma rolagem na tabela Fora de Controle não provoca outra rolagem Fora de Controle, mas um Ferimento provoca um Acerto Crítico.

2D6 EFEITO

- 2 **Colisão Maior:** Todos dentro do veículo estão Distraídos. Ele recebe d4 Ferimentos e um Acerto Crítico.
- 3-4 **Colisão Menor:** O veículo recebe um Ferimento e um Acerto Crítico.
- 5-9 **Distraído:** Veículos terrestres giram ou derrapam. Aeronaves ou espaçonaves param, deslizam, dão um mortal ou giram inesperadamente. Todos a bordo estão Distraídos até o fim do seu próximo turno.
- 10-11 **Vulnerável:** O veículo e todos a bordo estão Vulneráveis até o fim do seu próximo turno.
- 12 **Defeito:** Algo se solta ou quebra por manuseio errado. O veículo sofre um Acerto Crítico (erro de Tripulação).

ACERTO CRÍTICO DE VEÍCULOS

2D6 EFEITO

- 2 **Arranhões e Amassados:** O ataque apenas arranca a pintura ou passa pelo casco sem acertar ninguém ou nada vital. Não há dano permanente.
- 3 **Direção/Tração:** As rodas, esteiras, velas, propulsores etc. foram atingidos. Reduzindo a Manobrabilidade em um a cada vez que isso ocorre (até uma penalidade máxima de -4).
- 4-5 **Locomoção:** O motor, velas principais, caldeira etc., é atingido. Velocidade Máxima é reduzida em 10% cada vez que isso ocorre (até um mínimo de 60% da Velocidade Máxima).
- 6-8 **Chassi:** O veículo sofre um golpe no casco sem efeitos especiais.
- 9-10 **Tripulação:** Para um dano direto, subtraia a Armadura do veículo (se for apropriado de acordo com a posição da vítima) e aplique o resto a um membro aleatório da tripulação. Armas de área afetam a todos em uma seção determinada pelo Mestre. Se isto for o resultado de uma **Colisão**, os ocupantes ficam Abalados.
- 11 **Arma:** Uma arma aleatória é destruída. Se não houver Arma, ao invés disso é um acerto no Chassi.
- 12 **Sistema:** O veículo perde um sistema eletrônico, seus airbags ou algum outro sistema determinado pelo Mestre. Se ele não tem nenhuma característica especial trate isso como um acerto no Chassi.

PERSEGUICOES CUSTOMIZADAS

Um pouco de customização pode tornar cada perseguição diferente e única. Aqui vão algumas ideias que você pode usar para os seus encontros.

RUAS DA CIDADE

Ruas lotadas são um lugar perigoso para perseguições com veículos em alta velocidade ou perseguições frenéticas a

pé. Ataques a Distância são feitos com -2 (além das penalidades por Distância) para contabilizar Cobertura pelos prédios, carros, pedestres e afins.

Contratempos, fora o Curinga têm uma penalidade mínima de -2 para representar os riscos de furar o sinal vermelho, pedestres que devem ser evitados, ruas bloqueadas ou outros perigos.

Telhados: Se a perseguição ocorrer sobre telhados, mude os resultados de Falhas Críticas (e falhas em Contratempos que

tratem o resultado como uma Falha Crítica) para o seguinte:

Role um d6. Com 1–2, o corredor perde seu turno. Com 3–4, ele recebe Fadiga. Com 5–6, ele cai em uma beirada e deve fazer uma rolagem de Atletismo imediatamente (ação livre). Sucesso significa que ele se pendura na beirada, corrimão, calha ou outro precipício do qual ele pode se levantar com uma rolagem de Força (uma ação livre a cada rodada). Falha significa que ele está preso naquela rodada e não pode realizar outras ações. Uma Falha Crítica significa que o herói caí d6 x 10 andares — ou o que o Mestre considerar apropriado para aquela cidade.

ESPAÇO PROFUNDO

A penalidade por Plataforma Instável (veja pág. 124) geralmente se aplica em perseguições, mas pode ser ignorada no vácuo do espaço!

DOGFIGHTS E DUELOS

As regras de Perseguição geralmente assumem que os combatentes estão se movendo na mesma direção — perseguindo uma presa, em direção a um alvo ou rota de fuga etc. Mas as regras também podem acomodar facilmente dogfights, batalhas entre tanques, corridas de demolição e duelos aéreos ou navais organizando as Cartas de Perseguição de modos diferentes.

VEÍCULOS NA MATRIZ DE COMBATE

Para perseguições de carro ou barco e duelos espaciais ou aéreos com muito movimento e mobilidade, use o sistema de Perseguição. Em batalhas onde os veículos devem operar em um espaço confinado (e você queira usar miniaturas!), use estas regras simples para lidar com o movimento dos veículos terrestres mais comuns.

MOVIMENTO

Veículos podem se mover até 12 quadros na matriz de combate (ou sua Movimentação se for menor do que isso) sem ter que fazer rolagens de manobra ou se preocupar em atingir obstáculos. Nessa velocidade eles podem se mover conforme o desejado e terminar seu turno virados para qualquer direção.

Se um motorista quiser ir mais rápido, até 24 quadros por turno, a menos que o Mestre diga o contrário considerando o terreno e a situação, ele pode, mas deve fazer uma rolagem de manobra. O Mestre deve atribuir uma penalidade (-1 a -4) se o movimento leva o veículo por Terreno Acidentado, curvas apertadas ou perigos. Se a rolagem for bem-sucedida, o veículo termina o movimento onde o motorista desejar. Falha significa que o veículo se move apenas 12 quadros.

Uma falha crítica significa que o veículo fica **Fora de Controle** (pág. 156). Se isso indicar uma colisão, o Mestre pode mover para o obstáculo mais próximo ou decidir que é uma característica não representada na matriz de combate como um buraco, pequena vala, detritos etc.

Nota: Abalroar é um teste resistido de perícias de manobra. Se o atacante acertar, use o dano descrito na manobra **Abalroar** na pág. 152.



Miniaturas de papel imprimíveis dos personagens, veículos e monstros estão disponíveis para a maioria dos nossos cenários!

TRIPULAÇÕES

Passageiros e a tripulação agem na ordem que decidirem dentro de sua Carta de Ação. Isso pode criar experiências dramáticas e interativas com um pouco de interpretação narrativa. Em um navio pirata, o capitão faz rolagens de manobra (Navegar). O resto dos personagens dispara um canhão, atira com um mosquete (se o capitão está disposto a chegar tão perto!), gritam insultos ao inimigo (Desafio) ou aponta perigos ao capitão (Suporte às rolagens de Navegar do capitão).

A "tripulação da ponte" de uma nave espacial controlada pelos jogadores pode fazer o mesmo. Talvez o capitão se foque em Desafiar um inimigo para um duelo mental e deixa as rolagens de manobra para o oficial de Navegação. Os oficiais de Armas disparam as armas enquanto o Engenheiro dá Suporte ao navegador, capitão ou artilheiros conforme for necessário a cada turno.

LEMBRETES

- Adicione ou subtraia Cartas de Perseguição na pista conforme o necessário.
- A *Carta de Ação* de um personagem determina se ocorre um Contratempo, mas sua *Carta de Perseguição* determina qualquer penalidade e resultados de falha.
- Lidar com um Contratempo é uma ação livre.
- Evadir e Manter Firme são boas opções para personagens que não esperam entrar frequentemente em perseguições e não têm Vantagens como Mão Firma.

Em vez de colocar as Cartas de Perseguição em uma linha reta, organize-as em um "grid" de 4 x 4 para criar um campo de batalha mais fluído. Veículos se movem e contam a Distância ortogonalmente (sem diagonais). Use o bom senso quando estiver determinando os ângulos das armas e a direção dos veículos. Um navio pirata com canhões dos dois lados, por exemplo, pode disparar para esquerda e para direita com uma ação, mas não pode disparar em alvos à frente ou atrás deles na *mesma* ação.

Mude o Incremento de Distância como fizer mais sentido na sua batalha em particular, deixando as armas com maior distância alcançarem o outro lado da mesa, mas forçando aquelas com menor alcance a se aproximarem.

Você também pode colocar cartas especiais no grid para representar campos de asteroídes ou estações espaciais em batalhas no espaço, redemoinhos e ilhas em batalhas navais, e daí em diante. Elas podem ser intransponíveis ou ter suas próprias regras especiais, como você achar mais apropriado.

PERSEGUÇÕES NAVAIS

Trazer um alvo para a batalha em alto mar pode levar várias horas ou mesmo dias dependendo do clima e da distância inicial entre as embarcações.

Se os navios estiverem separados por mais do que um quilômetro de distância quando se encontrarem, assuma que a primeira fase da perseguição representa o perseguidor tentando trazer a presa para a batalha. Trate cada rodada como cerca de quatro horas (ou muito mais na era das grandes navegações e se o vento está contra eles) e o Incremento de Distância como um *quilômetro e meio*.

Quando o perseguidor alcança a mesma Carta de Perseguição da sua presa, dê um "foco" na ação e jogue a perseguição normalmente, talvez usando a opção **Dogfights e Duelos** discutida acima.

EXEMPLO: A REDENÇÃO DE RED

Red está perseguindo um famoso pirata espacial que feriu Gabe em um encontro anterior. Red e o pirata possuem caças estelares idênticos.

Red está na primeira Carta de Perseguição e o pirata está na quinta. Isso significa que a distância é de 200 quadros (4 x o Incremento de Distância de 50 quadros). Isso é a Longa Distância para a sua Gatling laser então ela decide se aproximar. Ela faz uma rolagem de Pilotar como uma ação livre e consegue um 7, +2 pela Manobrabilidade da sua nave garante a ela um 9. Isso é um sucesso e uma ampliação então ela se move duas Cartas de Perseguição mais perto.

Agora há duas Cartas de Perseguição entre Red e seu alvo, ou 100 quadros. Isso é Média Distância para sua Gatling, então ela dispara.

A Dif. base é 4, -2 pela Média Distância (sem penalidade por Plataforma Instável

no espaço!). A Cadência de Tiro da Gatling é 4, então Red rola quatro d10 (sua perícia Atirar) e um Dado Selvagem. Ela consegue um acerto comum e um com uma ampliação. O acerto comum causa 16 de dano, que é 2 acima da Resistência do pirata que é 14. O pirata deve fazer uma rolagem de Pilotar (ele faz) ou fica Fora de Controle. Já que isso é uma Perseguição, Red também o Bate para uma carta mais longe – uma jogada inteligente, já que o pirata age em seguida.

Agora Red resolve o acerto com uma ampliação. Este causa um Ferimento. Ela não pode Bater no pirata novamente no seu mesmo turno, mas ele ainda tem que fazer outra rolagem de Pilotar ou fica Fora de Controle. Ele falha dessa vez e rola um 3 na tabela, o que o causa outro Ferimento. Já que ele recebeu Ferimentos pelo ataque, ele também recebe um Acerto Crítico. É um 5, então sua Velocidade Máxima cai 10%. Ele agora está mais lento do que Red, então ela adiciona +1 em suas rolagens de Pilotar quando muda de posição.



REDE DE CONTATOS

Normalmente seus heróis precisam passar algum tempo encontrando informação ou pedindo favores. Você pode interpretar estes encontros ou pode permitir que eles usem suas perícias de maneira "macro" — resumindo horas de esforço com uma única rolagem.

Persuadir é um bom meio de se interagir com seus contatos. O outro lado da moeda é Intimidar. Ambas podem cumprir a tarefa, mas de modos um tanto diferentes, como mostrado abaixo.

Quando Usar Estas Regras: Rede de Contatos é uma boa maneira de personagens com foco social passarem seu tempo enquanto ratos de biblioteca estão Pesquisando.

Os Princípios Básicos: Os personagens usam Persuadir ou Intimidar para conseguirem favores ou informação. Como sempre, o Mestre deve aplicar quaisquer bônus ou penalidades apropriadas à situação.

PERSUADIR (A FORMA SIMPÁTICA)

Personagens usam Persuadir para socializar nos seus variados círculos sociais atrás de informação ou favores. Quando usada desta maneira, a perícia Persuadir não é uma simples conversa, mas várias horas de contatos, socialização, festas, bebidas, presentes, propinas ou entretenimento. Isso pode representar um tempo no escritório, uma série de encontros com pessoas importantes ou (o mais comum) uma noite de jantar e drinques.

Sucesso concede a maior parte do que o personagem deseja, embora possa levar um certo tempo, custar algum dinheiro ou requerer um favor em troca. Uma ampliação concede mais do que ele queria ou por um custo menor.

Falha significa que os esforços do herói foram em vão. Uma Falha Crítica significa que ele é excluído do grupo em particular

por um tempo (critério do Mestre, mas geralmente cerca de uma semana).

O Dinheiro Fala Mais Alto: Há um ditado que diz, uma gota de mel apanha mais moscas do que um tonel de vinagre. Um personagem com um pouco de dinheiro para gastar adiciona +2 em sua tentativa de usar a rede de contatos ao gastar dinheiro em propinas melhores, presentes ou com almoços e jantares para seus contatos.

A quantia necessária fica a critério do Mestre, do cenário e da natureza do contato(s) com quem ele está interagindo. Como regra geral, use os Recursos Iniciais do cenário e modifique conforme for mais apropriado a partir dali.

INTIMIDAR (A FORMA NÃO TÃO SIMPÁTICA)

Intimidar também pode ser usada para angariar informação, pedir favores ou fazer exigências, mas é menos agradável.

Cada tentativa de "lidar com as ruas" leva várias horas de ameaças e situações desagradáveis em geral, assediando a população local em busca do que o herói precisa.

Sucesso concede ao personagem a maior parte do que ele deseja, embora suas vítimas possam decidir se vingar mais tarde. Uma ampliação significa que ele consegue mais informação, consegue mais rápido ou suas vítimas estão assustadas ou preocupadas demais para trambar uma vingança.

Falha significa que o valentão não consegue nada de útil. Uma Falha Crítica significa que ele termina a noite com o beiço inchado, um olho roxo ou um nariz quebrado (veja **Machucados e Escoriações**, pág. 146). Ele pode lidar com seus contatos novamente no dia seguinte, mas provavelmente estarão esperando por ele dessa vez!

Arrebentando Cabeças: O brutamontes pode melhorar suas chances sendo mais violento ou extremo que o normal. Isso afasta seus contatos por uma semana, mas adiciona +2 à rolagem.

Isso também aumenta os riscos. Uma falha simples significa que a noite termina com **Machucados e Escoriações** (pág. 146)

e uma Falha Crítica traz consequências mais sérias. O Mestre pode transformar a ação em um encontro (que pode ser uma emboscada!), ele pode se complicar com a lei, voltar com dois níveis de Fadiga por Machucados e Escoriações ou suas perguntas provocam uma reação de um inimigo mais poderoso!

EXEMPLO: ENCANTO SELVAGEM

Gabe é um investigador particular em *Deadlands Noir*. Ele precisa descobrir aonde o "Red Hand", um culto vodu maligno em Nova Orleans está mantendo a Promotora Pública sequestrada.

A perícia Intimidar de Gabe é melhor que sua perícia Persuadir e ele tem a Vantagem Ameaçador que adiciona +2 em suas rolagens de Intimidar. O tempo é curto, então ele decide arrebentar algumas cabeças. Isso adiciona +2 em sua rolagem. Com um bônus de +4 ele obtém um sucesso e uma ampliação. Gabe descobre onde a Promotora Pública está sendo mantida e também quantos guardas estão com ela.

REGRAS DE AMBIENTAÇÃO

Savage Worlds vai das histórias obscuras e sombrias de detetives a épicos thrillers políticos cinematográficos. Estas regras garantem uma boa estrutura para qualquer coisa que você desejar fazer, mas adicionar as Regras de Ambiente certas realmente trazem vida ao mundo e à ação!

Quando Usar Estas Regras: Regras de Ambiente acomodam diferentes estilos de jogo e ajudam a emular gêneros ou o sabor de cenários estabelecidos — como os de um livro ou filme que te inspiraram. Isso permite que você altere as regras facilmente para tornar um drama sombrio mais sangrento ou uma aventura espacial descontraída mais divertida — tudo isso sem mudar o cerne do jogo.

Os Princípios Básicos: Cada Regra de Ambiente é diferente. Algumas se aplicam na criação de personagem, outras alteram combate, perícias ou até mesmo o uso dos Benes de alguma maneira.

ALTA AVENTURA

Personagens podem gastar um Bene para ganhar um uso de uma Vantagem de Combate uma única vez. Eles devem cumprir os requisitos de Estágio e de Vantagem normalmente, mas podem ignorar os requisitos de Característica. Vários Benes podem ser gastos em uma rodada para múltiplas Vantagens, seja para efeitos diferentes ou para cumprir os requisitos necessários para se ganhar outra Vantagem.

CHOQUE DE RETORNO DINÂMICO

Uma Falha Crítica no teste de perícia arcana resulta em **Fadiga** (descrito na pág. 122). Isso funciona bem em cenários de fantasia tradicional ou mundos onde a magia é relativamente comum. Se você achar que a magia deve vir com um preço maior, entretanto, use esta tabela em vez disso.

Exemplo: Gabe é um tecno-feiticeiro de um mundo remoto de ficção científica. Ele rola uma Falha Crítica quando esta conjurando reduzir Característica contra a Agilidade de um inimigo. O jogador de Gabe rola na tabela de Choque de Retorno Dinâmico e tira um resultado Pela Culatra então em vez de acertar o alvo ele afeta sua amiga Red. A Agilidade de Red repentinamente cai dois tipos de dado, forçando a guerreira a entrar em modo defensivo até que o efeito do poder passe.

*"Uau! DIVERTIDO! ISSO
PODE DEIXAR AS COISAS
BEM SELVAGENS!"*

— O MESTRE

CHOQUE DE RETORNO DINÂMICO

2D6 EFEITO

- Catástrofe:** Algo dá terrivelmente errado. O Mestre deve decidir o que, mas algumas ideias são uma nova Complicação Menor permanente, a incapacidade de usar poderes por vários dias ou algum tipo de explosão. O choque de retorno deve ser o mais temático possível. Se o herói lida com as forças das trevas para ter seus poderes, por exemplo, ele pode se tornar corrompido ou trazer algo sinistro para o mundo, por exemplo. Se ele for um cientista estranho, o dispositivo pode explodir causando 3d6 de dano em um Modelo Médio de Explosão ou pode desenvolver uma Peculiaridade, Fobia ou outra "loucura".
- Pela Culatra:** O poder é bem-sucedido como se houvesse uma ampliação, mas afeta um alvo diferente com o pior resultado possível. Um *raio* atinge um amigo aleatório, *aumentar Característica* aumenta uma perícia ou atributo de um inimigo etc. Se não houver um alvo provável, ele fica Atordoado em vez disso. Se o poder tem uma Duração que não seja Instantânea, ele dura o tempo todo e só pode ser negado com *dissipar* (o conjurador não pode encerrá-lo voluntariamente).
- Curto Circuito:** O poder falha, mas os Pontos de Poder alocados são gastos, junto com 1d6 Pontos de Poder adicionais.
- Atordoado:** O conjurador fica **Atordoado** (veja pág. 117). Ele subtrai 2 das rolagens da perícia arcana pelo resto do encontro (a penalidade continua -2 mesmo que ele tenha este resultado novamente).
- Excesso de Carga:** As sinapses do personagem se sobre-excitam com a sobrecarga de poder. Ele recebe 2d6 de dano mais o custo em Pontos de Poder, incluindo quaisquer Modificadores de Poder.
- Fadiga:** O personagem sofre Fadiga.
- Sobrecarregar:** O poder retira energia do ambiente, sendo automaticamente bem-sucedido contra o alvo com uma ampliação e não custando nenhum Ponto de Poder ao conjurador!

COMBATE CRIATIVO

Desafios tornam o jogo ainda mais excitante e memorável. Combate Criativo realça o jogo em estilo pulp com benefícios adicionais para aqueles que conseguem uma ampliação no Desafio.

Um **Desafio** (pág. 119) bem-sucedido funciona normalmente, mas se um personagem Carta Selvagem é bem-sucedido com uma ampliação em combate, seu adversário não fica automaticamente Abalado — em vez disso ele rola na tabela de **Combate Criativo**:

COMBATE CRIATIVO

2D6 RESULTADO

- Fôlego Extra:** A reação do inimigo dá ao seu herói esperança ou permite que ele recupere seu fôlego. Ele pode remover um nível de Fadiga ou um Ferimento (a sua escolha). Se ele não tiver Fadiga ou Ferimentos, o inimigo fica Abalado em vez disso.
- Inspiração:** O destino favorece os audazes. O herói astuto recebe um Bene.
- Golpe Duplo:** O alvo está Distraído e Vulnerável.
- Abalado:** O inimigo é Abalado.
- Revés:** O alvo sofre algum tipo de revés. Ele pode cair de uma borda, perder a confiança de seu asseclas (que então desertam), tomar uma atitude imprudente e tola, ou simplesmente perder sua próxima ação enquanto tenta se recuperar da situação em que se encontra.
- Visão:** O herói tem uma nova visão a respeito da natureza do alvo. Uma vez durante este encontro, ele pode adicionar +d6 para qualquer rolagem de Característica feita diretamente para atacar, afetar ou causar dano ao mesmo inimigo. Se rolado uma segunda vez durante o mesmo encontro, o inimigo fica Abalado em vez disso.
- Aproveite o Momento:** Depois do herói resolver seu turno, ele imediatamente ganha um turno adicional. Isso também inclui movimento! Ele pode usar seu turno para Aguardar, se desejar.

CONVICÇÃO

Convicção é uma recompensa concedida quando um personagem vivencia uma grande vitória ou infortúnio catastrófico. Se possível, use um marcador temático para registrar a recompensa; talvez um Distintivo de Xerife para *Deadlands*, um Bene de cor diferente, uma réplica de um dobrão para *50 Fathoms* e daí por diante.

Convicção pode ser gasta para se adicionar um d6 ao total final de uma rolagem de Característica ou dano. Este dado pode gerar um Ás e o resultado final é somado ou total final.

Marcadores de Convicção não são Benes e não podem ser usados como tais. Eles são mantidos entre sessões.

Um personagem pode manter a Convicção a cada rodada gastando um Bene (no início de seu turno, antes que o efeito acabe). No entanto, quando a Convicção termina o efeito acaba.

TRIUNFO E TRAGÉDIA

Convicção é concedida por triunfos e tragédias pessoais, baseado em todo o histórico do personagem, incluindo — mas não se limitando a — suas Vantagens e Complicações.

Cenários Selvagens também podem conceder Convicção por certas ações específicas dentro do mundo ou por eventos.

Triunfo: Personagens ganham Convicção quando eles superam obstáculos importantes que são centrais aos seus objetivos gerais e suas motivações. Isso pode significar derrotar inimigos poderosos, salvar um verdadeiro amor ou superar algum grande mistério ou problema.

A vitória deve ser uma realização excepcional. Um caçador de vampiros em *Rippers* não deve ganhar Convicção toda vez que ele mata um vampiro, por exemplo, mas ele pode ganhar quando elimina uma congregação inteira ou mata um poderoso mestre vampírico. Um super-herói pode ganhar Convicção quando ele salva seu verdadeiro amor de uma armadilha mortal ou das garras de um vilão poderoso. Ele não deve ganhar só porque seu namorado está em um encontro perigoso.

Tragédia: Alguns dos heróis mais interessantes da ficção, dos filmes e das lendas passam tanto tempo lutando contra seus demônios pessoais quando com seus inimigos. Eventualmente estas mesmas questões dão a eles a força para lidarem com sua dor ou superar os obstáculos para mais uma vez enfrentar seus desafios.

Quando um personagem vivencia uma perda pessoal significativa ou um evento destrutivo que o Mestre considere apropriado, ele ganha Convicção. A morte de um ente querido ou um amigo próximo (incluindo um membro do grupo de quem ele era próximo), perder um trabalho importante, ceder a defeitos e vícios prejudiciais ao personagem, ser retirado de um caso ou missão ou ser incriminado por um crime, são todos exemplos clássicos de tragédia heroica.

Estas situações podem ocorrer ao longo do jogo, mas os jogadores também devem sugerir proativamente suas próprias ideias ao Mestre do Jogo. Considere o histórico do seu herói e ocasionalmente busque formas de fazer o que seus autores favoritos fazem com os personagens deles — torture-os! Pense no que é importante para eles e ponha sob ameaça ou tire deles. Na maior parte do tempo isso deve ser feito como uma história narrativa rápida ou uma cena com um pouco de interação e interpretação de modo que não se desvie muito da campanha principal ou do tempo dos outros jogadores, mas ocasionalmente pode inspirar uma aventura secundária ou uma aventura para reconquistar — ou vingar! — o que foi perdido.

Note que ganhar Convicção por um comportamento nocivo é uma motivação para que jogadores em um jogo, ocasionalmente, destaquem o lado sombrio dos seus personagens. Isso não é um incentivo ou racionalização a uma má conduta no mundo real.

EXEMPLO: A FÚRIA DE RED

Emília é Red, uma guerreira em uma campanha de fantasia. Ela tem “questões de controle de raiva”, mas não escolheu a Complicação Desagradável porque tem seu problema sob controle há mais ou menos um ano. Mas é uma

parte divertida da sua história e Emília adora interpretar sua personagem constantemente lidando com o próprio temperamento.

Infelizmente, Red e seu aliado de sempre Gabe falharam em sua última aventura. Emília decide que é um bom momento para Red surtar. Ela narra uma história sobre ir para a cidade e assustar todos com sua atitude grosseira. Ao longo de um “dia ruim”, ela quebra uma janela, vira um carrinho de maçãs e até mesmo insulta a mula de um frade!

O Mestre adora a história de Emília e a recompensa com um ponto de Convicção. Dentro do jogo, Red é barrada na taverna local, tem de pagar pelos danos que causou e não recebe ajuda do frade (o único curandeiro da cidade!) até que ela realize alguma penitência (uma nova aventura!)

Mais importante, Emília contou uma história sobre uma falha trágica da sua heroína — e ela tem um ponto de Convicção para ajudá-la no próximo capítulo da sua jornada.

CURA RÁPIDA

Cartas Selvagens fazem rolagens de cura natural uma vez por dia em vez de a cada cinco dias (ou uma vez por hora se a raça tem Regeneração).

Machucados e Escoriações: Cartas Selvagens recuperam um nível de Fadiga por **Machucados e Escoriações** (pág. 146) a cada quatro horas em vez das 24 horas habituais.

DANO SEVERO

Esta variação do sistema de dano funciona bem com cenários de investigação mais sérios ou aventuras militares “realistas”. Ela pode ser bem letal, portanto use-a com cautela.

Sempre que um Carta Selvagem receber um Ferimento, role na **Tabela de Lesões** e aplique os resultados imediatamente (mas apenas uma vez por incidente, independente do número de Ferimentos causados). Um herói que receba dois ferimentos de um ataque, por exemplo, faz apenas uma rolagem na **Tabela de Lesões**.

Lesões sofridas desta maneira são curadas quando o Ferimento for curado. Lesões sofridas por Incapacitação podem ser temporárias ou permanentes, como de costume.

Um personagem Abalado que é Abalado uma segunda vez (por causa do dano) recebe um Ferimento normalmente mas *não* rola na **Tabela de Lesões**.

Exemplo: Gabe é um Hellfighter (soldado) durante a Weird War I. Ele recebe um ferimento de um atirador de elite alemão e rola na Tabela de Lesões. Ele rola um 10—Perna. O Mestre rola um dado e decide que é a perna esquerda, então ele tem a Complicação Lento (Menor). Se ele receber outro Ferimento naquela perna, a Complicação se



torna Maior. Outros Ferimentos na mesma perna se somam ao total dos seus Ferimentos normalmente, mas não têm outros efeitos além disso.

Mais tarde, Gabe recebe dois ferimentos nas Vísceras. O Mestre do Jogo rola uma vez e obtém o resultado Esmagado da Tabela de Lesões, reduzindo o Vigor do Sargento de d8 para d6. Gabe agora tem três Ferimentos e duas lesões horríveis.

ESCOLHAS DIFÍCEIS

Use esta regra para jogos mais dramáticos e brutais. O Mestre e seus personagens Cartas Selvagens não começam o jogo com nenhum Bene, mas toda vez que os jogadores gastam um ele vai para a reserva do Mestre e pode ser gasto por qualquer um dos seus personagens. Com esta regra, Curingas não mais concedem Benes a nenhum dos dois lados.

ESPECIALIZAÇÃO DE PERÍCIAS

As perícias em *Savage Worlds* foram criadas para ser abrangentes, permitindo que personagens foquem primeiramente em Vantagens, em vez inúmeras versões de Lutar com armas cortantes, Lutar com armas contundentes etc.

Se for importante ter mais detalhes por alguma razão, o Mestre pode decidir exigir algumas especializações de perícia. Um personagem escolhe um uso em particular daquela perícia para rolar normalmente e subtrai 2 do total quando a usa de qualquer outra maneira.

Ganhar uma especialização adicional conta como aumentar uma perícia abaixo do seu Atributo associado. Então um personagem pode ganhar duas novas especializações com um Progresso, ou misturar e combinar para ganhar uma especialização e aumentar uma perícia abaixo do seu Atributo associado.

Abaixo estão perícias apropriadas para este detalhamento extra e alguns exemplos de especializações:

- **ATIRAR:** Arco, Escopeta, Pistola, Rifle.
- **CAVALGAR:** Camelo, Cavalo, Dragão.
- **CIÊNCIA:** Biologia, Engenharia, Química.
- **DIRIGIR:** Esteiras, Flutuador, Rodas.
- **LUTAR:** Armas Contundentes, Arma de Haste, Exótica (como um nunchaku; cada arma conta como uma especialização separada), Lâmina Longa, Lâmina Curta, Machado.
- **NAVEGAR:** Motor, Vapor, Vela.
- **PILOTAR:** Asa Fixa, Espacial, Rotatório.
- **SOBREVIVÊNCIA:** Ártico, Deserto, Temperado.

FANÁTICOS

Use esta regra em jogos do estilo pulp nos quais os capangas são abundantes e os vilões são grandiloquentes.

Quando um inimigo Carta Selvagem for atingido por um ataque bem-sucedido, qualquer um dos seus asseclas, capangas ou outros aliados pula na frente do seu mestre e recebe o ataque em seu lugar.

HERÓIS NUNCA MORREM

Nos filmes os heróis raramente morrem. E quando morrem, eles morrem lutando ou realizando um último ato épico de heroísmo.

Com esta regra em jogo, Cartas Selvagens Incapacitados por uma rolagem de dano fazem uma rolagem de Vigor como de costume, mas tratam Falhas Críticas como falhas normais e ignoram as regras para Sangrando.

Definir como um herói pode sobreviver ao que *deveria* ser a morte certa é uma boa chance de ser criativo. Um aventureiro que cai de uma colina elevada, por exemplo, pode cair na água ou bater nos galhos de uma floresta abaixo.

Se a situação for particularmente heroica ou se ela serve a um momento maior dentro da história, o Mestre e o jogador podem decidir que o personagem morre. Um herói que confronta um demônio enorme em uma ponte que está colapsando, por exemplo, pode levar a criatura consigo em seu golpe final.

Vilões: O contrário também é verdade — os vilões também raramente morrem! Os heróis devem entrar no “espírito da coisa” — eles não devem tentar causar alguma morte brutal e incontestável a um vilão que cai em suas mãos, por exemplo. Em vez disso, eles devem entregar o cativo para as autoridades — mesmo que eles saibam muito bem que ele eventualmente escapará para importuná-los mais uma vez.

HERÓIS SEM ARMADURA

Histórias de ação pulp geralmente apresentam heróis que usam pouca ou nenhuma armadura derrotando adversários com armaduras pesadas.

Nestes cenários, se um Carta Selvagem escolhe não usar armadura *alguma* (ignorando escudos), ele adiciona um bônus de +2 em suas rolagens de Absorção!

LIMITE DE FERIMENTOS

Use esta Regra de Ambientação quando você quiser que o combate continue arriscado, mas quer reduzir as chances dos personagens (e vilões!) morrerem por um único golpe de sorte. Ainda pode acontecer, mas é bem mais raro.

Personagens nunca podem sofrer mais do que quatro Ferimentos em um único golpe,

logo nunca têm que Absorver mais do que quatro Ferimentos.

Criaturas Grandes: O Limite de Ferimentos se aplica até mesmo a criaturas com mais de três níveis de Ferimentos (devido a sua Escala ou a Habilidade Especial Resiliente/Muito Resiliente, ambas explicadas no Capítulo Seis). Uma criatura Enorme que pode receber cinco Ferimentos, por exemplo, não pode receber mais do que quatro de um único ataque, então ela não pode ser morta por um único ataque. Claro, o Mestre sempre pode ignorar isso em situações óbvias e específicas, como grandes explosões, queda de colinas ou montanhas íngremes etc.

MAIS PONTOS DE PERÍCIA

Graças à tecnologia e uma educação melhor, personagens em cenários modernos e futuristas têm 15 pontos de perícia na criação de personagem em vez de 12. Isso o ajuda a ter Dirigir, Eletrônica e outras perícias comuns no mundo moderno.

Fica a critério do Mestre se faz sentido no seu cenário em particular. Um mundo “futurista, mas selvagem” de romance planetário provavelmente não precisa, no entanto funciona muito bem com a maioria dos cenários desenvolvidos a partir dos anos de 1950, hard scifi ou scifi de “exploração” como *The Last Parsec*.



MÚLTIPLOS IDIOMAS

Alguns cenários apresentam personagens e culturas que normalmente falam vários idiomas diferentes. Se esta Regra de Ambientação estiver em jogo, todos os personagens têm a Vantagem Linguista (pág. 44) e ignoram seus Requisitos normais.

Um personagem que efetivamente escolha a Vantagem Linguista conhece um número de idiomas igual a sua Astúcia (em vez da metade de sua Astúcia).

NASCE UM HERÓI

Heróis podem ignorar as qualificações de Estágio para Vantagens durante a criação de personagem. Eles ainda devem cumprir os outros Requisitos normalmente. As regras habituais de Requisitos de Estágio se aplicam posteriormente.

PURA SORTE

Pura Sorte permite que um jogador gaste um Bene mesmo depois de uma Falha Crítica. A falha ainda ocorre de alguma maneira, mas o personagem pode gastar um Bene (e apenas um) para mais uma rolagem. O herói ainda larga sua arma, erra em sua Provocação, ou de outra maneira "falha" na tentativa — mas se a rerrolagem do Bene for bem-sucedida, de alguma forma ainda resulta em qualquer sucesso que a nova rolagem possa proporcionar.

Um personagem tentando abrir uma tranca quebra a fechadura com uma Falha Crítica, por exemplo, mas só depois de abrir a tranca. Ou um guerreiro que erra uma rolagem de Lutar pode acertar um inimigo como se ele tivesse arremessado a arma!

O jogador e o Mestre do Jogo devem trabalhar juntos para descrever a cena de um modo divertido ou bizarro que explica como a falha acabou resultando em um sucesso.

Exemplo: Red dispara três tiros de sua submetralhadora (Cadência de Tiro 3). Ela rola 1 no seu Dado Selvagem e em dois de seus dados de Atirar — uma Falha Crítica! O Mestre decide que um recuo repentino faz com que ela largue sua arma.

A jogadora de Red, Emilia, invoca Pura Sorte e gasta um Bene. A rerrolagem resulta em dois acertos (um com uma ampliação!). O Mestre diz que arma quica no chão e atira aleatoriamente, acertando dois dos inimigos de Red!

SEM PONTOS DE PODER

Em vez de usar Pontos de Poder, personagens com Antecedentes Arcanos simplesmente escolhem o poder que querem ativar e fazem uma rolagem de perícia arcana. A penalidade na rolagem é o custo total em Pontos de Poder (custo base mais todos os Modificadores), dividido por 2. Arredondado para cima.

Conjurar *proteção* (1 ponto) com Mais Armadura (+1) e o modificador Apressar (+1), por exemplo, tem um custo de 3 Pontos de Poder. Metade arredondado para cima é 2. Portanto deve-se subtrair 2 da rolagem de perícia arcana do personagem.

Sucesso significa que o poder é ativado normalmente. Uma ampliação concede quaisquer bônus adicionais indicados na descrição.

Falha significa que todos os poderes atuais são cancelados e o conjurador fica Abalado. Falha Crítica resulta em **Choque de Retorno** (pág. 162).

Mantendo Poderes: Personagens podem sustentar os poderes que podem ser mantidos ativos tanto quanto desejaram, mas cada poder ativo inflige um -1 a todas as outras rolagens de perícia arcana.

Preparação de Poderes: Um conjurador pode preparar poderes se concentrando por uma rodada inteira (sem movimento ou outras ações e não pode estar Abalado ou Atordoado). Se bem-sucedido, ele ignora 2 pontos de penalidade em todos os poderes conjurados no seu próximo turno. Se ele não lançar nenhum poder no seu próximo turno, a preparação se perde.

LISTA DE CONFERÊNCIA DE REGRAS DE AMBIENTAÇÃO

Use a lista a seguir para escolher as Regras de Ambienteção para o seu jogo, colorindo os pontos para que todos no grupo saibam quais regras estão em jogo.

- **ALTA AVENTURA:** Gaste um Bene para ganhar o uso de uma Vantagem de Combate uma única vez.
- **CHOQUE DE RETORNO DINÂMICO:** Uma Falha Crítica na rolagem de perícia arcana força o jogador a rolar em uma tabela especial com vários resultados caóticos.
- **COMBATE CRIATIVO:** Uma ampliação em um Desafio permite que o personagem role em uma tabela especial que concede efeitos especiais.
- **CONVICÇÃO:** Heróis ganham Marcadores de Convicção que podem ser usados para adicionar um d6 a uma rolagem de Característica ou dano. Convicção é concedida por triunfo (superar um grande obstáculo importante para aquele personagem), e tragédia (um revés pessoal, morte de um amigo ou aliado etc.).
- **CURA RÁPIDA:** Personagens fazem rolagens de cura natural uma vez por dia em vez de a cada cinco dias e recuperam um nível de Fadiga por Machucados e Escoriações a cada quatro horas em vez de a cada dia.
- **DANO SEVERO:** Quando Cartas Selvagens recebem um Ferimento, eles rolam na Tabela de Lesões e aplicam os resultados.
- **ESCOLHAS DIFÍCILS:** Os personagens do Mestre só conseguem Benes se os heróis gastarem os seus.
- **ESPECIALIZAÇÃO DE PERÍCIAS:** Personagens escolhem uma especialização para cada perícia e subtraí 2 de suas rolagens quando usa outras variações.
- **FANÁTICOS:** Capangas inimigos recebem dano no lugar de seus mestres.
- **HERÓIS NUNCA MORREM:** Heróis e Vilões com nomes raramente morrem de fato, mas retornam de alguma forma depois de serem derrotados.
- **HERÓIS SEM ARMADURA:** Cartas Selvagens sem armadura adicionam +2 em suas rolagens de Absorção.
- **LIMITE DE FERIMENTOS:** Cartas selvagens nunca sofrem mais do que quatro ferimentos de um único acerto.
- **MAIS PONTOS DE PERÍCIA:** Personagens em cenários avançados ou especializados começam com 15 pontos de perícia.
- **MÚLTIPLOS IDIOMAS:** Personagens conhecem metade do seu dado de Astúcia em diferentes idiomas com d6.
- **NASCE UM HERÓI:** Personagens jogadores podem ignorar requisitos de Estágio durante a criação de personagem.
- **PURA SORTE:** Personagens podem gastar um Bene após uma Falha Crítica, permitindo outra chance de sucesso de forma incomum e inesperada.
- **SEM PONTOS DE PODER:** Aqueles com antecedentes arcânicos não precisam contabilizar Pontos de Poder, mas em vez disso subtraem metade do custo listado em Pontos de Poder (arredondado para cima) da sua rolagem de perícia arcana para ativar a habilidade. Poderes podem ser mantidos se desejado com uma penalidade de -1 por poder ativo para todas as outras rolagens de perícia arcana.

"Eu deveria imprimi-líssimo e preencher os pontos quando estiver narrando para que os outros saibam quais regras de ambientação nós estamos usando."

- O MESTRE

RIQUEZA

Lutar contra o mal às vezes pode ser caro! O sistema a seguir torna o gerenciamento do dinheiro em jogo mais fácil e ocasionalmente dramático.

Quando Usar Estas Regras: Use o sistema de Riqueza se você quiser um meio fácil e rápido de lidar com recursos financeiros sem ter que contabilizar de fato o dinheiro.

Os Princípios Básicos: Personagens têm uma nova estatística chamada Riqueza que eles podem usar para comprar coisas. Ela aumenta quando eles são recompensados e diminui depois de compras significativas.

COMPRANDO COISAS

Cada personagem tem um d6 em Riqueza, que representa os recursos normais da classe média no cenário. Isso não é uma Característica, mas funciona como uma – jogadores podem gastar Benes quando testam, usam seu Dado Selvagem e se beneficiam do Suporte dos aliados.

Quando um herói quer comprar algo banal, ele consegue — não é requerida nenhuma rolagem. Se o item custar mais do que \$10 x seu dado de Riqueza, ou ele fez várias compras triviais recentes, ele deve fazer uma rolagem de Riqueza. O Mestre deve adicionar bônus por economias ou negócios, subtrair penalidades por compras caras ou declarar que a compra está além das posses dos personagens.

Falha Crítica significa que o comprador não consegue levantar os recursos necessários no momento, mas pode tentar novamente na próxima semana, ou depois que ele obtiver uma ou mais **Recompensas** (veja abaixo). Com uma falha normal, o comprador pode abdicar do gasto ou pode comprar, mas fica falido independente do seu dado de Riqueza (veja abaixo).

Sucesso significa que ele compra o item mas sua Riqueza é reduzida em um tipo de dado até que o Mestre sinta que suas finanças foram restauradas pelo tempo ou por Recompensas. Uma ampliação

NEGOCIANDO

Jogadores adoram negociar com aqueles que os contratam, mas um aumento no dinheiro raramente significa algo dentro do jogo. Usar este sistema significa que uma negociação bem-sucedida, bem como prêmios e recompensas, garantem a eles um bônus tangível em suas finanças.

Ao menos por um tempo!

significa que ele compra o item sem reduzir sua Riqueza.

FALINDO

Se a Riqueza de um herói for reduzida abaixo de d4, ele está falido. Ele tem o básico de comida, água e abrigo (a menos que o Mestre e a situação digam o contrário), mas fora disso ele não pode comprar comidas caras, transporte ou mesmo munição.

PERSONAGENS RICOS OU POBRES

Riqueza só é permanentemente aumentada por Recompensas ou pela Vantagem Rico. É diminuída pelo uso e pela Complicação Pobreza. Aqueles que possuem a Complicação Pobreza têm Riqueza d4. Personagens Ricos têm d8 e Podres de Rico têm d10.

Heróis com a Vantagem Famoso adicionam +1 em suas rolagens de Riqueza ou +2 se forem Muito Famosos. Eles não só tendem a ter mais dinheiro, mas as pessoas adoram dar descontos para celebridades.

ROLAGENS DE SUPORTE

Outros personagens podem dar Suporte à rolagem de Riqueza de um personagem, mas assumem os mesmos riscos que o comprador (perder um tipo de dado de Riqueza com um sucesso, por exemplo).

DISPONIBILIDADE

Se um item não está normalmente disponível, encontrá-lo no mercado negro através de um atravessador ou em um chat na internet requer a perícia Pesquisar ou **Rede de Contatos** (pág. 160).

O Mestre pode simplesmente decidir que o item não está disponível ou pode atribuir um modificador na rolagem do herói, como achar melhor. Encontrar uma arma de fogo na Europa dos dias atuais, por exemplo, é uma penalidade de ao menos -4, com sérias consequências se a rolagem falhar.

RECOMPENSAS

Ser pago por um serviço ou encontrar um tesouro aumenta o dado de Riqueza dos personagens em um passo por uma tarefa comum, dois por uma recompensa particularmente lucrativa ou três por uma grande recompensa.

Recompensas e custo de vida são relativos, então o aumento dura apenas um mês no tempo do jogo ou até que o Mestre ache que o estilo de vida do grupo, festas ou custos de vida em geral o restauram ao nível normal.

TAREFAS DRAMÁTICAS

Heróis às vezes se encontram em situações tensas e perigosas como desarmar uma bomba, hackear um computador ou resgatar pessoas de um prédio em chamas ou de um navio que está afundando com um limite de tempo exato e às vezes mortal.

O sistema abaixo simula estes eventos e ajuda o Mestre de Jogo a inserir algum drama ao que seriam simples rolagens de perícias.



Quando Usar Estas Regras: Tarefas Dramáticas são ótimas para ações tensas que devem ser realizadas com pressa ou têm efeitos desastrosos em caso de falha.

Os Princípios Básicos: Os heróis fazem rolagens de perícia para acumular "Marcadores de Tarefa" e resolver a situação antes que o tempo acabe.

PREPARAÇÃO

O Mestre do Jogo começa determinando qual é a tarefa, quanto tempo o grupo tem para completá-la e quantos marcadores eles precisam para ter sucesso.

TAREFAS INDIVIDUAIS

Use essas diretrizes apenas quando um personagem pode tentar a tarefa a cada turno:

■ **DESAFIADORA:** Obtenha quatro Marcadores de Tarefa em três rodadas. *Exemplos:* Desarmar um explosivo sem

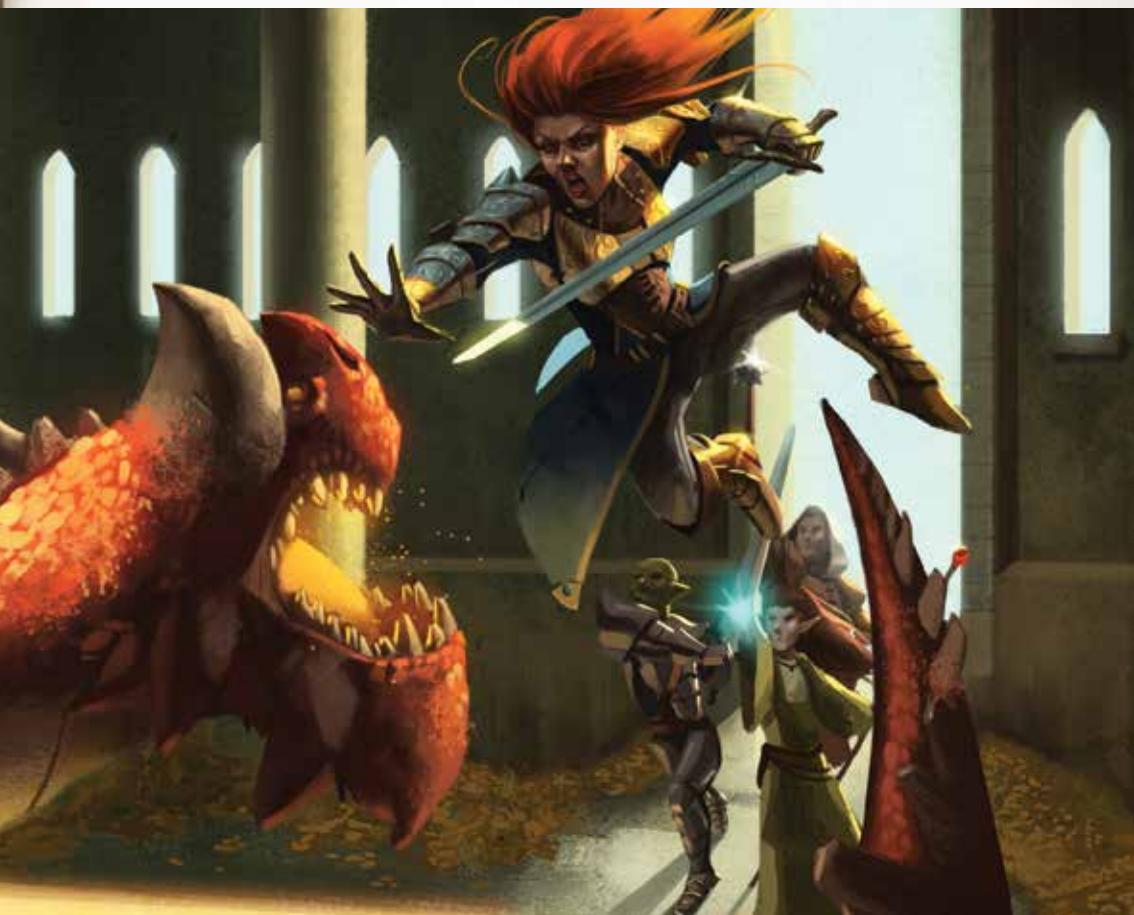
armadilhas, hackear uma tranca em uma porta de baixa qualidade, desemaranhar um paraquedas antes de atingir o chão, desengatar um vagão de trem.

■ **DIFÍCIL:** Obtenha seis Marcadores de Tarefa em quatro rodadas. *Exemplos:* Desarmar um explosivo com uma armadilha, conjurar um ritual, aterrissar um jato de passageiros sem a perícia Pilotar e instruções da torre de controle.

■ **COMPLEXA:** Obtenha Oito Marcadores de Tarefa em cinco rodadas. *Exemplos:* Desarmar um explosivo com várias armadilhas dentro de uma caixa protetora, hackear em um sistema de computadores altamente protegido, conjurar um grande e poderoso ritual, consertar uma máquina complicada com várias peças móveis ou eletrônicas.

TAREFAS EM GRUPO

Se mais de uma pessoa pode tentar a tarefa ao mesmo tempo, como lidar com vários postos



diferentes em uma nave que está caindo, o Mestre pode estabelecer um número de rodadas e marcadores necessários para a vitória em si. Aqui vão algumas diretrizes.

Assuma que cada jogador terá em média um sucesso por turno. Use isso como diretriz, se você quiser que a tarefa seja “justa”, e estabeleça um número de rodadas de três a cinco como você achar apropriado. Um grupo de cinco com três rodadas para salvar uma espaçonave, por exemplo, precisa acumular 15 Marcadores de Tarefa em três rodadas. Aumente ou diminua o número de marcadores tornar a tarefa mais ou menos desafiadora.

Se o número de marcadores obtido for uma medida de sucesso em vez de uma condição direta de vitória/derrota, como resgatar vítimas de um incêndio ou retirar sacos de ouro de um banco antes que o cofre automático se feche, simplesmente estabeleça o número de marcadores possíveis que podem ser obtidos no tempo permitido. Cada marcador coletado representa uma pessoa salva, um saco recuperado etc. Fica a seu critério se é possível salvar a todos (usando a diretriz acima) ou não.

Não tenha medo em deixar o grupo *escolher* quantos irão tentar a tarefa, especialmente se houver outra coisa acontecendo ao mesmo tempo. Decidir quantos heróis irão hackear um grande sistema de computadores enquanto eles estão sendo atacados por drones de segurança permite que *eles* escolham suas táticas.

EXECUTANDO UMA TAREFA DRAMÁTICA

Personagens sacam Cartas de Ação normalmente durante uma Tarefa Dramática. Aqueles que estão tentando a tarefa fazem

os testes de perícias relevantes e recebem um Marcador de Tarefa por cada sucesso e ampliação. Falha significa que não é feito nenhum progresso e uma Falha Crítica reduz o progresso em um (se houver).

As perícias que podem ser usadas para acumular marcadores dependem da situação. Elas podem ser definidas, como usar Consertar para desarmar uma bomba, ou podem ser abertas – um policial pode usar Atletismo para carregar pessoas para fora de um prédio em chamas enquanto que um mago usa *telecinese* (Conjurar).

MÚLTIPLAS PERÍCIAS

O Mestre pode dividir tarefas em etapas se ele desejar, cada uma pode requerer perícias diferentes. Ao tentar desarmar uma bomba, por exemplo, os heróis podem ter que conseguir primeiro dois marcadores para abrir a caixa protetora usando Consertar, então mais três marcadores usando Eletrônica para reprogramar o temporizador.

Requerer múltiplas perícias durante a tarefa a torna mais difícil já que ampliações de um tipo de perícia não são transferidas para outra. Na bomba abordada

acima, por exemplo, abrir a caixa requer dois sucessos em Consertar. Sucessos adicionais não são transferidos para as rolagens de Eletrônica necessárias depois disso.

CONTRATEMPOS

Se a Carta de Ação de um personagem for de Paus, algo deu errado. Tentativas de resolver a tarefa (ou dar Suporte!) são feitas com um -2 adicional.

Pior, se a rolagem falhar durante um Contratempo, a Tarefa Dramática falha – a bomba explode, o computador expulsa o hacker, a vítima não pode ser salva e daí em diante. O personagem pode escolher *não* tentar uma rolagem em um turno onde ele tem um Contratempo – mas isso custa a ele um tempo precioso.



Suporte: Personagens ajudando com a opção de Suporte sofrem a penalidade do Contratempo e um -2 adicional se sua Carta de Ação for de Paus! Uma Falha Crítica por parte deles apenas subtrai da rolagem do líder da ação como de costume, contudo, não faz com que a ação falhe.

ARMADILHAS MÓRTAIS

Pense bem antes de criar Tarefas Dramáticas que possam eliminar o grupo todo em caso de falha. A ameaça da catástrofe deve ser bastante real — *Savage Worlds* foi elaborado em torno deste conceito — mas você não vai querer que algumas rolagens de dados ruins sejam o fim de um jogo.

Em vez de um desastre completo, talvez o grupo tenha um tempo para correr antes que a bomba exploda. Eles não morrem, mas eventualmente acordam no hospital local ou até mesmo são capturados e vivenciam um novo tipo de aventura.

EXEMPLO: O “FIRE BUG”

Gabe e Red são policiais na cidade de Nova Iorque em busca de um incendiário que está colocando bombas incendiárias por toda a cidade. O “Fire Bug” colocou sua última bomba no armazém de uma gangue esperando começar uma guerra com os rivais deles.

Red e Gabe encontraram o dispositivo e estão tentando desarmá-lo enquanto os membros da gangue atacam os policiais por estarem invadindo seu território!

O Mestre decide que apenas um personagem pode desarmar a bomba e que é uma tarefa Desafiadora (quatro Marcadores de Tarefa em três rodadas). O Mestre também decide que cada passo é uma rolagem de Consertar com -2 pela complexidade dos dispositivos do Fire Bug. Gabe começa a trabalhar na bomba imediatamente enquanto Red mantém os membros da gangue afastados.

Gabe consegue um sucesso e uma ampliação em sua primeira rodada graças ao Suporte de Red (que também usa Fogo de Supressão como uma Ação Múltipla para



CAP
4

manter os membros da gangue afastados). Ele está na metade do caminho!

Surge um Contratempo na segunda rodada. Gabe está com poucos Benes, então ele decide esperar e dá Suporte ao Fogo de Supressão de Red em vez disso.

Na terceira e última rodada Gabe falha... os heróis têm que correr! KaBoOM! Eles falharam em desarmar a bomba e agora a guerra de gangues irá acontecer — mas isso apenas leva nossos heróis a novas aventuras!

“NÃO DÁ PRA
GANHAR TODAS!”
— GABE

VIAGEM

Muitas histórias épicas apresentam viagens através de grandes extensões de terra. Aventureiros podem enfrentar uma longa viagem através dos mares de *Lankhmar* ou cavalgar nas trilhas poeirentas de *Deadlands: O Oeste Estranho*.

Abaixo estão algumas orientações para te ajudar a definir quanto tempo levam estas jornadas e quais eventos dramáticos podem ocorrer ao longo do caminho.

Quando Usar Estas Regras: Se o tempo de viagem não fizer diferença, dispense estas regras. Narre a jornada, faça talvez um **Interlúdio** (pág. 139) e passe para a próxima cena. Se você precisar saber quanto tempo levará a viagem, ou quiser inserir um obstáculo ou encontro de algum tipo use a informação adiante como um guia.

Os Princípios Básicos: O modo de viagem determina quantos quilômetros o grupo percorre por dia.

TEMPO DE VIAGEM

As taxas abaixo assumem um clima e terreno razoáveis. Condições difíceis podem diminuir drasticamente o progresso (ou aumentar no caso de navegar com ventos fortes).

TEMPO MÉDIO DE VIAGEM

TRANSPORTE	KM/8 HORAS POR DIA
A pé	24
Cavalo	30
Carro Antigo	200
Carro Moderno	400
Barco a Vela*	30
Barco a Vapor*	40
Trem a Vapor	60
Trem de Passageiros Moderno	400
Bimotor	1,000
Jato Comercial	4,000



- * Navios a vela (e a vapor em um grau menor) são muito afetados pelas correntes e ventos. Ventos ou correntes fortes na direção certa permitem que eles viagem cerca de 95 quilômetros por dia. Ventos fracos ou ir contra a corrente reduz para 32 quilômetros por dia, ou menos.

ENCONTROS

Se uma área for perigosa ou sem lei, saque uma carta do Baralho de Ação uma vez por dia (ou até mesmo duas ou três vezes por dia em áreas particularmente perigosas). Uma carta de figura ou maior representa um encontro e o naipe da carta pode ser usado para determinar o tipo.

Saque mais duas vezes se a carta for um Curinga e combine os resultados — como Inimigos e um Obstáculo ou Estranhos e Tesouro, por exemplo.

Os Mestres de Jogo são altamente encorajados a personalizar os encontros com base no seu cenário.

■ ESPADAS — INIMIGOS: Monstros, inimigos ou feras hostis bloqueiam o caminho. Talvez eles estejam em uma emboscada, se for um caminho popular, esperando pelo próximo bando de viajantes incautos.

■ COPAS — ESTRANHOS: O grupo encontra personagens não jogadores neutros ou amigáveis como mercadores, viajantes perdidos, um guia ou até mesmo outros aventureiros.

■ OUROS — TESOURO: Em algum lugar ao longo do caminho há algo de valor — a carcaça de um navio naufragado com alguns suprimentos esperando para

serem recuperados, um depósito de minerais úteis ou valiosos ou um item mágico à venda ou guardado por algo ou alguém.

■ PAUS — OBSTÁCULO: Os heróis encontram algum tipo de obstáculo e devem descobrir como passar por ele. Alguns exemplos são um rio alagado, campo minado, uma ponte de cordas apodrecida, redemoinho etc. O obstáculo também pode ser defendido por criaturas ou inimigos.

EXEMPLO: DESERTO RADIOATIVO

Red e Gabe são guerreiros do deserto em *Deadlands: Inferno na Terra*, viajando em uma área perto de Las Vegas, Nevada, que foi atingida por bombas nucleares de "rocha fantasma".

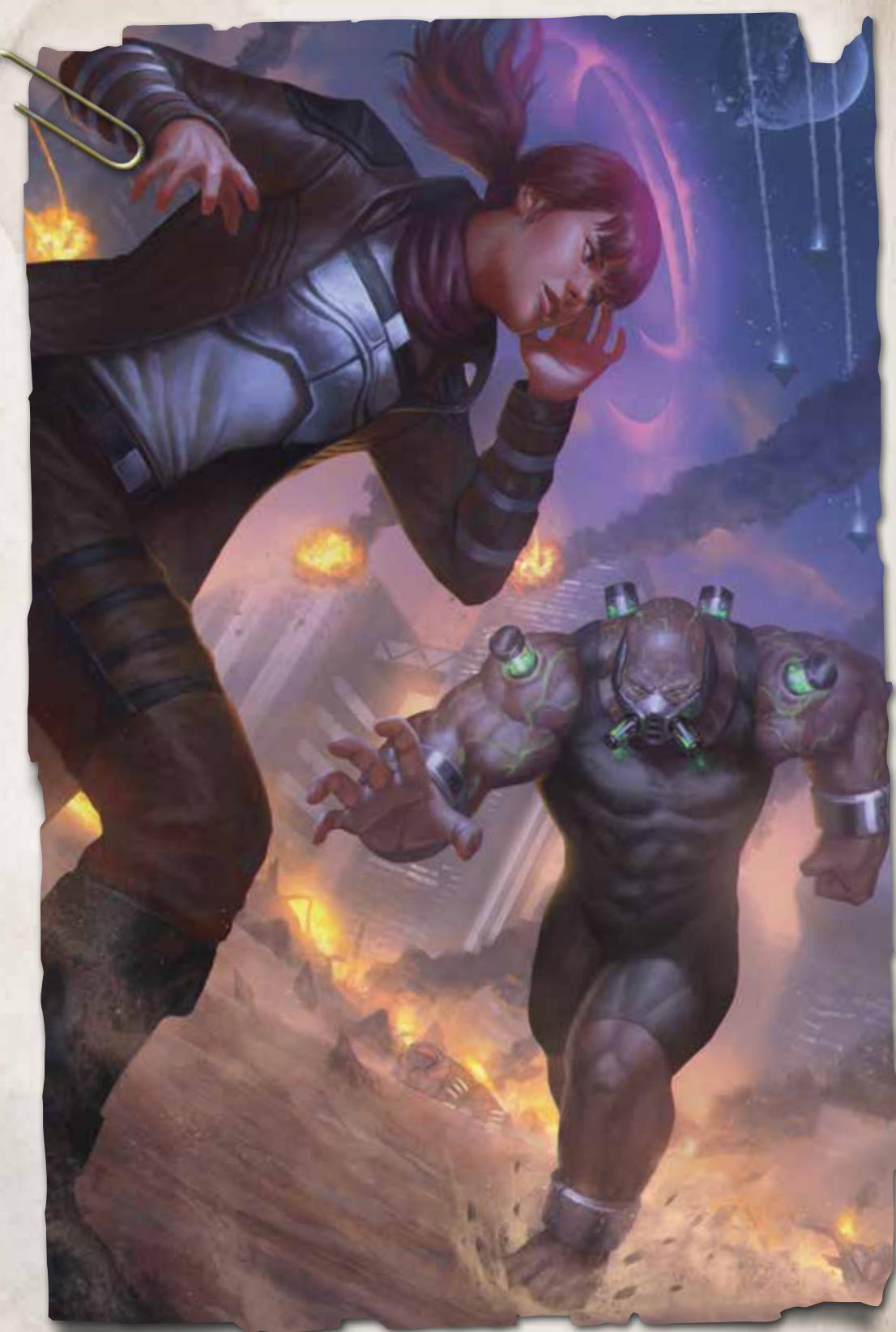
O Mestre saca um Valete de Paus e decide que a área agora é um labirinto de afiadas "fendas cristalizadas" e crateras tóxicas. Isso retarda o progresso e os faz se arrastar por dois dias e obriga ambos a fazerem rolagens de Fadiga por calor e radiação (veja a seção *Perigos*, pág. 142).

Mais tarde, naquele mesmo dia, o Mestre saca novamente e tira uma Rainha de Espadas. De uma das crateras sai um bando de serpentes radioativas, famintas por uma presa fresca.

CAP
4

LEMBRE-SE DE MANTER AS COISAS
RAPIDAS, DIVERTIDAS E FURIOSAS

- O MESTRE



CAPÍTULO CINCO

PODERES

A maioria dos cenários de *Savage Worlds* inclui "magia" de uma forma ou de outra. Seja como um conhecimento secreto do oculto praticado apenas por cultistas obscuros, rituais de vodu, feitiçaria sobrenatural de magos poderosos, engenhocas estranhas criadas por cientistas loucos, superpoderes ou poderes psíônicos da mente, estas regras lidam com tudo isso em um único sistema simples.

Para simplificar o uso, chamamos todos esses efeitos de "poderes". Eles funcionam da mesma maneira em todos os jogos, mas o uso em particular, modificadores e Manifestações dão aos mesmos poderes básicos infinitas variações.

ANTECEDENTES ARCANOS

Comece escolhendo a Vantagem Antecedente Arcano disponível na sua campanha. Cinco tipos diferentes são apresentados neste livro: Ciência Estranha, Dom, Magia, Milagres e Psíônicos.

Cada tipo tem os seguintes itens:

- **PERÍCIA ARCANA:** Cada tipo de poder tem uma perícia arcana particular listada na sua descrição. Escolha esta perícia e a

adquira como qualquer outra perícia da lista. O atributo a qual a perícia é associada está entre parênteses ao lado da perícia em si.

- **PODERES INICIAIS:** O número de poderes que podem ser selecionados na criação de personagem. Habilidades adicionais podem ser aprendidas com a Vantagem **Novos Poderes** (pág. 53). O jogador e o Mestre do Jogo podem decidir se há uma razão narrativa para isso (um clérigo recebe uma revelação, um mago encontra um antigo tomo de magias) ou simplesmente é uma evolução de suas habilidades.

- **PONTOS DE PODER:** O número de Pontos de Poder que o personagem começa quando ele escolhe um Antecedente Arcano. Um herói aumenta seus Pontos de Poder escolhendo a Vantagem **Pontos de Poder** (pág. 53).

ANTECEDENTE ARCANO (DOM)

- **PERÍCIA ARCANA:** Foco (Espírito)
- **PODERES INICIAIS:** 1
- **PONTOS DE PODER:** 15

O personagem tem habilidades inatas que não cabem nos padrões normais de magia, milagres ou psíônicos. Seus poderes podem

ser super-poderes de nível baixo, dons divinos ou mesmo habilidades alienígenas, e geralmente são bastante incomuns ou únicas no seu cenário.

ANT. ARCANO (MAGIA)

- **PERÍCIA ARCANA:** Conjurar (Astúcia)
- **PODERES INICIAIS:** 3
- **PONTOS DE PODER:** 10

Magos variam de poderosos feiticeiros a cultistas nefastos. Eles extraem energia mística pura para abastecer suas chamas sobrenaturais. Esta energia é infundida nos mundos onde vivem e coletada através de gestos, palavras de poder ou runas antigas.

VERSATILIDADE

A versatilidade do sistema de poderes do *Savage Worlds* permite que você simule qualquer gênero que possa imaginar usando os mesmos poderes com os quais você se familiariza de maneiras diferentes.

Emília gosta de jogar com um paladino em jogos de fantasia. Ela usa *ferir* em sua espada com uma manifestação de "luz" — a arma brilha com o poder sagrado da ordem a qual ela serve. Em um mundo de ficção científica, ela se torna uma espada laser.

O mago de Natan em um cenário de fantasia usa magia de gelo para lançar raios devastadores de energia congelante de suas mãos. Em um jogo de ficção científica ele pode ser um tipo de inventor que usa uma "arma congelante" com o mesmo poder.

À medida que você for conhecendo os poderes e o que eles podem fazer, você pode atribuir nomes e descrições diferentes a eles para fazer com que pareçam novos e interessantes sem mudar a mecânica central. Essa versatilidade é extremamente poderosa e mantém o jogo fluindo de maneira rápida e divertida.

ANT. ARCANO (MILAGRES)

- **PERÍCIA ARCANA:** Fé (Espírito)
- **PODERES INICIAIS:** 3
- **PONTOS DE PODER:** 10

Aqueles que invocam milagres tiram seus poderes de uma presença divina de algum tipo, incluindo os deuses, a natureza ou os espíritos. Seus poderes geralmente são invocados com algumas palavras de oração ou realizando rituais estabelecidos.

Aqueles que conjuram milagres são campeões de suas religiões. Eles geralmente têm Complicações que pertencem ao seu serviço, como Voto ou Obrigação. Eles também podem ter Conexões a outros membros de sua religião que podem ajudá-los quando suas energias divinas se esvaem.

ANT. ARCANO (PSIÔNICOS)

- **PERÍCIA ARCANA:** Psiônicos (Astúcia)
- **PODERES INICIAIS:** 3
- **PONTOS DE PODER:** 10

Psiônicos acessam sua própria energia mental para manipular matéria, ler mentes e muito mais. Alguns são agentes a serviço de uma grande agência governamental, enquanto outros estão fugindo delas! Alguns podem ter anos de treinamento ou podem ter desenvolvido seus incríveis poderes em isolamento.

ANT. ARCANO (CIÊNCIA ESTRANHA)

- **PERÍCIA ARCANA:** Ciência Estranha (Astúcia)
- **PODERES INICIAIS:** 2
- **PONTOS DE PODER:** 15

Cientistas estranhos usam estranhas e poderosas invenções além do nível tecnológico normal do cenário. Tais criações podem ser possíveis devido a super combustíveis, descobertas alienígenas ou o



intelecto bruto dos raros super-gênios que expandem as fronteiras da ciência.

As **Manifestações** (veja pág. 180) de um cientista estranho sempre devem incluir o item ao qual elas estão associadas. O poder *rajada* pode se manifestar como um lança chamas mágico em *Deadlands: O Oeste Estranho*, enquanto que o "Maravilhoso Elixir Restaurador do Dr. Gabriel" é uma poção de *cura*.

Cientista estranhos devem ter seus dispositivos à mão para ativarem seus poderes (mas veja **Dispositivo Improvisado**, abaixo).

Outros personagens não podem ativar as criações do inventor. Eles podem não entender os estranhos mecanismos necessários para fazer funcionar, o dispositivo pode não estar "calibrado" para outros usuários, ou pode apenas "travar" para qualquer outra pessoa que não o criador. Embora isso possa soar um pouco estranho, narrativamente, a "magia" — e os Pontos de Poder — vêm do inventor, então deve ser ele a ativá-lo.

"*UMA ARMA DE PLASMA DE REPETIÇÃO ALIMENTADA POR FUSÃO A FRIA DE 40 MEGAWATTS SAINDO!*"

- GABE

MÚLTIPLOS ANTECEDENTES ARCANOS

Embora deva ser raro, o Mestre do Jogo pode permitir que um personagem escolha múltiplos Antecedentes Arcanos em seu cenário. Com sua permissão, trate cada Antecedente Arcano como um grupo próprio, adicionando poderes, Pontos de Poder e comprando perícias apropriadas separadamente.

SUPERS

Super-heróis genuinamente "quatro cores" estão além do escopo desses poderes. Veja o *Compêndio de Superpoderes* do *Savage Worlds* para um tratamento rápido, divertido e abrangente de superpoderes, desde um nível combatentes do crime nas ruas até campeões cósmicos!

CAP
5

Criar dispositivos para outros — requer apenas um **Dispositivo Arcano** veja pág. 184 e a Vantagem **Artífice** (pág. 51).

O inventor pode *usar* seus dispositivos em outros, claro, administrando doses de seus elixires mágicos ou dando a eles injeções de algum supersoro milagroso que ele criou. Se o Dr. Gabriel administrar seu elixir, por exemplo, ele rola para ativar o poder normalmente. Se ele *der* a garrafa para alguém usar depois, eles descobrem que ela perdeu seu poder.

Dispositivo Improvisado: Cientistas estranhos geralmente devem ativar seu poder através do dispositivo designado, mas podem improvisar outras maneiras se necessário com uma penalidade de -2. Isto requer algo relativo que seja razoável no cenário e a permissão do Mestre.

Exemplo: Gabe é capturado por alienígenas malignos e todo seu equipamento é levado. Ele é colocado em uma cela e decide que usará as luzes no teto e seja lá o que os aliens usam como eletricidade para criar uma rajada improvisada. O Mestre concorda que isso funcionará, mas apenas porque ele irá destruir as luzes e dar curto na energia da cela no processo.

MANIFESTAÇÕES

Manifestações permitem que poderes centrais básicos neste capítulo tenham diversas aparências diferentes. Elas geralmente não tem um efeito por si só dentro de jogo, mas são importantes para a atmosfera e tema.

Um personagem pode disparar um enxame de abelhas para atacar seus inimigos, por exemplo, enquanto outro dispara lasers vermelhos dos seus olhos. Ambos são exemplos do poder *raio* e compartilham a mesma mecânica, mas têm aparências e são descritos de modo diferente.

*"EU CONJURAR FIZI NA
MINHA ESPADA LONGA.
AGORA É UMA ESPADA LONGA
FLAMEJANTE. COMBINA
MAIS COM O MEU CABELO!"*

- RED

Manifestações *importam* quando um obstáculo ou oponente tem uma força ou fraqueza em particular. Se um troll do gelo sofre +4 de dano por ataques baseados em fogo ou calor, por exemplo, uma *rajada* que um jogador descreva como uma bola de fogo conta como um ataque de fogo e causa +4 de dano.

Uma vez descritas, as Manifestações de um poder não mudam sem a Vantagem **Mago**, pág. 53 ou um Progresso, veja abaixo.

Um personagem pode alterar os efeitos do poder como desejar usando os Modificadores de **Poderes** na pág. 182.

SINERGIA

Às vezes a lógica dita que a Manifestação de um poder deve ter algum efeito adicional. Dar choque em alguém com um raio enquanto eles estão de pé em cima da água deve causar dano adicional, por exemplo, ou menos dano se eles estão vestindo roupas emborrachadas.

Quando isso ocorre, o Mestre pode decidir se a sinergia aumenta ou diminui o efeito do dano, em +2 ou -2.

Forças opostas, como fogo e gelo ou luz e escuridão, *não* têm sinergia uma contra a outra (embora tais efeitos às vezes são apresentados nas Habilidades Especiais de algumas criaturas). Se uma *rajada* de fogo atingir uma armadura (*proteção*) de gelo, por exemplo, não há sinergia, porque elas se anulam mutuamente.

LIMITAÇÕES

Às vezes a Manifestação de um poder impõe certas limitações ao poder. Isso dá foco ao poder ao custo da versatilidade, reduzindo a tensão que ele causa ao conjurador.

A Limitação é permanente e funciona sempre a menos que modificada com um Progresso como descrito abaixo.

Cada limitação imposta ao poder reduz seu custo total de Pontos de Poder em um. Se o custo reduzir a 0, em vez disso, você ganha um bônus de +1 (máximo) à rolagem de perícia arcana.

■ **DISTÂNCIA:** A Distância do poder é reduzida para Pessoal ou Toque (se sua Distância listada é maior).

MAIS SOBRE MANIFESTAÇÕES

Manifestações possibilitam uma infinita variedade de poderes e as *fontes* desses poderes. Às vezes isso pode produzir alguns resultados estranhos, então o jogador e o Mestre devem usar o bom senso para perceber quaisquer inconsistências. Aqui vai um exemplo.

Gabe é um alquimista em um jogo de fantasia. Ele decide que seu poder explosão se manifesta como uma sacola de pequenos potes explosivos que ele arremessa como granadas.

Explosão tem uma Distância de Astúcia x2. Com uma Astúcia de d8, isso dá 16 quadros sem penalidades por Distância. Isso às vezes é melhor do que usar Atletismo para arremessar uma granada, cujas penalidades por Distância são 10 e 20 quadros. Sem problemas — o jogador de Gabe tem que contabilizar e usar Pontos de Poder. Outro personagem com granadas tradicionais não, mas deve se contentar com modificadores de Distância.

Isso deve refletir uma grande mudança no personagem de alguma forma como determinado pelo jogador e pelo Mestre.

ATIVAÇÃO

Um personagem ativa um poder escolhendo um alvo dentro da Distância e fazendo uma rolagem da perícia arcana. Uma rolagem de menos de 4 significa que o poder não é ativado. O conjurador gasta um Ponto de Poder independente de quaisquer Vantagens como Canalização, a menos que a habilidade especificamente diga que ele reduz o custo mínimo a 0.

Uma rolagem de 4 ou maior significa que o poder é ativado e consome todos os Pontos de Poder alocados em sua execução, mesmo que ele erre o alvo (como no *raio*), ou o defensor resista.



CAP

5

■ **ASPECTO:** O personagem só pode acessar um aspecto de um poder que tenha mais de um a escolha. Só poderia utilizar um dos efeitos de morosidade/velocidade, ou aumentar/diminuir Característica, por exemplo.

ADICIONANDO E MODIFICANDO MANIFESTAÇÕES

Um personagem obtém dois novos poderes quando escolhe a Vantagem **Novos Poderes** (pág. 53). Em vez disso ele pode adicionar Manifestações ao custo de um novo poder por manifestação adicionada. Um herói que escolha a Vantagem Novos Poderes, por exemplo, pode escolher um novo poder e adicionar a Manifestação gelo ao seu *raio*.

O Mestre também pode permitir que um jogador *mude* a manifestação de um poder existente quando ele ganha um Progresso.

Sucesso significa que o herói gasta os Pontos de Poder e resolve os efeitos do poder. Uma ampliação tem efeitos adicionais indicados na descrição do poder em particular.

Choque de Retorno: Uma Falha Crítica quando se está ativando um poder é chamada de Choque de Retorno. Causa um nível de Fadiga e todos os poderes ativos no momento são encerrados instantaneamente.

Rolagens em Grupo: O Mestre pode escolher fazer **Rolagens em Grupo** (pág. 103) quando grandes números de personagens não jogadores são afetados por um poder. É conveniente rolar dano contra cada grupo de alvos parecidos separadamente em um Ataque de Área, por exemplo, mas rolar separadamente para aqueles tentando escapar do poder *enredar* ou poderes semelhantes.

REQUISITOS DE CONJURAÇÃO

Um personagem deve ser capaz de ver seu alvo e não pode estar **Preso** (veja pág. 124).

MANTENDO PODERES

Custa 1 Ponto de Poder para manter um poder por sua Duração base. Se a Duração de um poder é de cinco rodadas, por exemplo, ele pode ser mantido por outras cinco rodadas por 1 Ponto de Poder.

Manter é por alvo, mas ignora outros Modificadores de Poderes, então renovar *aumentar Característica* em três aliados custa 3 Pontos de Poder e estende o efeito de cada um por outras cinco rodadas.

A menos que o poder diga o contrário, o conjurador pode encerrá-lo como uma ação livre.

RECARGA

Um personagem recupera 5 Pontos de Poder por hora que ele passa descansando, meditando etc. O que constitui "descanso" fica a critério do Mestre, mas eles não recarregam enquanto poderes são mantidos, ou enquanto o personagem está sob estresse emocional, distração mental ou envolvido com atividades mais intensas que exercícios físicos moderados. Um herói pode descansar enquanto cavalga, por exemplo, a menos

que o animal esteja inquieto, que a estrada seja terrivelmente esburacada, que o tráfego requeira concentração frequente etc.

Heróis também podem recuperar Pontos de Poder enquanto estão andando se as condições forem favoráveis e o ritmo agradável.

PODERES COMO AÇÕES MÚLTIPHAS

Cada poder ativado é uma ação própria, e o mesmo poder ou poderes diferentes podem ser conjurados várias vezes como uma **Ações Múltiplas** (veja pág. 113). Um mago em um cenário de fantasia pode começar um combate invocando *proteção* e *deflexão*, por exemplo, ou um clérigo pode tentar *banir* um espírito enquanto invoca *ferir* na sua clava.

REDUZINDO

Um personagem pode conjurar um poder com *menos* Pontos de Poder que o necessário (quer ele os tenha ou não) aumentando a dificuldade da sua rolagem de perícia arcana.

Para cada Ponto de Poder que o personagem irá reduzir, ele sofre uma penalidade de -1 na rolagem. Conjurar *cura* de 3 pontos com 0 Pontos de Poder, por exemplo, inflige uma penalidade de -3.

Reducir é arriscado. Se um personagem falhar em uma rolagem de perícia arcana com redução, ela é considerada uma Falha Crítica!

MODIFICADORES DE PODERES

Modificadores de Poderes permitem que personagens customizem suas habilidades, adicionando efeitos especiais que refletem melhor a Manifestação de seu poder.

Modificadores de Poderes são selecionados cada vez que um poder é ativado e podem ser mudados livremente toda vez. Um *raio* de gelo pode causar dano Perfurante de Armadura em um ataque e Dano Persistente no próximo.

Alguns modificadores comuns estão listados abaixo e alguns poderes também têm opções adicionais. O número entre

parênteses é o preço adicional em Pontos de Poder que custa para adicionar o efeito.

Conjuradores devem declarar quais modificadores estão usando antes de rolarem sua perícia arcana.

A menos que um modificador diga o contrário, eles podem ser aplicados a qualquer poder, mas apenas uma vez por conjuração.

Modificadores de Poderes permanecem pela Duração do feitiço ou até o fim do próximo turno do alvo em caso de poderes Instantâneos.

PERFURANTE DE ARMADURA (+1 A +3)

O ataque é focado em superar armadura ou busca as áreas expostas do inimigo. Cada Ponto de Poder gasto concede ao poder PA 2 (veja pág. 76), até um máximo de PA 6.

FADIGA (+2)

Poderes que drenam ou desgastam um oponente podem causar Fadiga. Este modificador pode ser associado a qualquer poder que possa causar dano ou é resistido pelo alvo. Se ele for afetado pelo poder de alguma forma, ele também sofre Fadiga. Contudo, isso não pode causar Incapacitação.

BRILHO / MORTALHA (+1)

Brilho cria uma luz suave de cor apropriada a sua Manifestação (ou escolha do conjurador). Isso cria uma luz suave em um Modelo Pequeno de Explosão centrado no alvo e dura até que o poder expire. Subtrai 2 do total de Furtividade e nega 1 ponto de penalidades

por Iluminação para aqueles que atacam o personagem que está brilhando.

Mortalha sombreia e escurece levemente o alvo, então ataques contra ele sofrem uma penalidade de -1 e ele adiciona +1 em suas rolagens de Furtividade.

ARMA PESADA (+2)

O conjurador despeja sua energia no ataque, criando uma rajada focada. O ataque conta como uma Arma Pesada.

ATRASAR/APRESSAR (+1)

O alvo é atrasado de alguma forma, talvez devido ao frio intenso, uma superfície escorregadia ou mesmo energia ou matéria que o prendam. Sua Movimentação base é reduzida em 2 até que o poder expire.

Um conjurador pode Apressar o receptor, em vez disso. Ele pode ter um aumento de energia, base sólida ou músculos mais poderosos. Sua Movimentação é aumentada em 2.

Efeitos dos dois modificadores não são cumulativos.

DANO PERSISTENTE (+2)

O alvo é atingido por fogo, frio intenso, ácido, insetos que roem ou algum outro tipo de Manifestação que continua a causar dano depois do ataque inicial. No próximo turno da vítima, ele sofre o dano base do poder menos um tipo de dado (um turno adicional apenas). Com um raio de 2d6, por exemplo, a vítima recebe 2d4 de dano no começo de seu próximo turno. Se o dano base já for um dado do tipo d4, em vez disso ele perde um dado.

DISTÂNCIA (+1/+2)

Dobre a Distância listada do poder por 1 Ponto de Poder ou triplique por +2. Este modificador não pode ser usado em poderes com uma Distância de Toque ou Modelo Cone.



SELETIVO (+1)

Com concentração intensa o conjurador pode escolher não afetar qualquer um ou todos os indivíduos dentro da área de efeito de um poder (escolhendo todos os inimigos em vez de aliados em uma *rajada*, por exemplo).

DISPOSITIVOS ARCANOS

Um personagem com a Vantagem Artífice pode imbuir poderes em dispositivos ou itens para si mesmo ou outras pessoas. A vantagem é que eles podem ser cedidos e usados por aliados. A contrapartida é que dispositivos requerem uma certa preparação para serem criados e podem ser perdidos ou destruídos.

Dispositivos podem ser de natureza tecnológica ou sagrados, encantados ou objetos fisicamente energizados, dependendo do Antecedente Arcano do criador.

Nota: Dispositivos arcânicos são criações relativamente temporárias que os personagens podem criar a partir de seus poderes. Itens "mágicos" realmente permanentes ou dispositivos específicos de um cenário, não usam Pontos de Poder e são criados pelo Mestre do Jogo como ele achar melhor (como aqueles encontrados no *Compêndio de Fantasia* de Savage Worlds).

A Regra de Ambientação **Sem Pontos de Poder** (pág. 167) não é compatível com Dispositivos Arcanos.

CRIAÇÃO

Criar um dispositivo leva uma hora por poder que possa ser ativado através dele. O jogador deve listar quais poderes estão no dispositivo e então alocar Pontos de Poder nele. O dispositivo só pode usar poderes e Pontos de Poder alocados nele.

O inventor perde os Pontos de Poder investidos em um dispositivo arcâneo até que eles sejam usados ou recuperados com **Ajustes**, veja abaixo (eles não recarregam).

Modificadores de Poderes: Um usuário pode gastar os Pontos de Poder de um dispositivo como desejado, incluindo habilitar quaisquer Modificadores de Poderes aplicáveis.

Dispositivos arcânicos não podem ser **Reduzidos** (veja pág. 182).

Limitações: Dispositivos arcânicos podem se beneficiar de **Limitações** (veja pág. 182).

Ativação: O criador usa sua perícia arcana como de costume. Outros usam a perícia associada com a forma do dispositivo — armas usam Atirar, granadas usam Atletismo (arremessar), e daí em diante. Se não houver outra perícia óbvia como para uma poção ou item trajado, o personagem rola a perícia arcana do inventor como se fosse sua (contudo, ele *não* se beneficia de qualquer Vantagem ou outra habilidade do criador).

EXEMPLOS DE DISPOSITIVOS ARCANOS

Dr. Destruição faz um cinto da *invisibilidade* e o cede a um dos seus capangas. Ele tem 20 Pontos de Poder e coloca 5 deles no cinto, reduzindo sua reserva restante para 15.

Quando o capanga quer se tornar *invisível*, ele rola a perícia de Ciência Estranha do Dr. Destruição. Isso custa 1 Ponto de Poder a menos que o habitual por causa da Limitação do cinto — ele deve ser usado e ativado pelo portador a uma Distância de Toque.

Dr. Destruição também dá ao capanga o poder *raio* na forma de uma arma de raios e investe nela 10 Pontos de Poder. O capanga rola Atirar para dispará-la.

O capanga sofre Fadiga se ele rolar uma Falha Crítica ativando ambos qualquer um dos dispositivos.

Uma vez que o cinto ou a arma fiquem sem energia, Dr. Destruição pode recuperar os Pontos de Poder que ele investiu normalmente (veja **Recarga**, pág. 182).

"AQUI ESTÁ A MINHA ÚLTIMA RECEITA, RED. TOME MUITO
CUIDADO... ELA VAI FAZER ALGUM ESTRONDO!"

- GABE

Falha em ativar o dispositivo custa um Ponto de Poder como de costume e uma Falha Crítica causa Fadiga ao usuário.

Ajustes: Um criador pode realocar até cinco Pontos de Poder por ação entre um dispositivo arcano e sua própria reserva. Ele deve estar em contato físico com o item para fazê-lo. Inventores devem emprestar seus dispositivos com muita cautela!

Exemplo: Gabe é um alquimista. Ele cria um "óleo de afiação" que Red pode passar em sua espada para ativar o poder ferir. Ele investe quatro Pontos de Poder nele. Red logo se vê em uma batalha contra mortos-vivos. Ela passa óleo na lâmina e rola a perícia Ciência Estranha de Gabe (posto que não há outra perícia óbvia). Ela falha, o que drena um Ponto de Poder do óleo. Ela tenta novamente na próxima rodada e consegue uma ampliação, concedendo a sua espada +4 de dano. Ferir normalmente custa 2 Pontos de Poder, mas a Manifestação de Gabe tem a Limitação "Toque" então custa apenas 1 ponto cada vez que ela aplica (veja Manifestações pág. 180).

PODERES

Listados abaixo estão vários poderes disponíveis na maioria dos Cenários Selvagens. Cada poder tem as seguintes estatísticas:

Estágio: O Estágio no qual o personagem deve estar para aprender o poder.

Pontos de Poder: O custo para ativar o poder em Pontos de Poder.

Distância: A distância máxima entre o conjurador e o efeito do poder. Distância muitas vezes é expressa como Astúcia ou algum múltiplo a partir dela. Se for o caso, leia Astúcia como quadros sobre a matriz de combate (o dobro disso em metros). Uma Astúcia em d10, por exemplo, significa que o poder pode ser conjurado até 10 quadros (20 metros) de distância.

A menos que o poder diga o contrário, Distância não tem efeito depois que o poder é ativado. Um aliado que recebeu *invisibilidade*, por exemplo, pode se mover

para além da Astúcia do conjurador sem efeitos adversos.

Duração: Quanto tempo o poder dura em rodadas (a menos que indicado de outra forma).

Poderes expiram após um número de rodadas igual a duração listada, no fim do turno do personagem que o conjurou. Conte a rodada em que o poder é ativado. Se um psíquico ativar *aumentar Característica* (Duração 5) na segunda rodada de combate, por exemplo, o poder permanece ativo até o fim do seu turno na sexta rodada.

A duração de poderes pode ser estendida pela sua Duração base novamente ao custo de 1 Ponto de Poder por alvo.

A menos que sua descrição diga o contrário, o conjurador pode encerrar um poder que ele ativou como uma ação livre. Ele deve encerrar o poder completamente — não pode encerrar para alguns e não para outros.

Manifestações: Estas são ideias descriptivas e sugestões de como pode ser aparência ou

NOMEANDO PODERES

Os jogadores são encorajados a anotar as Manifestações e como os personagem as denominam. Um druida em um cenário típico de fantasia pode anotar seus feitiços assim, por exemplo:

- *Raio* (Farpas — fragmentos de madeira)
- *Aumentar/Reduzir Característica* (Bênção/ Maldição de Gaia —um brilho levemente esverdeado saudável ou doentio)
- *Enredar* (Enredar — vinhas que agarram brotando da terra)
- *Proteção* (Pele de árvore — a pele se torna parecida com a casca de árvore)

Um cientista louco no mundo de *Deadlands: O Oeste Estranho* pode anotar os mesmos poderes da seguinte maneira:

- *Raio* (Arma de ácido)
- *Aumentar/Reduzir Característica* (Comprimidos Patenteados do Dr. Worthington)
- *Enredar* (Resina de Secagem Rápida do Dr. Worthington)
- *Proteção* (Roupa eletrostática)

CAP

5

como ele pode se manifestar em diferentes tipos de cenários.

LISTA DE PODERES

ADIVINHAÇÃO

Estágio: Heroico

Pontos de Poder: 5

Distância: Pessoal

Duração: Uma breve conversa de cerca de cinco minutos.

Manifestações: Sessões espíritas, orações, interrogatório demoníaco.

Adivinhação permite que o conjurador entre em contato com seres ou forças sobrenaturais para adquirir informação.

Preparar o feitiço leva um minuto ininterrupto e deve ser feito em um local relevante ao espírito sendo contatado. Se estiver falando com um fantasma, por exemplo, a conversa deve ocorrer em seu túmulo, onde ele foi morto ou com um objeto pessoal em mãos. Oráculos só podem se conectar em templos, espíritos do fogo perto de chamas, e daí por diante.

Depois que o tempo de preparação estiver completo, o conjurador faz uma rolagem de perícia arcana. Sucesso permite que ele se conecte com o espírito e faça qualquer pergunta que ele tiver. A entidade deve responder da melhor maneira possível, diretamente ou ambigamente conforme o Mestre do Jogo considerar que se enquadra

melhor na personalidade do espírito e em sua campanha. Uma ampliação significa que o espírito é mais prestativo, melhor informado ou mais direto do que o habitual (quer ele deseje ser ou não).

O tipo de entidade contatada determina como ela se comunica. Espíritos do submundo tendem a conhecer apenas coisas pertinentes a sua vida e morte — e eles podem nem saber a identidade do seu assassino se a pessoa estava de máscara ou não foi vista.

Da mesma forma, espíritos da natureza só conhecem sobre seus habitats, demônios sobre os assuntos nos quais estão diretamente envolvidos e daí em diante. O Mestre do Jogo deve decidir o que a entidade sabe baseado em sua história, origem e personalidade.

Uma vez que tenha se conversado com um espírito, ele não pode ser contatado novamente por 24 horas. O Mestre do Jogo pode estender isso a uma comunidade de espíritos de um único lugar, como espíritos da água em um riacho barulhento ou espíritos sem nome em uma cova comum.

AJUDA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Orações, tónicos.

Ajuda remove um nível de Fadiga ou dois com uma ampliação. Também pode remover o



estado Abalado de um personagem e remove o estado Atordoado com uma ampliação.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

AMIGO DAS FERAS

Estágio: Novato

Pontos de Poder: Especial

Distância: Astúcia

Duração: 10 minutos

Manifestações: O conjurador se concentra e gesticula com suas mãos.

Este feitiço permite que um indivíduo fale e guie as ações de feras da natureza. O custo para conjurar é igual ao valor do seu Tamanho (mínimo 1 por criatura; veja as criaturas no Capítulo Seis para exemplos). Controlar cinco lobos (Tamanho -1) custa 5 pontos (lembre do custo mínimo de 1), por exemplo. Controlar um rinoceronte (Tamanho 5) custa 5 pontos.

Sucesso significa que a criatura obedece comandos simples, como um cão bem treinado. Eles atacam inimigos e colocam suas vidas em risco por seu mestre. Uma ampliação na rolagem da perícia arcana significa que as feras são mais obedientes. Eles não irão se matar, mas superarão seus medos para seguir suas ordens.

Bandos também podem ser controlados. Bandos Pequenos custam 1 ponto, Bandos Médios custam 2 e Bandos Grandes 3.

Amigo das Feras funciona apenas em criaturas naturais com inteligência animal, não em humanoides e não tem efeito em animais conjurados, mágicos ou “antinaturais”.

MODIFICADORES

- **PASSAGEIRO DA MENTE (+1):** O conjurador pode se comunicar e sentir através da fera com a qual ele fez amizade.

“Eu confesso que sua caixa de som de Ciência Estranha tem um efeito de Atordoar realmente eficaz, Gabe.”

- RED

ANDAR NAS PAREDES

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Traços ou feição de aranha, pelos espinhosos nas mãos e nos pés.

Andar nas paredes permite que o receptor ande em superfícies verticais ou horizontais. Com sucesso, ele se move com a metade da sua Movimentação normal. Com uma ampliação, ele pode se mover com toda sua Movimentação e ainda correr.

Se forçado a fazer uma rolagem de Atletismo para escalar ou se agarrar a uma superfície, ele adiciona +4 ao total.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O conjurador pode afetar outros a um custo de 1 Ponto de Poder cada.

ARMADURA

Veja *Proteção*, pág. 201.

ATORDOAR

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Raios de energia, bombas atordoantes, estampidos, explosão de luz ofuscante.

Atordoar impacta o alvo com força concussiva, som, luz, energia mágica ou afins.

Uma conjuração bem-sucedida significa que a vítima deve fazer uma rolagem de Vigor (com -2 em uma ampliação na rolagem da perícia arcana) ou fica **Atordoada** (veja a pág. 117).

MODIFICADORES

- **ÁREA (+2/+3):** Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

AUMENTAR/REDUZIR CARACTERÍSTICA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5 (*aumentar*); Instantâneo (*reduzir*)

Manifestações: Mudança física, aura
brilhante, poções.

Este poder permite que um personagem aumente ou reduza uma Característica de um alvo (atributo ou perícia).

Aumentar uma Característica de um aliado, aumenta a Característica selecionada em um tipo de dado, ou dois com uma ampliação, por cinco rodadas.

Reducir uma Característica de um inimigo tem Duração Instantânea e reduz o atributo ou perícia selecionada em um tipo de dado com um sucesso, ou em dois com uma ampliação (até um mínimo de d4). A vítima tenta automaticamente se livrar do efeito com uma rolagem de Espírito como uma ação livre no fim dos seus turnos seguintes. Sucesso melhora o efeito em um tipo de dado e uma ampliação remove o efeito completamente.

Conjurações adicionais não se acumulam em uma única Característica (escolha a maior), mas podem afetar Características diferentes.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.
- **FORTE (+1):** *Apenas para Reduzir Característica.* A rolagem de Espírito para se livrar do efeito é feita com -2.

BANIR

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Itens sagrados, símbolos
arcanos, punhado de sal.

Banir manda entidades de planos imateriais de volta para suas dimensões nativas. Isso inclui fantasmas, demônios, elementais e criaturas similares (critério do Mestre).

Banir uma criatura é uma rolagem resistida da perícia arcana do conjurador contra o Espírito do alvo. Sucesso significa que o alvo é Abalado e cada ampliação causa um Ferimento.

Se isso Incapacitar o alvo, ele retorna para seu plano nativo de existência. *Entidades Banidas* podem retornar quando o Mestre do Jogo considerar apropriado, como na próxima lua cheia, quando conjuradas novamente ou até mesmo algumas rodadas depois se for uma criatura particularmente poderosa sob as condições certas ou em um lugar de poder.

BARREIRA

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Fogo, gelo, espinhos, força,
ossos, energia.

Barreira cria um muro de 5 quadros (10 metros) de comprimento e 1 quadro (2 metros) de altura, de um material imóvel que está em conformidade com a superfície sobre o qual é conjurado. A espessura varia dependendo do que o muro é feito, mas geralmente é de alguns centímetros.

O muro tem Dureza 10 e pode ser destruído como qualquer outro objeto (veja *Quebrando Coisas* na pág. 125).

Quando o feitiço acaba ou o muro é quebrado, ele se esfarela em poeira ou se dissipa, nunca deixando quaisquer rastros ou evidências de sua manifestação.

MODIFICADORES

- **DANO (+1):** A barreira causa 2d4 de dano para todos que entrarem em contato com ela.
- **ENDURECIDA (+1):** A Dureza do muro é 12.
- **MODELADO (+2):** A barreira forma um círculo, quadrado ou outro modelo básico.
- **TAMANHO (+1):** O comprimento e altura da barreira dobram.

CAMPO DE DANO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 4

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Aura flamejante, espinhos, campo elétrico.

Campo de dano cria uma aura perigosa ao redor do receptor que fere inimigos tolos o bastante para chegarem perto demais.

No fim do turno do personagem afetado, todos os indivíduos adjacentes (incluindo aliados!) recebem automaticamente 2d4 de dano.

MODIFICADORES

- **DANO (+2):** O campo causa 2d6 de dano.

CAVAR

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Dissolver-se na terra e aparecer em outro lugar.

Cavar permite que o usuário se mescle com a terra. Ele pode permanecer no subterrâneo se quiser, em uma espécie de "limbo" ou *cavar* através do solo com a metade da sua Movimentação normal (ou Movimentação inteiras com uma ampliação). Ele não pode correr.

Um personagem que está *cavando* pode tentar surpreender um inimigo fazendo uma rolagem resistida de Furtividade contra Perceber. Se o cavador vencer o alvo fica Vulnerável *apenas para ele*. Com uma ampliação, o cavador consegue a Finalização. Alvos Aguardando podem tentar interromper o ataque antes que ele ocorra.

Cavadores geralmente não podem surpreender um inimigo depois que sua presença é descoberta, mas ainda podem cavar em busca de proteção e mobilidade.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.
- **PODER (+1):** O conjurador pode *cavar* através de pedra, concreto ou substâncias similares. (Algumas substâncias como

plástico, vidro, chumbo líquido etc., podem ser resistentes a critério do Mestre).

CEGAR

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Lampejo de luz brilhante, areia nos olhos, confusão.

Aqueles afetados por este poder malicioso sofrem com uma visão turva ou *cegueira* quase que completa com uma ampliação.

Sucesso significa que a vítima sofre uma penalidade de -2 a todas as ações requerendo visão ou -4, com uma ampliação.

A vítima tenta automaticamente se livrar do efeito com uma rolagem de Vigor como uma ação livre no fim dos seus turnos seguintes. Sucesso remove 2 pontos de penalidades e uma ampliação remove o efeito completamente.

MODIFICADORES

- **ÁREA (+2/+3):** Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.
- **FORTE (+1):** A rolagem de Vigor para se livrar do efeito é feita com -2.

CONFUSÃO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: Até o fim do próximo turno da vítima

Manifestações: Luzes hipnóticas, ilusões breves, barulhos.

Este poder confunde o alvo, deixando-o Distraído e Vulnerável, se falhar em uma rolagem de Astúcia (com -2 caso o conjurador obtenha uma ampliação na rolagem da perícia arcana). Ambos os estados são removidos no fim do próximo turno da vítima.

MODIFICADORES

- **ÁREA (+2/+3):** Por mais +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

CAP

5

CONJURAR ALIADO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2+

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Figura de barro que cresce e vira um servo, tatuagem que ganha vida.

Este poder permite que o personagem conjure um servo mágico a partir do nada. O aliado normalmente assume a forma de um humanoide básico do Tamanho apropriado, mas pode ter aparência diferente baseado nas manifestações do conjurador. Ele se materializa em qualquer lugar dentro da Distância e com uma ampliação na rolagem da perícia arcana o aliado será Resiliente (ver pág. 214).

O aliado age na Carta de Ação do seu criador e segue seus comandos da melhor maneira possível. Ele não tem personalidade, criatividade ou emoções. Quando o poder acaba ou o aliado é Incapacitado, ele desaparece em um vazio, não deixando vestígios para trás.

O tipo de servo que pode ser conjurado depende do Estágio do conjurador. Com a aprovação do Mestre o jogador pode trocar habilidades. Se o herói quiser o assistente na forma de um lobo, por exemplo, o conjurador deve trocar a perícia Atirar por Sobrevivência para que o “animal” possa rastrear seus inimigos.

CONJURAR ALIADO

ESTÁGIO	CUSTO	SERVO
Novato	2	Assistente
Experiente	4	Guarda-costas
Veterano	6	Reflexo Pessoal*
Heroico	8	Sentinela

* Reflexo Pessoal custa +2 pontos de poder por Estágio acima do Veterano até um máximo de 10 PPs no Lendário.

MODIFICADORES

■ **MORDIDA/GARRA (+1):** O aliado pode usar uma mordida ou garra com For+d6.

■ **VOO (+2):** O aliado pode voar com uma Movimentação 12.

■ **PASSAGEIRO DA MENTE (+1):** O conjurador pode se comunicar e sentir através do aliado.

CRESCIMENTO/ENCOLHIMENTO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2 por ponto de mudança de Tamanho

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Gestos, palavras de poder, poções.

Crescimento aumenta o Tamanho do receptor em 1 a cada 2 Pontos de Poder gastos. Cada aumento em Tamanho concede ao alvo o aumento de um passo em Força e 1 ponto de Resistência (veja pág. 215 para mais sobre **Tamanho**.) Isso não aumenta a quantidade de Ferimentos que ele pode receber independente da Escala.

Encolhimento reduz o Tamanho do alvo um passo a cada 2 Pontos de Poder gastos até um máximo de Tamanho -2 (aproximadamente o tamanho de um gato). Cada passo reduzido diminui a Força em um tipo de dado (mínimo de d4) e Resistência em 1 (mínimo de 2).

Para alvos relutantes, a rolagem da perícia arcana do conjurador é resistida por Espírito.

CURA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: Toque

Duração: Instantâneo

Manifestações: Colocar as mãos, tocar a vítima com um símbolo sagrado, oração.

Cura remove Ferimentos que foram sofridos há menos de uma hora. Um sucesso remove um Ferimento e uma ampliação dois. O poder pode ser conjurado várias vezes para remover Ferimentos adicionais durante aquela hora, contanto que o curandeiro tenha Pontos de Poder suficientes.

CONVOCAR ALIADOS

ASSISTENTE

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atirar d4, Atletismo d4, Furtividade d6, Lutar d4, Perceber d4

Movimentação: 4; **Aparar:** 4; **Resistência:** 4

Habilidades Especiais:

- **Garra:** For+d4.
- **Construto:** +2 para se recuperar do estado de Abalado; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimento; não respira, imune a doenças e veneno.
- **Destemido:** Imune a Medo e Intimidação.

GUARDA-COSTAS

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d4, Atletismo d6, Furtividade d4, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4

Movimentação: 6; **Aparar:** 5; **Resistência:** 7 (2)

Vantagens: Atacar Primeiro

Equipamento: Ataque Corpo a Corpo (For+d6).

Habilidades Especiais:

- **Armadura +2:** Pele endurecida.
- **Construto:** Veja Assistente.
- **Destemido:** Imune a Medo e Intimidação.

REFLEXO PESSOAL

O aliado é um clone do conjurador (mas em termos de regras ele é um Extra); tem o mesmo número atual de Pontos de Poder do conjurador *após* subtrair os usados em sua conjuração; ele *não pode* usar o poder *conjurar aliado*; suas perícias (mas não atributos) são um tipo de dado a menos (mínimo d4) do que o original; tem equipamento mundano idêntico (sem propriedades mágicas, desaparece quando o poder expira); tem as habilidades Construto e Destemido.

SENTINELA

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d12+2, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Intimidar d10, Lutar d10, Perceber d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 7; **Resistência:** 13 (4)

Vantagens: Resistência Arcana, Varredura Aprimorada.

Equipamento: Ataque Corpo a Corpo (For+d8).

Habilidades Especiais:

- **Armadura +4:** Pele de pedra.
- **Construto:** Veja Assistente.
- **Destemido:** Imune a Medo e Intimidação.
- **Tamanho 2:** Sentinelas têm cerca de 2,45 metros de altura e são muito corpulentos.

ÓTIMO PODER PARA EU TER ALGUEM PARA ME DEFENDER ENQUANTO CONJURO OUTRA MAGIA!

- RED

Para Extras, o Mestre deve determinar primeiro se o aliado ainda está vivo (veja **Consequências**, pág. 113). Se for o caso, uma rolagem bem-sucedida da perícia arcana coloca o aliado de volta à ação (Abalado, se isso importar).

MODIFICADORES

- **CURA MAIOR (+10):** *Cura maior* pode restaurar qualquer Ferimento, incluindo aqueles ocorridos há mais de uma hora.
- **LESÕES DEBILITANTES (+20):** O poder pode curar uma Lesão Debilitante permanente (veja **Incapacitação**, pág. 110). Isto requer uma hora de preparação e apenas uma conjuração é permitida por lesão. Se falhar, o conjurador não pode *curar* aquela lesão em particular (mas outra pessoa pode tentar). Se bem-sucedido, o alvo fica Exausto por 24 horas.
- **NEUTRALIZAR VENENO OU DOENÇA (+1):** Uma rolagem bem-sucedida de *cura* anula qualquer veneno ou doença. Se o veneno ou doença possuir um bônus ou penalidade associado, o modificador também se aplica na rolagem da perícia arcana.

DÁDIVA DO GUERREIRO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 4

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Gestos, prece, palavras sussurradas, concentração.

Com uma rolagem bem-sucedida da perícia arcana, o receptor ganha os benefícios de uma única Vantagem de Combate escolhida pelo conjurador. O conjurador (não o receptor) deve ter o mesmo Estágio ou maior que os requisitos da Vantagem. Com uma ampliação o receptor ganha a versão Aprimorada da Vantagem (se houver e mesmo que ele não cumpra o Requisito de Estágio).

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

DEFLEXÃO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Escudo místico, rajada de vento, servo fantasma que intercepta os projéteis.

Poderes de Deflexão funcionam de várias formas. Algumas manifestações de fato *defletem* ataques recebidos, outras borram a forma do alvo ou produzem efeitos ilusórios. Contudo, o resultado final sempre é o mesmo — desviar ataques corpo a corpo e a distância do usuário do poder.

Uma vez conjurado, inimigos subtraem 2 de rolagens de ataque direcionadas ao usuário (ou 4 com uma ampliação).

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.



DETECTAR/OCULTAR ARCANO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5 (*detectar*); uma hora (*ocultar*)

Manifestações: Aceno de mãos, palavras sussurradas.

Detectar arcano permite que o usuário do poder veja e detecte todas as pessoas, objetos ou efeitos sobrenaturais à vista por cinco rodadas. Isto inclui inimigos *invisíveis*, encantamentos em pessoas ou itens, dispositivos de ciência estranha e daí em diante. Com uma ampliação, o conjurador também sabe o tipo geral do encantamento — nocivo, obscurecimento, mágico, milagres etc.

Detectar arcano também permite que um personagem ignore até 4 pontos de penalidades quando ataca inimigos escondidos por escuridão mágica, *invisibilidade* ou habilidades similares (ou todas as penalidades com uma ampliação).

Ocultar arcano evita a detecção de energias arcana em uma criatura ou item de Escala Normal por uma hora (veja a **Tabela de Tamanho** pág. 216).

Detectar contra Ocultar: *Detectar arcano* contra alguém ou algo que foi *ocultado* é uma rolagem resistida de perícias arcana (role cada tentativa, mas não mais do que uma vez por turno). Se o *ocultamento* vencer, o personagem não pode enxergar através da ilusão com essa conjuração, mas ao encerrar essa tentativa pode realizar uma nova.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** Para cada Ponto de Poder adicional, é possível afeta um novo espectador para Detectar, ou item para Ocultar.

■ **ÁREA (+1/+2):** *Ocultar* apenas. O poder afeta tudo em uma esfera do tamanho de um Modelo Médio de Explosão por +1 ponto, ou um Modelo Grande de Explosão por +2.

■ **FORTE (+1):** *Ocultar* apenas. *Rolagens de detecção* para ver através do *ocultamento* são feitas com -2.

DEVASTAÇÃO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Redemoinho, espírito caótico, campo de repulsão.

Esta habilidade cria caos e destruição para todos aqueles na área de efeito, arremessando detritos e rivais para todas as direções.

Com um sucesso, o conjurador coloca um Modelo Médio de Explosão em qualquer lugar dentro da alcance do feitiço (Distância), ou um Modelo de Cone emanando do conjurador (veja **Ataques de Área**, pág. 116).

Qualquer um tocado pelo modelo fica *Distraído* e deve *então* fazer uma rolagem de Força (com -2 se o conjurador obteve uma ampliação). Aqueles que falham são arremessados a 2d6 quadros — diretamente para longe do conjurador se estiver usando um Modelo de Cone ou diretamente para longe do centro se estiver usando um Modelo de Explosão (o conjurador escolhe para aqueles que estão bem no centro).

Vítimas que atingem um objeto duro (como uma parede) recebem 2d4 de dano (não letal a menos que seja uma parede com espinhos ou outro risco mais perigoso).

Alvos Aéreos: Alvos aéreos ou que estão voando sofrem uma penalidade adicional de -2 em suas rolagens de força já que eles não têm um chão para se agarrar.

MODIFICADORES

■ **ÁREA (+1):** *Devastação* afeta um Modelo Grande de Explosão.

■ **FORTE (+1):** Rolagens de Força são feitas com -2.

DISFARCE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 10 minutos

Manifestações: Traços maleáveis, aparência ilusória, cabelo com um formato diferente.

Disfarce permite que o alvo assuma a aparência de outra pessoa do mesmo

Tamanho e formato, incluindo roupas. Não concede nenhuma habilidade, entretanto.

Aqueles que têm um motivo para questionar a identidade do impostor fazem uma rolagem de Perceber com -2 para enxergar através do *disfarce* (-4 com uma ampliação na rolagem de conjuração). Isto é uma ação livre.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.
- **TAMANHO (+1):** O usuário pode assumir a forma de alguém até dois Tamanhos maior ou menor do que ele.

DISSIPAR

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Aceno de mãos, palavras sussurradas.

Dissipar permite que um herói negue poderes inimigos. Não tem efeito em encantamentos permanentes ou habilidades inatas como o sopro de um dragão ou o uivo de uma banshee. *Dissipar* afeta dispositivos arcanos normalmente (veja **Dispositivos Arcanos**, pág. 184).

Dissipar pode ser usado em um poder já em efeito ou para contra-atacar um poder inimigo enquanto ele está sendo usado. O último requer que o mago contra-atacando esteja Aguardando e interrompa a ação do seu inimigo.

Em ambos os casos *dissipar* o poder de um oponente é uma rolagem resistida de perícias arcana (com um modificador de -2 se o poder do rival é de outro tipo como magia contra milagres, psíônicos contra ciência estranha etc.).

Se o personagem que está *dissipando* vencer, o poder alvo encerra imediatamente (ou falha se foi contra-atacado com os resultados normais de falha). Com uma ampliação o usuário do poder *dissipado* também fica Distraído.

MODIFICADORES

- **PODER (+1):** Por +1 Ponto de Poder *dissipar* pode atrapalhar dispositivos encantados por uma rodada, ou duas com uma ampliação. A dificuldade para fazê-lo é de -2 para itens encantados permanentemente como aqueles encontrados na maioria das campanhas de espada e feitiçaria ou -4 para itens divinos ou lendários.

DRENAR PONTOS DE PODER

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Prece, palavras sussurradas, gestos.

Magos, clérigos, psíônicos poderosos e afins, podem usar esta habilidade para drenar a energia arcana dos seus inimigos. Às vezes eles podem até mesmo sugar a energia roubada para eles próprios.

O poder é resistido pelo Espírito do alvo, e o conjurador sofre uma penalidade de -2 em sua rolagem se o alvo tem um Antecedente Arcano diferente do dele.

Successo drena 1d6 Pontos de Poder do rival (se houver e a rolagem não gera Ases). Com uma ampliação, o conjurador adiciona os pontos drenados aos seus próprios pontos de poder. Isso pode levá-lo acima do seu máximo normal! Eles duram até serem usados e devem ser os primeiros gastos em uma conjuração.

Drenar Pontos de Poder também pode ser usado em um dispositivo arcano (o criador ainda resiste com sua perícia arcana esteja ele portando-o ou não). O dispositivo não pode perder mais Pontos de Poder do que ele tem.

ELO MENTAL

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 30 minutos

Manifestações: Tiaras, talismãs do Tao ou outros deuses, cristais.

Elo mental cria uma conexão telepática entre dois indivíduos (que não necessariamente deve incluir o conjurador). O elo acomoda apenas indivíduos dispostos e comunicação intencional — pensamentos que não são

transmitidos conscientemente não são repassados.

Uma vez ativado, a Distância entre todas as mentes conectadas é de até um quilômetro e meio ou oito com uma ampliação.

Se qualquer um dos personagens conectados sofrer um Ferimento, todos os outros devem fazer uma rolagem de Astúcia ou ficam Abalados (isso não pode causar um Ferimento).

A velocidade da comunicação é a velocidade normal de fala, mas com uma ampliação membros podem se comunicar por até 30 segundos de fala em um único turno de combate.

MODIFICADORES

■ RECEPTORES ADICIONAIS (+1):

O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

EMPATIA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Concentração, um sorriso acolhedor ou simpático, uma gentileza.

O conjurador forma um laço emocional entre ele e o alvo com uma rolagem bem-sucedida de perícia arcana contra Espírito. Ele sabe o estado emocional do alvo e seus pensamentos mais superficiais e ganha +1 (+2 com uma ampliação) em rolagens

de Intimidar, Persuadir, Performance ou Provocar contra ele.

Empatia também funciona com animais, adicionando +2 em Cavalgar ou outras rolagens usadas para interagir com a criatura.

ENREDAR

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Bomba de cola, vinhas, algemas, teias de aranha.

Enredar permite que o conjurador prenda um alvo com gelo, faixas de energia ou outras Manifestações tipo vinhas (Dureza 5). Se bem-sucedido, o alvo fica Enredado. Com uma ampliação, ele está Preso.

Vítimas podem se libertar no seu turno como detalhado em **Preso** e **Enredado** na pág. 124.

MODIFICADORES

■ ÁREA (+2/+3):

Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

■ FORTE (+2):

O material que está enredando é particularmente resistente. Rolagens para se libertar são feitas com -2 e sua Dureza aumenta para 7.

CAP

5



EXPLOSÃO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia x2

Duração: Instantâneo

Manifestações: Bolas de fogo, gelo, luz, trevas, raios coloridos, enxame de insetos. Explosão lança uma bola explosiva de energia ou matéria. A área de efeito é um Modelo Médio de Explosão. Todos dentro do alvo sofrem 2d6 de dano, ou 3d6 com uma ampliação (veja **Ataques de Área**, pág. 116).

MODIFICADORES

- **ÁREA (+0/+1):** O conjurador pode focar a *explosão* em um Modelo Pequeno de Explosão sem custo extra, ou em um Modelo Grande de Explosão por +1.
- **DANO (+2):** A *explosão* causa 3d6 de dano (4d6 com uma ampliação).

FALAR IDIOMA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 10 minutos

Manifestações: Palavras, imagens, movimentos manuais.

Esse poder permite a um personagem falar, ler e escrever um idioma sapiente que não seja o seu. Uma ampliação na rolagem da perícia arcana permite que o usuário também entenda e use apropriadamente gírias.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

FANTOCHE

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Olhos brilhantes, estado similar ao transe, um relógio de bolso balançando, bonecos de vodu.

Fantoché é uma rolagem resistida da perícia arcana do personagem contra o Espírito do alvo. Com um sucesso a vítima automaticamente obedece comandos que não firam a si mesma e àqueles com quem ela se importa.

Com uma ampliação, o alvo é completamente controlado, mas tem uma rolagem de Espírito como ação livre para evitar ferir a si mesmo e àqueles com quem se importa. Se a resistência do *fantoché* for bem-sucedida, ele não cumpre aquele comando em particular, mas não resiste ao seu mestre. Com uma ampliação, ele escapa do domínio do controlador e o poder se encerra.

Comandos são gerais como “ataque aquela pessoa” ou “abra aquela porta”. O controlador não dita quantas ações a vítima usa em um turno, se ele usa ou não a Vantagem Varredura etc.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+2):** O conjurador pode afetar outros ao custo de 2 Pontos de Poder para cada alvo adicional..



FERIR

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Um brilho colorido, runas, símbolos, energia faiscante, farpas crescem da lâmina.

Este poder é conjurado em uma arma de algum tipo. Se for uma arma de combate a distância, afeta um pente inteiro, 20 viroles, cartuchos ou flechas, ou uma “carga” inteira de munição (o Mestre determina qual é a quantidade exata para armas incomuns). Enquanto o poder estiver ativo, o dano da arma é aumentado em +2 ou +4 com uma ampliação.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

GOLPEAR

Veja *Devastação*, pág. 193.

ILUMINAR/OBSCURECER

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 10 minutos

Manifestações: Tocha ilusória, luz solar, escuridão, névoa espessa.

Iluminar cria uma iluminação intensa em um Modelo Grande de Explosão. Com uma ampliação, a luz também pode ser focada em um feixe de 5 quadros (10 metros).

Obscurecer bloqueia iluminação em uma área do tamanho de um Modelo Grande de Explosão tornando a área Escura ou Escura como um Breu com uma ampliação (veja *Iluminação* na pág. 124).

Se *iluminar* e *obscurer* se sobrepuarem, eles criam uma faixa de Penumbra (-2).

MODIFICADORES

■ **MÓVEL (+1):** Uma vez conjurada a área de efeito pode ser movida um número de quadros igual ao dado de perícia arcana do conjurador. Ou, no momento que conjura a magia, o conjurador pode optar

por associar a área de efeito a um objeto inanimado.

ILUSÃO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Feitiços mágicos, hologramas, “materializadores etéreos”.

Um dos maiores poderes desta habilidade é criar algo do nada — mesmo que não seja real!

Ilusão é um poder que pode ser usado para criar uma cena ou replica de quase tudo que o conjurador puder imaginar, mas é silencioso, intangível e incapaz de afetar o mundo real. Por exemplo, armas ilusórias passam através dos inimigos, uma pessoa não pode se sentar em uma cadeira ilusória e um cão ilusório não tem um latido audível.

Aqueles que entram em contato com uma *ilusão* ou duvidam de que ela seja real, fazem uma rolagem de Astúcia como uma ação livre (com -2 se o poder foi ativado com uma ampliação). Se bem-sucedido, aquele indivíduo não está mais sujeito à conjuração.

O Mestre deve fazer rolagens em grupo para Extras enquanto eles apontam as inconsistências da *ilusão* uns para os outros.

O volume da *ilusão* deve caber dentro de uma esfera com o tamanho de um Modelo Médio de Explosão (4 quadros ou oito metros de diâmetro).

MODIFICADORES

■ **SOM (+1):** O poder gera som apropriado para a *ilusão*. Aliados ilusórios podem falar, corvos ilusórios crocitam e assim por diante. Contudo, não pode mascarar ou abafar sons existentes.

■ **FORTE (+2):** Rolagens de Astúcia feitas para desacreditar na *ilusão* são feitas com -2.

CAP

5



INTANGIBILIDADE

Estágio: Heroico

Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Forma fantasmagórica, corpo de sombras, transformação gasosa. Com uma rolagem bem-sucedida na perícia arcana, quem receber este poder se torna incorpóreo. O receptor torna-se incapaz de afetar o mundo físico e também não pode ser afetado pelo mesmo. Ele pode transpassar paredes e armas não-mágicas o atravessam. Quaisquer itens carregados na hora da conjuração também são incorpóreos.

Enquanto está incorpóreo, o personagem pode afetar outras criaturas incorpóreas (incluindo ele mesmo) e ainda é suscetível a ataques sobrenaturais, incluindo poderes e itens encantados.

A criatura se torna corpórea quando o poder se encerra, mas se estiver dentro de

alguém ou algo, ele é desviado para o espaço aberto mais próximo e fica Atordoado.

Se conjurado em um alvo relutante, a vítima resiste com Espírito.

INVISIBILIDADE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Pó, poção, luzes fluorescentes.

Com um sucesso, o personagem e seus itens pessoais ficam transparentes, mas com um leve borrão ou contorno visível. Qualquer ação contra ele que requeira visão é feita com -4 ou -6 com uma ampliação. A mesma penalidade se aplica a rolagens de Perceber para detectar a presença invisível.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+3):** O poder afeta um novo alvo para cada 3 Pontos de Poder adicionais.

LEITURA DE OBJETO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Toque

Duração: Especial

Manifestações: Tocar o objeto, mãos brilhantes

Leitura de objeto é a habilidade de ver o passado de um objeto inanimado, descobrindo quem o segurou, onde ele esteve e para que ele pode ter sido usado. O objeto não tem uma consciência própria – o conjurador simplesmente vê e ouve visões do passado que ocorreram em sua presença.

Sucesso permite que o personagem veja eventos que ocorreram há 10 metros de distância e até cinco anos no passado. Uma ampliação aumenta isso para até 20 metros e 100 anos. O conjurador pode “acelerar” e “voltar” se desejado, passando cerca de 10 anos de história por minuto em tempo real. Quando assiste a um evento, ele ocorre em tempo real, como se estivesse vendo um vídeo digital.

MODIFICADORES

■ **FORTE (+2):** O conjurador pode ver e ouvir desde a criação do item.

LEITURA MENTAL

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Invasão psíônica, visão da alma.

Leitura mental é uma rolagem resistida contra a Astúcia do alvo. Sucesso permite que o personagem consiga uma resposta sincera do alvo. O alvo fica ciente da invasão mental a menos que o leitor de mentes consiga uma ampliação. O Mestre pode aplicar modificadores baseado nas Complicações mentais do indivíduo ou no atual estado emocional.

LIMPEZA MENTAL

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Uma bebida tóxica, parasitas, tocar nas têmporas do alvo.

Limpeza mental remove as memórias de um alvo, uma violação terrível na maioria das sociedades civilizadas. O poder é resistido pela Astúcia da vítima e requer um minuto completo de embate mental. A vítima deve estar consciente durante este momento, então se não estiver contida ela pode simplesmente sair da Distância.

Se bem-sucedida, a vítima esquece um único evento (cerca de 30 minutos de tempo). Uma ampliação remove uma memória complexa de várias horas.

Se o defensor vencer, o conjurador não pode afetá-lo com *limpeza mental* por 24 horas. (Contudo, outros podem tentar novamente o poder.)

A memória continua desaparecida, mas fortes evidências que desafiem sua “lógica” permitem uma rolagem de Astúcia com -2 para lembrar de fragmentos determinados pelo Mestre.

MODIFICADORES

■ **EDITAR (+1):** Em vez de limpar a memória, o conjurador a edita como achar melhor.

■ **CONJURAÇÃO RÁPIDA (+2):** O conjurador pode limpar uma memória como uma ação.

LENTIDÃO/VELOCIDADE

Veja *Morosidade/Velocidade*.

MANIPULAÇÃO ELEMENTAL

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Alguns gestos simples.

Este poder concede controle básico sobre os quatro elementos tradicionais: ar, terra, fogo e água (os elementos podem variar dependendo do cenário). O poder age como se tivesse uma Força d6, ou d8 com uma ampliação.

Aqui estão algumas ideias do que cada elemento pode fazer. Cada uma é uma ação.

- **AR:** Empurrar alguém, apagar uma tocha, abanar uma chama, refrescar alguém (+2 em rolagens de Fadiga num calor escaldante).
- **TERRA:** Mover meio metro quadrado de terra (metade disso em pedra) a cada rodada, cobrir rastros.
- **FOGO:** Conjurar uma chama do tamanho de uma tocha, atirar uma pequena explosão de fogo em alguém (dano em For), espalhar uma chama já existente (veja Fogo na pág. 144).
- **ÁGUA:** Conjurar um litro de água (não “dentro” de objetos ou pessoas), purificar duzentos e cinquenta mililitros de água por conjuração.

MEDO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Gestos, energia sobrenatural, calafrios.

Este poder provoca medo e terror avassalador no alvo. O alvo faz uma rolagem de Medo. Extras que faltarem ficam Apavorados e Cartas Selvagens rolam na **Tabela de Medo**. Se o poder for conjurado com uma ampliação, a rolagem de Medo é feita com -2 e Cartas Selvagens adicionam +2 nos resultados da **Tabela de Medo**.

MODIFICADORES

- **ÁREA (+2/+3):** Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

MOROSIDADE/VELOCIDADE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo (*morosidade*); 5 (*velocidade*)

Manifestações: Desacelerar o tempo, movimento borrado, uma faixa escorregadia de óleo ou gelo.

Morosidade diminui a celeridade e coordenação enquanto que *velocidade* aumenta.

Morosidade diminui à metade o movimento total do alvo em cada rodada (arredondado para cima). Com uma ampliação, o movimento também é uma ação. O alvo automaticamente tenta se livrar dos efeitos de *morosidade* no fim cada um dos seus próximos turnos fazendo uma rolagem de Espírito.

Sucesso com *velocidade* dobraria o movimento do alvo (Movimentação básica e corrida). Com uma ampliação o personagem também ignora a penalidade de corrida de -2.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** *Velocidade* apenas. O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.
- **ÁREA (+2/+3):** *Morosidade* apenas. Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.
- **RAPIDEZ (+2):** *Velocidade* apenas. A penalidade total por Ações Múltiplas do personagem em cada turno é reduzida em 2 (ele pode realizar duas ações sem penalidades ou três ações com -2 em cada).
- **FORTÉ (+1):** *Morosidade* apenas. A rolagem de Espírito para se livrar do efeito de *morosidade* é feita com -2.

MUDANÇA DE FORMA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: Especial

Distância: Pessoal

Duração: 5

Manifestações: “Morfar”, talismãs, tatuagens.

Muitas culturas têm lendas sobre xamãs ou magos que assumem a forma dos animais. Esse poder permite fazer exatamente isso, o conjurador assume a forma de qualquer animal (incluindo criaturas fantásticas como dragões e hipogrifos se eles existirem naquele cenário, mas não humanoides, mortos-vivos etc.).

Em que um personagem pode se transformar depende do seu Estágio:

Com uma ampliação na rolagem, o personagem se transforma em uma versão

MUDANÇA DE FORMA

CUSTO	ESTÁGIO	TAMANHO
3	Novato	Tamanho -4 a -1
5	Experiente	Tamanho 0
8	Veterano	Tamanho 1 a 2
11	Heroico	Tamanho 3 a 4
15	Lendário	Tamanho 5 a 10

maior do animal — aumente sua Força e Vigor em um tipo de dado cada.

Armas e outros itens pessoais se fundem na forma do animal e reaparecem quando o poder acaba, mas outros objetos são largados.

Enquanto está transformado, o personagem mantém sua Astúcia, Espírito, Complicações, Vantagens e perícias associadas (embora talvez ele não consiga usar algumas ou todas elas dependendo da forma — critério do Mestre). Ele ganha a Agilidade, Força e Vigor do animal e perícias associadas e não pode usar dispositivos que requeiram a forma humanoide. Ele não é capaz de falar e não pode ativar poderes, embora ele possa continuar mantendo poderes previamente ativados.

As habilidades naturais da criatura inerentes a sua forma são concedidas, mas habilidades mágicas não são. Um dragão pode voar e soprar fogo em um cenário tradicional de fantasia, por exemplo, então um personagem que se transforma em um também pode fazê-lo. Contudo, se dragões também lançarem feitiços naquele mundo, *mudança de forma* não concede esta habilidade, pois ela não é inerente à forma física.

Tamanho: O conjurador não herda níveis de Ferimentos extras quando se transforma em criaturas de Escala Grande ou Enorme (pág. 216).

MODIFICADORES

■ **FALA (+1):** O receptor mantém a capacidade de falar (mas ainda não pode ativar poderes).

PROTEÇÃO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Um brilho místico, pele enrijecida, armadura etérea, massa de nanorobôs.

Proteção cria um campo de energia ou armadura em torno do personagem concedendo a ele 2 pontos de Armadura, ou +4 com uma ampliação.

Se a *proteção* é visível ou não depende da Manifestação — isso é a critério do conjurador.

Proteção se acumula com outras armaduras naturais ou vestidas, e é negado por PA como de costume. Resistência também se acumula, mas não é afetada por PA.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

■ **MAIS ARMADURA (+1):** Sucesso concede 4 pontos de Armadura (+6 com uma ampliação).

■ **RESISTÊNCIA (+2):** *Proteção* concede Resistência em vez de Armadura e não é afetada por PA (mágica ou não). Isso significa que se acumula com armadura natural ou vestida.

PROTEÇÃO AMBIENTAL

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Uma hora

Manifestações: Uma marca na testa, poções, guelras.

Aventureiros algumas vezes viajam debaixo d'água, no espaço ou em outros ambientes perigosos. Este poder os protege das profundezas esmagadoras, do calor escaldante, frio intenso e até mesmo da radiação.

Proteção ambiental permite que o alvo respire, fale e se mova com sua Movimentação normal em um ambiente que seria fatal. Sob o efeito da magia, o herói está protegido contra calor intenso, frio, radiação,

CAP

5

201

pressão atmosférica ou de fluídos e falta de oxigênio. Geralmente, o aventureiro pode agir normalmente debaixo d'água, no espaço dentro do cone de um vulcão etc.

Na presença de condições super intensas como lava, radiação massiva ou um reator nuclear em derretimento, a magia falha rapidamente (em 1d4 rodadas).

Proteção ambiental reduz o dano dessas fontes em 4 (6 com uma ampliação). Se a magia for conjurada para proteger de calor intenso, por exemplo, esse efeito se aplicará contra o dano de um lança chamas ou do poder Raio com Manifestação de Fogo.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder pode afetar mais de um alvo por 1 Ponto de Poder adicional para cada um.

PROTEÇÃO ÁRCANA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Concentração, brilho opaco em torno do personagem protegido, um talismã.

Sucesso com *proteção arcana* significa que poderes hostis sofrem uma penalidade de -2 (-4 com uma ampliação) para afetar este personagem. Se o poder causar dano, ele sofre a mesma redução.

Proteção Arcana acumula com Resistência Arcana, caso o receptor tenha ambas!

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

RAIO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia x2

Duração: Instantâneo

Manifestações: Fogo, gelo, luz, trevas, raios coloridos, uma torrente de insetos.

Raio lança rajadas de energia que causam dano, faixas de luz sagrada ou fragmentos de matéria em direção a um inimigo.

Na há penalidades por Distância, mas a rolagem da perícia arcana é afetada por Cobertura, Iluminação e todas as outras penalidades habituais de um ataque a distância.

O dano do *raio* é 2d6 ou 3d6 com uma ampliação.

MODIFICADORES

■ **DANO (+2):** O *raio* causa 3d6 de dano (4d6 com uma ampliação).

RAJADA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 2

Distância: Modelo de Cone

Duração: Instantâneo

Manifestações: Uma chuva de chamas, luz, outra matéria ou energia.

Rajada produz um amplo leque de energia que banha seus alvos em chamas incandescentes, outra matéria ou energia destrutiva.

Sucesso cria um Modelo de Cone começando no conjurador e se estendendo para fora (veja *Ataques de Área*, pág. 116). Todos dentro do modelo sofrem 2d6 de dano (ou 3d6 com uma ampliação).

MODIFICADORES

■ **DANO (+2):** A *rajada* causa 3d6 de dano, 4d6 com uma ampliação.

RAPIDEZ

Veja *Morosidade/Velocidade*, pág. 200.

RESSURREIÇÃO

Estágio: Heroico

Pontos de Poder: 30

Distância: Toque

Duração: Instantâneo

Manifestações: Cerimônias elaboradas, plantas raras, amuletos mágicos, intervenção divina

Talvez o maior poder de todos seja a habilidade de trazer alguém de volta dos mortos. Pode restaurar entes queridos, trazer consolo para os que estão de luto e derrubar reinos.

Trazer os mortos de volta à vida requer um cadáver razoavelmente completo cuja morte tenha se passado a no máximo um



ano. O conjurador, ao longo de quatro horas, reza, medita, canta ou se concentra de alguma outra forma em reparar o corpo e trazer o espírito de volta para ele.

Ao final do processo, o curandeiro faz uma rolagem de conjuração com -8. Se bem-sucedido, a vítima volta à vida com três Ferimentos e está Exausta. Com uma ampliação, ela retorna meramente Exausta.

MODIFICADORES

- **PODER (+5):** O herói pode trazer um espírito morto há até uma década por +5 Pontos de Poder.

SOCORRÓ

Veja *Ajuda*, pág. 187.

SOM/SILÊNCIO

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia ×5 (*som*); Astúcia (*silêncio*)

Duração: Instantâneo (*som*); 5 (*silêncio*)

Manifestações: Efeitos mágicos, uma ondulação no ar, um sino ou campainha que começa ou para de tocar.

Som imita qualquer som ou voz conhecida, emanando de um ponto de origem dentro da Distância e com um volume até o de um grito alto. Se usado como um Desafio, o defensor resiste à rolagem de conjuração com Astúcia.

Silêncio faz o contrário, silenciando todos os sons até a altura de um grito alto em um Modelo Grande de Explosão. Isso subtrai 4 de rolagens de Perceber feitas por aqueles na área, bem como para qualquer um tentando ouvir sons de dentro dela. Uma ampliação silencia completamente todo som dentro do modelo—de modo que todas as rolagens de Perceber falham automaticamente.

MODIFICADORES

- **MÓVEL (+1):** Uma vez conjurada a área de efeito pode ser movida um número de quadros igual ao dado de perícia arcana do conjurador.
- **MIRADO (+0):** Em vez de conjurar silêncio em uma área, o conjurador pode mirar em indivíduos dentro da Distância por 1 Ponto de Poder cada. Alvos relutantes resistem com Espírito (com -2 se o conjurador conseguiu uma ampliação).

SONO

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Uma hora

Manifestações: Uma canção de ninar, soprar pó ou areia nos alvos.

Aqueles que preferem a furtividade ou querem evitar ferir seus adversários são

atraídos por este feitiço que coloca suas vítimas em um estado de sono profundo.

Qualquer um afetado por *sono* deve fazer uma rolagem de Espírito (com -2 se o conjurador conseguiu uma ampliação em sua rolagem de perícia arcana). Os que falham caem no sono pela Duração do feitiço. Barulhos muito altos ou tentativas de acordar fisicamente um adormecido (o sacudindo, por exemplo) garantem outra rolagem de Espírito.

MODIFICADORES

■ **ÁREA (+2/+3):** Por +2 pontos o poder afeta a todos dentro de um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

TELECINESE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia x2

Duração: 5

Manifestações: Um aceno de mão, varinha mágica, olhar penetrante.

Telecinese é a habilidade de mover objetos ou criaturas (incluindo a si mesmo) com a vontade arcana. Tem força d10, ou d12 com uma ampliação.

Oponentes relutantes resistem à perícia arcana com uma rolagem de Espírito quando são alvos e depois disso no começo de cada um de seus turnos até que sejam libertados. Eles podem ser movidos a até a Astúcia do conjurador por turno em qualquer direção e podem ser batidos contra paredes, tetos ou outros obstáculos com um dano de For+d6.

Criaturas largadas sofrem dano por queda normalmente.

Ferramentas Telecinéticas: Um conjurador pode portar ferramentas (incluindo armas) com *telecinese* como uma ação. Use a perícia relevante do conjurador quando estiver atacando dessa maneira (não sua perícia arcana).

TELEPORTE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Uma nuvem de fumaça, “desaparecimento”, transformar-se em um raio de luz.

Teleporte permite que um personagem desapareça e instantaneamente reapareça em até 12 quadros (24 metros) de distância ou o dobro disso com uma ampliação. Teleportar para uma localização fora do campo de visão incorre em uma penalidade de -2 na rolagem da perícia arcana.

Oponentes adjacentes ao um personagem que se teleports não ganham um ataque livre (veja *Retirada de Combate Corpo a Corpo*, pág. 126).

Se conjurar *teleporte* em um alvo voluntário, o conjurador decide para onde ele se move, não o alvo.

MODIFICADORES

■ **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

■ **TELEPORTAR INIMIGO (+2):**

Inimigos podem ser alvo de um **ataque de Toque** (pág. 115). Isso é uma ação, então a conjuração deve ser a segunda parte de uma Ação Múltipla se o ataque for bem-sucedido. O inimigo resiste à conjuração com uma rolagem de Espírito contra o valor total da rolagem da perícia arcana e é mandado para 12 quadros de distância com sucesso e 24 com uma ampliação. Inimigos não podem ser teleportados para dentro de objetos sólidos.

VISÃO DISTANTE

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Alvos invisivelmente marcados, ventos guiando, olhos de águia.

Visão Distante permite que o alvo enxergue com detalhes a grandes distâncias. Ele pode

ler lábios ou letras miúdas a um quilômetro de distância.

Com uma ampliação, ele também reduz à metade penalidades por Distância para Atirar, Atletismo (arremessar) ou outras habilidades afetadas por Distância.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

VISÃO SOMBRIA

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: Uma hora

Manifestações: Olhos brilhantes, pupilas dilatadas, sonhar.

Visão Sombria permite que um herói enxergue no escuro. Com um sucesso, ele ignora até 4 pontos de penalidades por iluminação. Com uma ampliação, ele ignora até seis pontos e pode enxergar em situações onde está escuro como um breu.

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+1):** O poder afeta um novo alvo para cada Ponto de Poder adicional.

VOAR

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestações: Rajadas de vento, anéis, vassouras.

Voar permite a um personagem planar com uma Movimentação de 12 quadros, ou o dobro disso com uma ampliação (ele não pode Correr).

MODIFICADORES

- **RECEPTORES ADICIONAIS (+2):** O poder afeta um novo alvo para cada 2 Pontos de Poder adicionais investidos.

ZUMBI

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3 (Veja a barra lateral para criaturas maiores)

Distância: Astúcia

Duração: Uma hora

Manifestações: Marcar símbolos em cadáveres, jogar ossos, cemitérios, livros de "couro".

Esse poder concede o anima e a inteligência básica aos restos mortais do que já foi uma criatura viva. O horror conjurado é obediente, mas tem uma mente muito literal ao cumprir seus deveres. Não é telepata, então deve ser controlado por voz.

A criatura possui as perícias físicas que tinha em vida, mas sua Astúcia, Espírito e perícias relacionadas são redefinidas em d4. Uma ampliação na rolagem de conjuração aumenta qualquer uma de suas Características em um tipo de dado (escolha do conjurador).

CRIATURAS ZUMBIFICADAS

Animais e outras criaturas também podem ser ressuscitadas com esta habilidade terrível! O custo é 2 para uma criatura de Tamanho -1 ou -2; 3 para Tamanho 0; 1 para um Bando Pequeno; 2 para um Bando Médio; e 3 para um Bando Grande.

Criaturas maiores custam 3 + Tamanho em Pontos de Poder. Por exemplo, um urso pardo morto-vivo (Tamanho 2) custa 5 Pontos de Poder para ressuscitar.

Não são concedidas Habilidades Especiais mágicas ou sobrenaturais para a forma morta-viva, mas habilidades inerentes à criatura são, como Frenesi Aprimorado, Alcance, o ataque de um bando etc.

Criaturas zumbificadas adicionais custam metade do seu custo base se ressuscitadas de uma vez, em vez do +1 listado por Zumbis Adicionais (arredonde para cima, mínimo de 1).

CAP

5

205



Veja pág. 231 para o perfil padrão de um zumbi humano. Cadáveres não são conjurados por esta habilidade, então deve haver um suprimento de corpos dentro da Distância (critério do Mestre).

Um morto-vivo Incapacitado por dano não pode ser ressuscitado com este poder novamente.

MODIFICADORES

■ **ZUMBIS ADICIONAIS (+1):** Uma horda maior pode ser ressuscitada com uma única conjuração pagando 1 Ponto de Poder adicional para cada *zumbi* extra ressuscitado.

■ **ARMADO (+1 por Zumbi):** O morto ressuscita com uma arma enferrujada comum ao seu cenário e ambiente. Escolha uma:

- **Arma de Mão:** For+d6.
- **Arma de Combate a Distância:** Distância 12/24/48, Dano 2d6.

■ **ARMADURA (+1 por Zumbi):** Os horrores saem de seus túmulos trajando 2 pontos de Armadura. Pode ser uma cota de malha velha, placas enferrujadas, coletes à prova de balas apodrecidos etc.

■ **PASSAGEIRO DA MENTE (+1):** O conjurador pode se comunicar e sentir através de um dos mortos-vivos que ele conjurou. Se for destruído, ele pode passar para qualquer um dos outros atualmente sob seu controle.

■ **PERMANENTE (0):** O *zumbi* recebe sua não-vida até que seja Incapacitado por Ferimentos. Os Pontos de Poder usados para ressuscitá-lo são "investidos" e ficam indisponíveis até que ele seja destruído. O necromante pode acabar com a não-vida de suas criações a qualquer momento, independente da visão, distância ou outros fatores. Seus Pontos de Poder então começam a recarregar normalmente.

Zumbis permanentes continuam animados mesmo que seu criador seja morto!

"ATIRE NA CABEÇA, RED!
SEMPRE NA CABEÇA."

- GABE

SUMÁRIO DE PODERES

PODERES					
PODER	EST.	PP	DIST.	DUR.	RESUMO
Adivinhação	H	5	Pessoal	5 min.	Conjurador faz perguntas a entidades.
Ajuda	N	1	As	I	Remove Fadiga ou Abalado; ou Atordoado com uma ampliação.
Amigo das Feras	N	E	As	10 min.	Controla animais.
Andar Nas Paredes	N	2	As	5	Personagem pode andar nas paredes com metade da Movimentação (Movimentação total com uma ampliação).
Atordoar	N	2	As	I	Alvo fica Atordoado
Aumentar/ Reduzir Característica	N	2	As	5/I	Aumenta ou reduz uma perícia ou atributo.
Banir	V	3	As	I	Rolagem resistida contra Espírito para banir entidades.
Barreira	E	2	As	5	Cria uma barreira de 5 quadros (10 metros) de comprimento e 1 quadro (2 metros) de altura, Dureza 10.
Campo de Dano	E	4	As	5	Cria uma aura que causa 2d4 de dano.
Cavar	N	2	As	5	Alvo cava túneis sob a terra.
Cegar	N	2	As	I	Inflige uma penalidade de -2/-4 às vítimas.
Confusão	N	1	As	E	Deixa o alvo Distraído e Vulnerável.
Conjurar Aliado	N	Esp.	As	5	Conjura algum tipo de aliado
Crescimento/ Encolhimento	E	E	As	5	Aumenta ou diminui de Tamanho.
Cura	N	3	T	I	Remove Ferimentos que foram sofridos há menos de uma hora.
Dádiva do Guerreiro	E	4	As	5	Concede uma Vantagem de Combate.
Deflexão	N	3	As	5	-2/-4 para atacar o receptor.
Detectar/ Ocultar Arcano	N	2	As	E	Deteta magia por Duração 5 ou oculta por 1 hora.
Devastação	N	2	As	I	Alvos dentro de um MME ou Cone ficam Distraídos e podem ser arremessados.
Disfarce	E	2	As	10 min.	Alvo se parece com outra pessoa.

CAP
5

PODER	EST.	PP	DIST.	DUR.	RESUMO
Dissipar	E	1	As	I	Nega efeitos mágicos.
Drenar Pontos de Poder	V	2	As	I	Drena d6 Pontos de Poder de um inimigo, se bem-sucedido em uma rolagem resistida de perícias arcana.
Elo Mental	N	1	As	30m	Elo mental dentro de um quilômetro e meio (8 com uma ampliação).
Empatia	N	1	As	5	Rolagem resistida contra Espírito para adicionar +2 a ataques sociais pela Duração do poder.
Enredar	N	2	As	I	Prende ou Enreda inimigos.
Explosão	E	3	Asx2	I	2d6 de dano em um Modelo Médio de Explosão.
Falar Idioma	N	1	As	10 min.	Conjurador pode falar e compreender idiomas.
Fantoche	V	3	As	5	Rolagem resistida contra Espírito para controlar o alvo.
Ferir	N	2	As	5	Aumenta o dano da arma em +2/+4.
Iluminar/Obscurecer	N	2	As	10 min.	Cria ou dissipa iluminação.
Ilusão	N	3	As	5	Cria imagens imaginárias.
Intangibilidade	H	5	As	5	Alvo se torna incorpóreo.
Invisibilidade	E	5	As	5	Alvo fica invisível (-4/-6 para afetar).
Leitura de Objeto	E	2	T	E	Revela os últimos cinco anos de história de um objeto (100 anos com uma ampliação).
Leitura Mental	N	2	As	I	Rolagem resistida contra Astúcia para ler a mente.
Limpeza Mental	V	3	As	I	Remove e altera memórias.
Manipulação Elemental	N	1	As	5	Permite a manipulação menor de elementos básicos.
Medo	N	2	As	I	Provoca um Teste de Medo.
Morosidade/Velocidade	E	2	As	I/5	Aumenta ou diminui movimento.
Mudança de Forma	N	Esp.	Pessoal	5	Conjurador assume a forma de várias criaturas.
Proteção	N	1	As	5	Concede Armadura +2/+4.
Proteção Ambiental	N	2	As	1 hora	Protege o alvo contra ambientes perigosos.
Proteção Arcana	N	1	As	5	Conjuradores inimigos subtraem 2 (4 com uma ampliação) quando miram nesse personagem; reduz o dano em igual quantidade.

PODER	EST.	PP	DIST.	DUR.	RESUMO
Raio	N	1	Asx2	I	Ataque a distância de 2d6 de dano.
Rajada	N	2	Cone	I	Ataque em forma de cone causando 2d6 de dano.
Ressurreição	H	30	T	I	Traz os mortos de volta à vida.
Som/Silêncio	N	1	Asx5/ As	I/5	Cria ou abafa som.
Sono	E	2	As	1 hora	Bota as vítimas pra dormir.
Telecinese	E	5	Asx2	5	Move itens com Força d10 (d12 com uma ampliação).
Teleporte	E	2	As	I	Personagem se teleports até 12 quadros de distância.
Visão Distante	E	2	As	5	Veja detalhes a grandes distâncias; Com uma ampliação, diminui penalidades por Distância à metade.
Visão Sombria	N	1	As	1 hora	Ignora até 4 pontos de penalidades por iluminação, ou 6 com uma ampliação.
Voar	V	3	As	5	Alvo voa com Movimentação 12.
Zumbi	V	3	As	1 hora	Ressuscita e controla os mortos-vivos.





CAPÍTULO SEIS

BESTIÁRIO

Grandes heróis geralmente são definidos pelos inimigos, monstros e outros horrores que eles enfrentam. Neste capítulo estão várias das ameaças mais comuns através de muitos Mundos Selvagens.

CONSTRUINDO AMEAÇAS

Personagens não jogadores e monstros podem ter quaisquer Vantagens ou Complicações que o Mestre considerar apropriado. Eles *não são* criados da mesma maneira que um personagem jogador (embora eles geralmente devam cumprir os pré-requisitos de quaisquer Vantagens para maior adequação). Caso contrário, dê a eles a habilidade que você quiser que eles tenham e gaste seu tempo e energia no enredo do jogo ou na melhor forma de entreter seu grupo.

HABILIDADES ESPECIAIS

ANDAR NAS PAREDES

Algumas criaturas têm a habilidade de andar nas paredes. Elas automaticamente andam em superfícies verticais ou invertidas da mesma maneira que um humano anda sobre a terra.

A taxa de movimento de uma criatura que Anda Nas Paredes é sua Movimentação padrão. Ela pode correr normalmente

quando anda nas paredes a menos que o texto específico da criatura diga o contrário.

AQUÁTICO

A criatura é nativa da água. É uma nadadora natural e não pode se afogar. Sua Movimentação é especificada depois da habilidade Aquático.

ARMADURA

A Armadura da criatura é escrita entre parênteses próximo da Resistência total da criatura e já devidamente somada. Pele coriácea ou grossa geralmente oferece 2 pontos de Armadura. Criaturas como um estegossauro geralmente têm 4 ou mais pontos de proteção. Criaturas sobrenaturais podem ter valores de Armadura muito maiores. Uma estátua viva, por exemplo, pode ter 8 pontos ou mais de Armadura.

ARMAS DE SOPRO

Dragões e outros “sopradores de fogo” usam um Modelo de Cone para seus ataque (veja **Ataques de Área** na pág. 116). Ataques de sopro podem ser **Evadidos** (pág. 122).

A menos que a descrição da criatura diga o contrário, ataques de sopro levam o turno inteiro da criatura — elas não podem realizar Ações Múltiplas na mesma rodada em que realizam um ataque de sopro.

ATORDOAR

Uma criatura com esta habilidade geralmente tem um ataque elétrico, toxina leve, golpe mental ou manifestação similar. Quando ela atinge um personagem (mesmo que não cause dano), ele deve fazer uma rolagem de Vigor menos qualquer penalidade listada ou fica **Atordoado** (pág. 117).

CAVAR

De vermes gigantes a humanoides da areia, muitas criaturas conseguem cavar debaixo da terra e se mover dentro dela.

Cavadores podem criar túneis subterrâneos e reaparecer em outro lugar para realizarem ataques surpresa devastadores contra seus inimigos. A distância que a criatura pode cavar em seu turno está escrita imediatamente após sua habilidade Cavar.

Uma criatura cavadora pode criar um túnel em sua ação e pode emergir do solo em qualquer ponto dentro da sua Movimentação em cavar no mesmo turno. Ela não pode ser atacada enquanto está sob a terra a menos que o atacante tenha algum meio especial de detectá-la e seu ataque possa penetrar na terra entre eles, atravessando-a.

Criaturas cavadoras emergem debaixo de seus oponentes e podem pegá-los de surpresa. Se o alvo não estava ciente da presença do cavador, a criatura faz uma rolagem resistida

de Furtividade contra Perceber da vítima. Se o cavador vencer, o alvo fica Vulnerável *apenas para ele*. Com uma ampliação, o cavador consegue a Finalização. Alvos Aguardando podem tentar interromper o ataque antes que ele ocorra.

Cavadores geralmente não podem surpreender um inimigo depois que sua presença é descoberta, mas ainda podem cavar em busca de proteção e mobilidade.

CHIFRES

Veja Armas Naturais, pág. 115.

COLOSSAL

Criaturas Colossais são aquelas que têm ao menos tamanho 12 ou maior. Monstros clássicos de filmes como Godzilla entram nesta categoria.

Monstros Colossais têm Armadura Pesada, podem receber três Ferimentos adicionais e seus ataques contam como Arma Pesada.

Pisotear: Uma criatura Colossal pode pisotear usando um modelo de explosão (o tamanho do modelo e determinado pelo Mestre baseado na “pegada” do monstro). O ataque ignora modificadores de Escala e é uma rolagem resistida de Atletismo contra Agilidade (defensores rolam individualmente). Aqueles que não conseguem sair do caminho são pisoteados e recebem dano igual a Força da criatura.



CONSTRUTO

Robôs, golens e outros objetos animados são coletivamente chamados de “construtos”. Alguns são criaturas conscientes, enquanto outros são meros autômatos seguindo a vontade dos seus mestres.

Seja qual for sua origem ou material, construtos têm várias vantagens inerentes sobre criaturas de carne e osso.

Construtos adicionam +2 quando tentam se recuperar de Abalado, ignoram 1 ponto por Penalidades por Ferimentos, não respiram ou comem e são imunes a doenças e veneno, não ficam Sangrando e Ferimentos são removidos com Consertar em vez de Curar, sem a “Hora de Ouro”.

DESTEMIDO

Criaturas sem mente, alguns mortos-vivos, robôs e afins não sofrem da fraqueza de uma mente mortal. Criaturas Destemidas são imunes a Medo e efeitos de Intimidação. Contudo, elas ainda podem ser Provocadas (geralmente porque isso chama sua atenção em vez de causar um transtorno emocional).

ELEMENTAL

Ar, terra, fogo e água foram a base dos reinos elementais, onde vivem criaturas estranhas e incompreensíveis.

Elementais têm corpos de pura terra, água, ar ou fogo, e assim ignoram dano adicional por Ataques Localizados, ignoram 1 ponto de Penalidades por Ferimento, não respiram ou comem e são imunes a doenças e veneno, só podem ser curados através de cura mágica ou natural.

ESMAGAR

A criatura aprendeu como lidar com criaturas irritantes menores do que ela. Ela ignora até 4 pontos de penalidades por Escala quando ataca com certas habilidades listadas em sua descrição (e apenas naquelas habilidades específicas).

ETÉREO

Fantemas, sombras, fogo fátnuo e criaturas intangíveis similares não têm forma no mundo físico (ou podem ter ou não dependendo de sua vontade). Eles podem

passar por objetos físicos, não podem ser feridos por ataques não-mágicos e não podem sequer ser vistos se assim o desejarem. Criaturas etéreas são afetadas por itens mágicos, armas e poderes sobrenaturais.

A menos que a descrição diga o contrário, criaturas etéreas não podem arremessar objetos, portar armas, ou mesmo empurrar heróis aterrorizados escada abaixo.

FRAQUEZA

Algumas criaturas sofrem dano adicional ou só podem ser feridas por sua Fraqueza. Uma criatura feita de gelo, por exemplo, pode receber dano dobrado por fogo. Veja a descrição da criatura para ver os efeitos em particular.

FRAQUEZA AMBIENTAL

A criatura é suscetível a um tipo de energia ou substância em particular, como frio, calor, ferro,etc.

Dano da fonte é aumentado em 4 e a criatura subtrai 4 para resistir a Perigos correspondentes ou poderes com Manifestações similares.

GARRAS

Veja Armas Naturais, pág. 115.

IMUNIDADE

Criaturas nascidas no fogo não são afetadas por calor e um horror feito de pura eletricidade não sofre dano por um ataque de raio com manifestação elétrica. Imunidades são para tipos específicos de ataques como fogo, frio, eletricidade e daí em diante. Tais criaturas não têm **Invulnerabilidade** (veja abaixo), elas apenas ignoram dano e ataques Atordoantes dos tipos específicos de ataques nomeados.

INFECÇÃO

A mordida de um vampiro, uma terrível criatura tipo aranha que injeta ovos na pele de suas vítimas, ou mesmo ratos infectos que arranhram, são exemplos de uso da habilidade Infecção.

Um personagem Abalado ou Ferido por uma criatura com Infecção deve fazer uma rolagem de Vigor. Modificadores na

rolagem são listados na descrição da criatura, bem como os efeitos de falha.

INFRAVISÃO

Animais noturnos geralmente enxergam no espectro infravermelho — isso significa que eles podem “enxergar” detectando calor. Criaturas com Infravisão diminuem à metade penalidades por má iluminação quanto atacam alvos que irradiam calor (incluindo inimigos *invisíveis*).

Personagens inteligentes podem encontrar meios de mascarar seu calor de tais criaturas. Espalhar lama fria sobre o corpo ou vestir roupas especiais que filtram calor geralmente obscurecem o alvo daqueles que têm Infravisão.

Geralmente, humanoides com Infravisão também têm visão normal.

INVULNERABILIDADE

Alguns Contos Selvagens trazem horrores invulneráveis que só podem ser derrotados ao se descobrir sua fraqueza.

Criaturas invulneráveis ignoram dano conforme listado em sua descrição. A menos que especificado de outra forma, eles podem ser Abalados ou Atordoados, mas não Feridos por outras formas de dano. Um deus antigo obscuro que foi trazido de volta à vida por cultistas incautos, por exemplo, pode ser vulnerável apenas a fragmentos de vidro coletados de uma igreja.

MEDO

Monstros particularmente assustadores provocam testes de Medo para todos que os veem. Alguns monstros realmente aterradores também podem infligir penalidades em testes de Medo. Uma criatura com Medo -2, por exemplo, faz com que todos que a vejam façam seus testes de Medo com -2. Veja as regras de **Medo** na pág. 140 para saber os efeitos.

MORDIDA

Veja Armas Naturais, pág. 115.

MORTO-VIVO

Zumbis, esqueletos e horrores físicos similares são particularmente difíceis de se

destruir. Abaixo estão os benefícios de ser tal abominação.

- Adicione +2 em Resistência e rolagens de Espírito para se recuperar de Abalado, ignore dano adicional por Ataques Localizados, ignore 1 ponto de Penalidades por Ferimento, não respiram ou comem, são imunes a doença e veneno, não ficam Sangrando e só podem ser curados com *cura* mágica.

PARALISIA

Venenos paralisantes são discutidos em Veneno, veja adiante. Outras criaturas podem paralisar suas vítimas com magia, eletricidade ou outras fontes. Vítimas que sofrem dano ou um resultado Abalado de tal criatura devem fazer uma rolagem de Vigor ou ficam Atordoadas. Elas também ficam paralisadas e são incapazes de agir — até mesmo falar — por 2d6 rodadas (ou mais se especificado de outra forma).

REGENERAÇÃO

As lendas dizem que trolls, vampiros e outros tipos de criaturas lendárias podem Regenerar danos causados a elas.

Regeneração divide-se em dois tipos: Rápida e Lenta.

- **RÁPIDA:** Criaturas Feridas fazem uma rolagem de Vigor a cada rodada — mesmo depois de serem Incapacitadas. Um sucesso cura um Ferimento (ou remove o estado Incapacitado) e uma ampliação cura um Ferimento adicional. Ferimentos causados por alguns tipos de dano, listados na descrição da criatura, não regeneram, mas ainda podem ser curados naturalmente. Trolls não podem regenerar Ferimentos causados por fogo, por exemplo.

- **LENTA:** A criatura pode fazer uma rolagem de cura natural uma vez por dia.

RESILIENTE/MUITO RESILIENTE

Extras de Elite são mais durões do que o normal. Isso pode incluir uma raça especial de orcs em um cenário de fantasia, capangas particularmente durões ou agentes em um mundo moderno, ou até mesmo animais

mutantes criados no laboratório de algum cientista louco.

Extras Resilientes podem receber um Ferimento antes que fiquem Incapacitados, Extras Muito Resilientes podem receber dois. Cartas Selvagens não podem ser Resilientes ou Muito Resilientes. As habilidades existem para aproximar Extras selecionados dos heróis e vilões que os lideram.

RESISTÊNCIA AMBIENTAL

A criatura é resistente (mas não imune) a um tipo de energia ou substância em particular, como frio, calor, ferro etc.

Dano da fonte é reduzido em 4 e a criatura adiciona +4 para resistir a Perigos correspondentes ou poderes com Manifestações similares.

ROBUSTO

Criaturas muito resistentes ou resilientes não tombam devido a ferimentos menores, não importa quantos sofram. É necessário um golpe decisivo para abater uma dessas tenazes criaturas.

Se a fera for Abalada, outro resultado Abalado não provoca um Ferimento.

TAMANHO

Tamanho concede um bônus em Resistência (ou penalidade para criaturas pequenas) e é um guia para a Força típica das criaturas naquela faixa em geral.

Tamanho geralmente é baseado em massa, mas existem exceções para criaturas extremamente grandes, mas fracas, criaturas pequenas mais fortes etc.

Modificadores de Escala são explicados em **Tamanho** e **Escala** na pág. 127.

Ferimentos Adicionais: Criaturas Grandes podem receber um Ferimento adicional, Enormes dois e Colossais três. A penalidade máxima por Ferimentos sempre é três. Isso se acumula com **Resiliente/Muito Resiliente** (veja pág. 214).

Tais criaturas geralmente têm Alcance igual aos níveis de Ferimento adicionais concedidos pelo Tamanho.

TENTÁCULOS

A Criaturas tem um número de ações com seus tentáculos especificada em sua descrição (normalmente 2 ou 4). Ações com tentáculos contam coletivamente como uma das três ações potenciais da criatura naquele turno. As ações devem ser possíveis de serem realizadas com os tentáculos de alguma forma – normalmente um ataque de Lutar, Atirar ou agarrão, mas fica a cargo do mestre.

Se a criatura é uma Carta Selvagem, e rola seu Dado Selvagem para cada ação com o tentáculo como de costume.

Se realizar outras ações em seu turno, tais como Provocar ou conjurar uma magia, estas ações e as realizadas pelos tentáculos são afetadas pelas penalidades de Ações Múltiplas como de costume.

Rolagens de Agarrar feitas com os tentáculos recebem um bônus de +2 e “esmagar” causa dano igual a Força a menos que indicado o contrário.

Cortar um tentáculo é um Ataque Localizado. Se o dano exceder a Resistência da criatura, o membro é cortado e o monstro está Abalado. Se já estiver Abalado, ele recebe um Ferimento.

VENENO

Cobras, aranhas e outras criaturas injetam veneno através de mordidas ou arranhões. Para fazê-lo, a criatura deve causar ao menos um resultado de Abalado na vítima, que então faz uma rolagem de Vigor modificada pela força do veneno (listado entre parênteses depois da habilidade Veneno da criatura). Efeitos de falha são descritos com mais detalhes na seção **Perigos** (pág. 142).

VISÃO NO ESCURO

Visão no Escuro ignora penalidades por Penumbra e Escuridão (mas não por Escuro como um Breu).

VOO

A criatura pode voar com a Movimentação listada. Usa Atletismo para manobrar em perseguições ou outras situações.

TABELA DE TAMANHO

TAMANHO/ BÔNUS DE RESISTÊNCIA	FAIXA TÍPICA DE FORÇA	MOD. DE ESCALA	ALTURA TÍPICA / COMPRIMENTO ATÉ...	MASSA ATÉ...	EXEMPLOS DE CRIATURAS
-------------------------------------	--------------------------------	----------------------	---------------------------------------------	-----------------	--------------------------

Use os exemplos abaixo para estimar o Tamanho das criaturas não inclusas no Bestiário. Massa geralmente é o suficiente para determinar seu bônus Tamanho e Resistência, mas considere dimensões gerais que façam sentido.

Criaturas Minúsculas têm um valor de Força de 1. Elas não podem fazer rolagens de Força (logo não podem rolar Ases ou obter bônus de dano). Eles podem causar dano a criaturas com Resistência 1, mas só podem ferir criaturas Pequenas ou maiores caso se reúnam em bandos (veja **Bandos**, pág. 219).

MINÚSCULO					
-4	1	-6	15 cm	<2 kg	Corvo, rato
MUITO PEQUENO					
-3	d4-3	-4	45 cm	8 kg	Gato doméstico, cão pequeno
PEQUENO					
-2	d4-1	-2	90 cm	16 kg	Coiote, lince, porco espinho
NORMAL					
-1	d4 a d6	—	1,20 m	65,5 kg	Criança, lobo, pequenino, goblin
0	d6 a d12	—	1,80 m	125 kg	Humano, Dogue Alemão, lobo atroz
1	d8 a d12+1	—	2,40 m	250 kg	Humano grande, gorila, leão, orc
2	d10 a d12+2	—	2,75 m	500 kg	Urso pardo, cavalo, ogro, tubarão tigre
3	d12 a d12+3	—	3,65 m	1000 kg	Touro, cavalo de guerra
GRANDE (+1 FERIMENTO)					
4	d12+1 a d12+4	+2	4,5 m	2 t.	Hipopótamo, tubarão branco
5	d12+2 a d12+5	+2	5,4 m	4 t.	Rinoceronte branco, beluga
6	d12+3 a d12+6	+2	7,3 m	8 t.	Elefante africano, draco, orca
7	d12+4 a d12+7	+2	9 m	16 t.	Tiranossauro Rex, triceratops

Quanto maior o monstro, maior é a queda

— GABE

TAMANHO/ BÔNUS DE RESISTÊNCIA	FAIXA TÍPICA DE FORÇA	MOD. DE ESCALA	ALTURA TÍPICA / COMPRIMENTO ATÉ...	MASSA ATÉ...	EXEMPLOS DE CRIATURAS
ENORME (+2 FERIMENTOS)					
8	d12+5 a d12+8	+4	11 m	32 t.	Dragão, cachalote
9	d12+6 a d12+9	+4	15 m	64 t.	Baleia jubarte
10	d12+7 a d12+10	+4	20 m	125 t.	Baleia-da- Groenlândia
11	d12+8 a d12+11	+4	22 m	250 t.	Baleia azul
COLOSSAL (+3 FERIMENTOS)					
12	d12+9 a d12+12	+6	30 m	500 t.	Kaiju ou monstros gigantes
13	d12+10 a d12+13	+6	38 m	1 kt.	
14	d12+11 a d12+14	+6	45 m	2 kt.	
15	d12+12 a d12+15	+6	60 m	4 kt.	
16	d12+13 a d12+16	+6	75 m	8 kt.	
17	d12+14 a d12+17	+6	90 m	16 kt.	
18	d12+15 a d12+18	+6	120 m	32 kt.	
19	d12+16 a d12+19	+6	150 m	64 kt.	
20	d12+17 a d12+20	+6	180 m	125 kt.	



BESTIÁRIO

Esta seção contém animais e monstros comuns a vários Cenários Selvagens. Note que para algumas criaturas Astúcia é listada relativa ao mundo animal, logo é seguida por um (A) para lembrá-lo de que isso é inteligência animal, não inteligência humana, então não espere que um cachorro dirija um carro só porque ele é um animal relativamente inteligente.

ARANHA GIGANTE

Aranhas gigantes são do tamanho de cães grandes e vivem em ninhos de 1d6 + 2 aracnídeos. Elas saem com frequência para caçar em grupos, quando presas são escassas em seus covis.

Seus covis são forrados com ossos e itens de suas vítimas, sendo frequentemente fartos em tesouros para aqueles corajosos o bastante para tentar obtê-los.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d10, Vigor d6

Perícias: Atirar d10, Atletismo d10, Furtividade d10, Intimidar d10, Lutar d8, Perceber d8

Movimentação: 8; **Aparar:** 6; **Resistência:** 4

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Andar Nas Paredes:** As criaturas se movem com toda sua Movimentação nas paredes e no teto! Sinistro!

- **Mordida:** For+d4.
- **Tamanho -1:** Essas aranhas são do tamanho de um cachorro.
- **Tecer:** Aranhas podem lançar teias de seu tórax que são do tamanho de um Modelo Pequeno de Explosão. Isso é uma rolagem de Atirar com Distância de 6 quadros. Um acerto significa que a vítima está Enredada ou Presa com uma ampliação (veja **Preso e Enredado**, pág. 124).
- **Veneno (-4):** Geralmente Moderado ou Letal. Veja pág. 147.

AVES DE RAPINA

Águias, falcões e grandes aves de rapina similares.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d4-2, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8, Lutar d6, Perceber d10

Movimentação: 3; **Aparar:** 5; **Resistência:** 2

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Mordida/Garras:** For+d4.
- **Tamanho -3 (Muito Pequeno):** Aves de Rapina são leves e medem cerca de trinta centímetros.
- **Voo:** Aves de Rapina voam com Movimentação 48 quadros.



BANDO

Às vezes os inimigos mais mortais vêm nos menores frascos. O bando descrito abaixo pode ser de praticamente qualquer coisa – de formigas que mordem a vespas que ferroam. Eles cobrem uma área igual a um Modelo Médio de Explosão ou um Modelo Pequeno de Explosão e atacam todos em seu interior a cada rodada. Quando um bando é Incapacitado ele é dispersado.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4 (A), Espírito d12, Força d8, Vigor d10

Perícias: Perceber d6

Movimentação: 10; **Aparar:** 4; **Resistência:** 7

Vantagens: –

Habilidades Especiais:

■ **Bando:** Aparar +2. Como o bando é composto de dezenas, centenas ou milhares de criaturas, armas cortantes e perfurantes não causam nenhum dano real. Armas de área funcionam normalmente e um personagem pode pisotear para infligir dano com Força a cada rodada. É possível evadir de alguns bandos (abelhas, vespas, pássaros) ficando completamente submerso.

■ **Divisão:** Alguns bandos se dividem em dois bandos menores quando são Feridos (critério do Mestre). Reduza o Modelo de Explosão um tamanho depois de um Ferimento; bandos Pequenos são destruídos.

■ **Mordida ou Ferroada:** Bandos atacam suas vítimas com centenas de pequenas mordidas a cada rodada, acertando automaticamente e causando 2d4 de dano a todos no modelo no final de seu turno. Dano é aplicado ao ponto menos protegido (vítimas em trajes completamente selados são imunes). Bandos não são inteligentes o suficiente para fazer qualquer coisa além de se mover e morder e não deveriam realizar ações multiplas, desafios etc.

CÃO/LOBO

As estatísticas abaixo são para cães grandes de ataque, como Rottweiler e Doberman Pinscher, assim como lobos, hienas e similares.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8, Lutar d6, Perceber d10

Movimentação: 8; **Aparar:** 5; **Resistência:** 4

Vantagens: Prontidão

Habilidades Especiais:

- **Mordida:** For+d4.
- **Tamanho -1:** Esses caninos pesam cerca de 30 quilos e suas cabeças chegam a mais ou menos a altura da cintura de um humano médio.
- **Velocidade:** dado de corrida d10.

CAVALO

Cavalos de montaria equilibram velocidade com capacidade de carga.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d12, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Lutar d4, Perceber d6

Movimentação: 12; **Aparar:** 4; **Resistência:** 8

Vantagens: Ligeiro.

Habilidades Especiais:

- **Coice:** For+d4, na frente ou na traseira, conforme desejado.
- **Tamanho 2:** Um cavalo típico pesa cerca de 500 quilos.

CAVALO DE GUERRA

Cavalos de guerra são criaturas grandes treinadas para agressão. Eles são treinados para lutar com ambos os cascos, tanto dianteiros quanto traseiros.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Lutar d8, Perceber d6

Movimentação: 8; **Aparar:** 6; **Resistência:** 10

Vantagens: Ligeiro.

Habilidades Especiais:

- **Coice:** For+d4, na frente ou na traseira, conforme desejado.

MONSTROS CARTAS SELVAGENS

Criaturas marcadas com este símbolo geralmente são Cartas Selvagens: ☀. Elas rolam um Dado Selvagem com suas rolagens de Característica e podem receber três Ferimentos.

Algumas criaturas devem quase sempre ser Cartas Selvagens, como dragões ou liches. Elas têm nomes únicos, históricos e histórias e geralmente são os "chefes" da aventura.

O Mestre sempre pode mudar isso se as criaturas forem comuns em um cenário, mas isso deve ocorrer bem raramente. Pode fazer sentido em um mundo cheio de dragões, por exemplo, ou em uma congregação de vampiros.



■ **Tamanho 3:** Cavalos de guerra são criaturas grandes criadas pelo seu poder e estatura.

DRACO

Dracos são dragões não-voadores com inteligência animal (no lugar da consciência mais humana dos dragões verdadeiros). Contudo, eles são muito mais agressivos em combate direto do que seus primos distantes.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6(A), Espírito d10, Força d12+6, Vigor d12

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d6, Intimidar d12, Lutar d10, Perceber d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 7;

Resistência: 18 (4)

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

■ **Armadura +4:** Pele Escamosa.

■ **Golpe de Cauda:** For. A criatura pode fazer um ataque livre contra até dois oponentes na lateral ou atrás dela sem penalidade.

■ **Medo:** Dracos são criaturas assustadoras de se ver.

■ **Mordida/Garras:** For+d8.

■ **Resiliente:** Dracos podem receber um Ferimento antes que sejam Incapacitados.

■ **Sopro de Fogo:** Dracos sopram fogo causando 3d6 de dano (veja **Armas de Sopro** pág. 211).

■ **Tamanho 6 (Grande):** Dracos têm 6 metros de comprimento do focinho até a cauda.

DRAGÃO

Dragões são monstros cuspidores de fogo que trazem ruína e desespero às vilas que assolam. Tais criaturas não devem ser combatidas levianamente, sendo mais do que um desafio, mesmo para um grupo de aventureiros experientes. Estas criaturas também são muito inteligentes e usarão tudo que tiverem a seu favor quando confrontadas por pretendentes a matadores de dragões.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d10, Força d12+8, Vigor d12

Perícias: Atletismo d10, Conhecimento Geral d6, Furtividade d8, Intimidar d12, Lutar d10, Perceber d12, Persuadir d10

Movimentação: 8; **Aparar:** 7;
Resistência: 20 (4)

Vantagens: Frenesi (Apr), Focado

Habilidades Especiais:

- **Armadura +4:** Pele Escamosa.
- **Esmagar:** Dragões ignoram até 4 pontos de penalidades por Escala quando atacam com suas garras.
- **Golpe de Cauda:** For+d4. A criatura pode fazer um ataque livre contra até dois oponentes na lateral ou atrás dela sem penalidade.
- **Medo (-2):** Qualquer um que veja um poderoso dragão deve fazer um teste de Medo -2.
- **Mordida/Garras:** For+d8.
- **Sopro de Fogo:** Dragões sopram fogo causando 3d6 de dano (veja **Armas de Sopro**, pág. 211).
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalado duas vezes.
- **Tamanho 8 (Enorme):** Dragões são criaturas enormes com mais de 12 metros de comprimento do nariz até a cauda e pesando mais de 15 toneladas.
- **Voo:** Dragões têm uma Movimentação Voando de 24 quadros.

ELEMENTAIS

Elementais são espíritos vivos de terra, fogo, água ou ar. Abaixo estão versões menores de tais criaturas, mas existem muitas variedades mais poderosas.

ELEMENTAL DA ÁGUA

Estes espíritos são criaturas borbulhantes de água em forma humana.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atirar d8, Atletismo d6, Furtividade d8, Lutar d8, Perceber d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 6; **Resistência:** 7

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Aquático:** Movimentação 12.
- **Batida:** For+d6, dano não letal.
- **Elemental:** Sem dano adicional por Ataques Localizados, ignora 1 ponto de

Penalidades por Ferimento, não respira, imune a doenças e veneno.

■ **Escoar:** Pode se espremer através de qualquer vão poroso como se fosse Terreno Acidentado.

■ **Imunidade:** Imune a ataques baseados em água.

■ **Jato D'água:** Pode projetar uma torrente de água usando um Modelo de Cone e sua perícia Atirar. Aqueles apanhados dentro recebem 2d6 de dano não letal. Pode ser Evadido.

ELEMENTAL DO AR

Elementais do ar se manifestam como redemoinhos conscientes.

Atributos: Agilidade d12, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Atletismo d10,

Furtividade d10, Lutar d8, Perceber d8

Movimentação: —; **Aparar:** 6; **Resistência:** 5

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Elemental:** Sem dano adicional por Ataques Localizados, ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimento, não respira, imune a doenças e veneno.

- **Invulnerabilidade:** Imune a ataques não mágicos.

- **Forma Gasosa:** Pode manobrar através de qualquer superfície não sólida, passar através de fendas em portas ou janelas, subir como bolhas pela água etc.

- **Rajada de Vento:** Elementais do ar podem mandar rajadas direcionadas de vento para empurrar seus inimigos. Eles podem escolher um alvo ou um Modelo de Cone e usam sua perícia Atirar para a rolagem. Aqueles que são afetados devem fazer uma rolagem de Força (com -2 se o elemental conseguiu uma ampliação) ou são atirados a 2d6 quadros. Qualquer um que acerte um objeto rígido (como uma parede) recebe 2d4 de dano não letal.

- **Voo:** Elementais voam com Movimentação 12.

CAP

6

ELEMENTAL DO FOGO

Elementais do fogo surgem como uma chama em forma humana.

Atributos: Agilidade d12+1, Astúcia d8, Espírito d8, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atirar d8, Atletismo d8, Furtividade d6, Lutar d10, Perceber d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 7; **Resistência:** 5

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Ataque de Chamas:** Pode projetar uma rajada ardente de fogo usando um Modelo de Cone e sua perícia Atirar. Personagens ali dentro recebem 3d6 de dano e podem pegar **Fogo** (veja pág. 144). Pode ser Evadido.
- **Elemental:** Sem dano adicional por Ataques Localizados, ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimento, não respira, imune a doenças e veneno.
- **Imunidade:** Elementais do fogo são imunes a ataques baseados em calor e fogo.
- **Toque Flamejante:** For+d6, chance de pegar **Fogo** (veja pág. 144).

ELEMENTAL DA TERRA

Elementais da terra se manifestam como aglomerados de terra e pedra numa forma vagamente humana com um metro e meio de altura. Embora incrivelmente fortes, eles também são muito lentos e pesados.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d4

Movimentação: 4; **Aparar:** 6; **Resistência:** 11 (4)

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Armadura +4:** Pele de pedra.
- **Cavar (10 quadros):** Elementais da terra podem se fundir ao solo.
- **Elemental:** Sem dano adicional por Ataques Localizados, ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimento, não respira, imune a doenças e veneno.
- **Imunidade:** Imune a ataques baseados em terra (incluindo pedras atiradas ou poderes com Manifestações de terra, lama, pedras ou areia).

■ **Pancada:** For+d6.

■ **Resiliente:** Elementais da terra podem receber um Ferimento antes que sejam Incapacitados.

ESQUELETO

A pele desses mortos revividos já apodreceu, deixando-os ligeiramente mais rápidos que os zumbis ainda cobertos de carne. São encontrados geralmente em bandos nas legiões de um necromante maligno.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Atletismo d6, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4

Movimentação: 7; **Aparar:** 5; **Resistência:** 7

Vantagens: —

Equipamento: Varia.

Habilidades Especiais:

- **Destemido:** Esqueletos são Imunes a Medo e Intimidação.
- **Garras:** For+d4.
- **Morto Vivo:** +2 Resistência; +2 para se recuperar de Abalado; sem dano adicional por Ataques Localizados; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimentos; não respira; imune a doenças e veneno.

FANTASMA

Spectros, sombras e assombrações às vezes retornam da morte para assombrar os vivos ou cumprir algum objetivo inacabado.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d10, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Conhecimento Geral d8, Furtividade d12, Intimidar d12, Lutar d6 Perceber d12, Provocar d10

Movimentação: 6; **Aparar:** 5; **Resistência:** 5

Vantagens: —

Equipamento: Objetos arremessados (For+d4).

Habilidades Especiais:

- **Etéreo:** Fantasmas podem ficar invisíveis e imateriais à vontade e só podem ser feridos por ataques mágicos.
- **Medo (-2):** Fantasmas provocam testes de Medo com -2 quando permitem que outros os vejam.

GATO PEQUENO

Este é um gato doméstico comum, do tipo que pode ser um familiar para um conjurador, um companheiro animal para um Senhor das Feras ou uma forma alternativa para o poder *mudança de forma*.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6 (A),

Espírito d10, Força d4–3, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8, Perceber d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 2; **Resistência:** 2

Vantagens: Acrobata

Habilidades Especiais:

■ **Mordida/Garras:** For.

■ **Tamanho –3 (Muito Pequeno):**

Geralmente gatos possuem menos de 30 centímetros.

■ **Visão No Escuro:** Gatos ignoram penalidades por Penumbra e Escuridão.

GOBLIN

Goblins dos mitos e lendas são criaturas muito mais sinistras do que alguns jogos e a ficção retratam. Nos contos originais, eles eram criaturas terríveis que invadiam casas no meio da noite para roubar e devorar crianças desobedientes. As estatísticas aqui funcionam tanto para os goblins sombrios de “contos de fadas” como para aqueles encontrados ao lado de orcs em jogos de RPG contemporâneos.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6,

Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atirar d8,

Atletismo d6, Conhecimento Geral d10,

Furtividade d10, Lutar d6, Perceber d6,

Persuadir d4, Provocar d6

Movimentação: 5; **Aparar:** 5; **Resistência:** 4

Complicações: Ganancioso (Maior)

Vantagens: —

Equipamento: Lança curta (For+d4), Arco (Distância 12/24/48, Dano 2d6).

Habilidades Especiais:

■ **Infravisão:** Diminui penalidades por iluminação à metade quando ataca alvos com calor.

■ **Tamanho -1:** Goblins medem entre 90 centímetros e 1,20 metro de altura.

JACARÉ/CROCODILO

Jacarés e crocodilos são elementos comuns da maioria dos jogos de aventura do gênero pulp. As estatísticas aqui representam um exemplar mediano de ambas as famílias. Versões muito maiores são frequentemente encontradas em áreas mais remotas.

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4 (A),

Espírito d6, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d8, Lutar d8, Perceber d8

Movimentação: 3; **Aparar:** 6;

Resistência: 10 (2)

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

■ **Aquático:** Movimentação 5.

■ **Armadura +2:** Pele grossa.

■ **Mordida:** For+d6.

■ **Rolar:** Crocodilos e jacarés prendem sua vítimas com suas mandíbulas e rolam com elas. Se um desses grandes répteis acertar com uma ampliação, seu bônus de dano é um d10 em vez de um d6.

■ **Tamanho 1:** Crocodilos comuns têm cerca de 2 metros de comprimento, são pesados e pesam cerca de 250 quilos.

LEÃO

Os reis da selva são predadores ferozes, particularmente em campo aberto, onde suas presas não podem procurar abrigo.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6 (A),

Espírito d10, Força d12, Vigor d8

Perícias: Atletismo d10, Furtividade d10, Lutar d8, Perceber d8

Movimentação: 8; **Aparar:** 6; **Resistência:** 7

Vantagens: Frenesi (Apr)

Habilidades Especiais:

■ **Bote:** Leões dão o bote em suas presas para tirar o melhor de seu peso e suas garras. Se um leão fizer um Ataque Selvagem, ele adiciona +4 no dano em vez de +2.

■ **Mordida/Garras:** For+d6.

■ **Tamanho 1:** pesam cerca de 200 quilos.

■ **Visão No Escuro:** Leões ignoram penalidades por Penumbra e Escuridão.

CAP

6

223

LICHE

Talvez seja a criatura mais diabólica de qualquer mundo de fantasia. O Liche é um necromante tão consumido pela magia negra que eventualmente se torna ele mesmo um morto-vivo.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d12+2, Espírito d10, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Conhecimento Geral d8, Conjurar d12, Intimidar d12, Lutar d8, Ocultismo d12+2, Perceber d10, Persuadir d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 6;
Resistência: 15 (6)

Vantagens: Concentração, Extremamente Focado, Mago

Equipamento: Armadura mágica (+6), outros itens mágicos.

Habilidades Especiais:

- **Feitiços:** Liches têm 50 Pontos de Poder e conhecem todos os feitiços disponíveis.

- **Morto Vivo:** +2 Resistência; +2 para se recuperar de Abalado; sem dano adicional por Ataques Localizados; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimentos; não respira; imune a doenças e veneno.

- **Toque da Morte:** Liches drenam a vida daqueles ao seu redor com um toque. Em vez de um ataque normal, um liche pode fazer um **Ataque de Toque** (pág. 115). Cada ampliação em sua rolagem de Lutar automaticamente inflige um Ferimento ao seu alvo.

- **Zumbi:** Liches, antes de mais nada são necromantes. Os mortos-vivos que eles ressuscitam através do feitiço *zumbi* são permanentes e eles podem escolher ressuscitar esqueletos assim como zumbis se desejarem. Alguns liches possuem exércitos inteiros de mortos-vivos à sua disposição.

LOBO ATROZ

Lobos atrozes são muito grandes e ferozes, geralmente sendo usados por orcs como cães de ataque. Eles também podem ser encontrados em alcateias nas mais profundas e escuras florestas.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8, Intimidar d8, Lutar d8, Perceber d6

Movimentação: 10; **Aparar:** 6; **Resistência:** 6

Vantagens: Prontidão

Habilidades Especiais:

- **Mordida:** For+d6.

- **Velocidade:** dado de corrida d10.

LOBISOMEM

Quando uma lua cheia emerge, humanos infectados com licantropia perdem o controle e transformam-se em criaturas propensas ao assassinato. Alguns abraçam seu estado maldito e se satisfazem na destruição que causam.

Customize as Habilidades Especiais que fizerem mais sentido para o seus estripadores em particular. Licantropos mais velhos ou “de sangue puro” podem ser



Invulneráveis a tudo menos prata ou magia, por exemplo.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10

Perícias: Atletismo d8, Conhecimento Geral d8, Furtividade d10, Intimidar d10, Lutar d12+2, Perceber d12, Sobrevivência d10

Movimentação: 8; **Aparar:** 9; **Resistência:** 8

Vantagens: –

Habilidades Especiais:

- **Infecção:** Qualquer um morto por um lobisomem tem uma chance de 50% de também retornar como um lobisomem. O personagem se transforma involuntariamente a cada lua cheia. Ele só ganha controle sobre sua licantropia depois de 1d6 anos como um lobisomem.
- **Infravisão:** Diminui penalidades por iluminação à metade quando ataca alvos com calor.
- **Medo (-2):** Lobisomens gelam o sangue daqueles que os veem.
- **Mordida/Garras:** For+d8.
- **Regeneração Rápida:** Lobisomens podem tentar uma rolagem de cura natural a cada rodada a menos que os Ferimentos tenham sido causados por objetos de prata.
- **Tamanho 1:** Lobisomens são criaturas robustas.

MECHA

As estatísticas abaixo são para uma sentinela altamente mecanizada com 4m de altura que pode ser encontrada em uma campanha típica de ficção científica "hard". É uma plataforma leve de patrulha com inteligência razoável, um kit de sensores e alta capacidade de manobra. Mechas apropriados para batalha possuem blindagem consideravelmente melhores, são maiores e possuem arsenal mais especializado.

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d6, Espírito d4, Força d12+4, Vigor d8

Perícias: Atirar d8, Lutar d6, Perceber d10

Movimentação: 10; **Aparar:** 5;

Resistência: 14 (4)

Vantagens: Prontidão (Sensores).

Equipamento: Normalmente uma metralhadora ou lança-chamas.

Habilidades Especiais:

- **Armadura +4**
- **Construto:** +2 para se recuperar de Abalado; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimento; não respira ou sofre por doença ou veneno.
- **Destemido:** Mechas são imunes a Medo e Intimidação, mas podem ser espertos o suficiente para reagirem a situações que provocam medo apropriadamente.
- **Tamanho 4 (Grande):** O mecha tem cerca de 4 metros de altura.
- **Visão Noturna:** Kit de sensores ignora penalidades por Iluminação.

MINOTAURO

Minotauros medem mais de 2m de altura e possuem cabeças bovinas enormes com chifres. São usados como guardiões de labirintos em muitos mundos de fantasia. Em outros, eles são apenas outra raça de criaturas ocupando um território selvagem fantástico. Em todos os casos, são feras selvagens ansiosas pela batalha e pelo sabor da carne de seus inimigos.

Atributos: Agilidade: d8, Astúcia: d6, Espírito: d8, Força: d12+3, Vigor: d12

Perícias: Atletismo d8, Conhecimento Geral d6, Furtividade d8, Intimidar d12, Lutar d10, Perceber d10, Persuadir d4

Movimentação: 8; **Aparar:** 7 ou 8 (lança);

Resistência: 12 (1)

Vantagens: Ligeiro

Equipamento: Armadura de couro (+1), lança (For+d6, Alcance 1, Aparar+1).

Habilidades Especiais:

- **Chifres:** For+d4.
- **Resiliente:** Minotauros podem receber um Ferimento antes que sejam Incapacitados.
- **Tamanho 3:** Minotauros medem mais de 2 metros de altura e têm a massa muscular de um touro.

CAP

6

225

MULA

Mula é o cruzamento entre um burro e um cavalo e normalmente são usadas para transportar mercadorias pesadas ou puxar carroças.

Como qualquer bom animal de estimação, o Mestre deve se sentir livre para dar à mula um pouco de personalidade. O ditado “teimoso como uma mula” certamente vem à cabeça.

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4(A), Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d4, Perceber d4

Movimentação: 6; **Aparar:** 2; **Resistência:** 8

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Coice:** For.
- **Tamanho 2:** Mulas são criaturas atarracadas pesando geralmente pouco menos de 500 quilos.
- **Teimoso:** Mulas são animais “do contra”. Personagens devem subtrair 1 de suas rolagens de Cavalgar ao montá-las.

OGRO

Ogros são aparentados aos orcs e gigantes menores. Eles frequentemente são acolhidos por clãs orcs, que respeitam os brutamontes estúpidos por sua selvageria e força. Orcs frequentemente colocam seus ogros de “estimação” para lutar contra os de seus rivais.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d12

Perícias: Atletismo d6, Conhecimento Geral d6, Intimidar d8, Lutar d8, Perceber d4, Persuadir d4

Movimentação: 7; **Aparar:** 6;

Resistência: 11 (1)

Vantagens: Brutamontes, Varredura

Equipamento: Peles grossas (+1), clava grande (For+d8)

Habilidades Especiais:

- **Resiliente:** Ogros podem receber um Ferimento antes que sejam Incapacitados.
- **Tamanho 2:** A maioria dos ogros tem quase 2,40 metros de altura, com barrigas arredondadas e braços e pernas pesados.

ORC

Orcs são humanoides selvagens de pele esverdeada com feições suínas, incluindo focinho e algumas vezes até mesmo presas. Possuem personalidades abomináveis e raramente fazem prisioneiros.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atirar d6, Atletismo d6, Conhecimento Geral d6, Furtividade d6, Intimidar d8, Lutar d6, Perceber d6, Persuadir d4

Movimentação: 6; **Aparar:** 5;

Resistência: 8 (1)

Vantagens: Brutamontes.

Equipamento: Armadura de couro (+1), cimitarra (For+d8).

Habilidades Especiais:

- **Infravisão:** Diminui penalidades por iluminação à metade quando atacam alvos com calor.
- **Tamanho 1:** Orcs são ligeiramente maiores do que humanos.

ORC, LÍDER TRIBAL

O líder de pequenos clãs de orcs é sempre o brutamonte mais mortal do bando. Orcs líderes tribais geralmente possuem um item mágico ou dois em cenários onde tais coisas sejam relativamente comuns (a maioria dos mundos de “espada e feitiaria”).

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atirar d8, Atletismo d8, Conhecimento Geral d8, Furtividade d6, Intimidar d10, Lutar d12, Perceber d6, Persuadir d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 8 (ou 7 Machado Grande); **Resistência:** 12 (4)

Equipamento: Colete de placas (+4), cota nos braços e pernas (+3), machado grande (For+d10, PA 2, Aparar -1).

Vantagens: Brutamontes, Varredura

Habilidades Especiais:

- **Infravisão:** Diminuem à metade penalidades por Iluminação quando atacam alvos com calor.
- **Tamanho 1:** Orcs são ligeiramente maiores do que humanos.

SERPENTE

Serpentes no mundo real raramente são agressivas a menos que encurralladas ou assustadas. Elas são elementos comuns na ficção de aventura, então aqui estão os dois exemplos mais comuns.

SERPENTE CONSTRITORA

Mais de 4 metros de comprimento raramente são mortais para o homem no mundo real, pois não são particularmente agressivas. Nos jogos, entretanto, tais criaturas podem ser provocadas, envenenar ou apenas agir sordidamente.

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Lutar d6, Perceber d10

Movimentação: 4; **Aparar:** 5; **Resistência:** 5

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Mordida:** For.
- **Constrição:** +2 em rolagens de Força e Atletismo feitas para agarrar.

SERPENTE VENENOSA

Aqui estão estatísticas para Taipans (serpentes marrons australianas) e outras cobras e serpentes similares de tamanho médio portadoras de veneno extremamente mortal.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d4-2, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d8, Lutar d8, Perceber d12

Movimentação: 4; **Aparar:** 6; **Resistência:** 2

Vantagens: Rápido

Habilidades Especiais:

- **Mordida:** For+2.
- **Tamanho -3 (Muito Pequeno):** A maioria das serpentes venenosas possui de 1 a 2 metros de comprimento, mas apenas alguns centímetros de espessura.
- **Veneno:** O Mestre decide que tipo de veneno a serpente injeta (veja **Veneno**, pág. 147).

SOLDADO

Capangas, militares, soldados ou outros com treinamento básico atuam como infantaria para personagens mais poderosos. Eles devem ser customizados e equipados para sua função em particular.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Atletismo d6, Conhecimento Geral d6, Furtividade d4, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d6, Persuadir d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 5; **Resistência:** 5

Complicações: —

Vantagens: Soldado

TOURO

Touros normalmente só são agressivos com humanos quando estão enfurecidos. Porém, se você está procurando por estas estatísticas é porque o touro provavelmente já está furioso.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4(A), Espírito d8, Força d12+3, Vigor d12

Perícias: Atletismo d8, Lutar d4, Perceber d6

Movimentação: 7; **Aparar:** 4; **Resistência:** 11

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Chifres:** For+d6.
- **Tamanho 3:** A maioria dos touros pesa pouco menos de uma tonelada.

TROLL

Nos mitos e lendas, trolls são criaturas carnívoras horríveis que vivem em florestas profundas, debaixo de pontes ou em cavernas escondidas nas montanhas. Nos jogos e na ficção moderna, são monstros com a habilidade de regenerar dano que não seja causado por fogo. Estas estatísticas refletem ambos os históricos.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Conhecimento Geral d8, Furtividade d4, Intimidar d10, Lutar d8, Perceber d6

Movimentação: 7; **Aparar:** 6;

Resistência: 9 (1)

CAP

6

Equipamento: Clava com espinhos (For+d8).

Vantagens: Brutamontes, Varredura (Apr)

Habilidades Especiais:

- **Armadura +1:** Pele borrachuda.
- **Mordida/Garras:** For+d4.
- **Regeneração Rápida:** Trolls podem tentar uma rolagem de cura natural a cada rodada, mesmo que estejam Incapacitados, a menos que seus ferimentos tenham sido causados por fogo ou chamas, ou que tenham sido queimados depois.
- **Resiliente:** Trolls podem receber um Ferimento antes que sejam Incapacitados.
- **Tamanho 1:** Trolls são criaturas altas e esguias com quase três metros de altura.

TUBARÃO

Essa estatística cobre tubarões cabeça chata e o galha branca.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Força d8 (d10 para o cabeça chata), Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8,

Lutar d8, Perceber d12

Movimentação: —; **Aparar:** 6; **Resistência:** 7

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Aquático:** Movimentação 10.
- **Mordida:** For+d6.
- **Tamanho 1:** Tubarões pesam até 250 quilos.

TUBARÃO BRANCO

Estas estatísticas abrangem tubarões brancos medindo entre cinco e oito metros de comprimento.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Força d12+4, Vigor d12

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d12, Lutar d10, Perceber d12

Movimentação: —; **Aparar:** 7; **Resistência:** 12

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Aquático:** Movimentação 10.
- **Mordida:** For+d8.
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalado duas vezes.
- **Tamanho 4 (Grande):** Tubarões brancos podem crescer até oito metros de comprimento.

URSO

Isto cobre ursos grandes como ursos cinzentos, pardos (kodiaks) e grandes ursos polares. Uma das táticas favoritas de todos esses ursos é agarrar e morder com suas terríveis presas.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d8, Força d12+2, Vigor d12

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d8, Lutar d8, Perceber d8

Movimentação: 8; **Aparar:** 6; **Resistência:** 10

Vantagens: Brutamontes

Habilidades Especiais:

- **Mordida/Garras:** For+d6.
- **Tamanho 2:** Essas criaturas alcançam 2,40 m de altura e pesam mais de 500 quilos.



VAMPIRO

Os bebedores de sangue das lendas são comuns em muitos jogos de fantasia. Esse é um assecla vampiro relativamente jovem. Para vampiros mais fracos ignore a Habilidade Especial Invulnerabilidade.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Força d12+1, Vigor d10

Perícias: Atirar d6, Atletismo d8,

Conhecimento Geral d8, Furtividade d10, Intimidar d8, Lutar d8, Perceber d6, Persuadir d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 6; **Resistência:** 9

Vantagens: Frenesi, Focado

Habilidades Especiais:

■ **Fraqueza (Água Benta):** Um vampiro salpicado com água benta está Fatigado. Se imerso, ele entra em combustão como se fosse atingido por luz do sol (veja em adiante).

■ **Fraqueza (Apenas se Convidado):** Vampiros não podem entrar em uma propriedade particular sem serem convidados. Eles podem entrar em domínios públicos à vontade.

■ **Fraqueza (Estaca no Coração):** Um vampiro atingido por um Ataque Localizado no coração (-4) deve fazer uma rolagem de Vigor contra o dano. Se bem-sucedido, ele recebe o dano normalmente. Se falhar, ele desintegra e vira pó.

■ **Fraqueza (Luz do Sol):** Vampiros queimam sob a luz do sol. Eles recebem 2d4 de dano por rodada até que virem pó. Armadura protege normalmente.

■ **Fraqueza (Símbolo Sagrado):** Um personagem com um símbolo sagrado pode manter um vampiro a distância ao mostrar o símbolo. Um vampiro que queira atacar diretamente a vítima deve vencê-la em uma rolagem resistida de Espírito.

■ **Invulnerabilidade:** Vampiros só podem ser mortos por luz solar ou com uma estaca através do coração. Eles podem ser Abalados por outros ataques, mas nunca Feridos.

■ **Mordida/Garras:** For+d4.

■ **Morto Vivo:** +2 Resistência; +2 para se recuperar de Abalado; sem dano

adicional por Ataques Localizados; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimentos; não respira; imune a doenças e veneno.

■ **Senhor Vampírico:** Qualquer um morto por um vampiro tem uma chance de 50% de também retornar como um vampiro em 1d4 dias.

VAMPIRO ANCIÃO

As estatísticas abaixo são para um vampiro um pouco abaixo do lendário Drácula, mas muito acima daqueles sugadores de sangue recém saídos da sepultura. As habilidades listadas abaixo são padrão – o Mestre pode querer adicionar outras Vantagens como convir ao modo de vida anterior do vampiro.



Atributos: Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d10, Força d12+3, Vigor d12

Perícias:

Atirar d8, Atletismo d8, Conhecimento Geral d10, Furtividade d10, Intimidar d12, Lutar d10, Perceber d8, Persuadir d12

Movimentação: 6; **Aparar:** 7; **Resistência:** 10

Vantagens: Frenesi (Apr), Focado

Habilidades Especiais:

- **Crianças da Noite:** Vampiros anciões possuem a habilidade de convocar e controlar lobos ou ratos. Isto requer uma ação e uma rolagem de Astúcia com -2. Se for bem-sucedido, 1d6 lobos ou 1d6 bandos de ratos (veja **Bandos** na pág. 219) surgem das redondezas selvagens em 1d6+2 rodadas.
- **Encantar:** Vampiros podem usar o poder *fantoche* naqueles atraídos por ele (critério do Mestre) usando sua Astúcia como sua perícia arcana. Eles podem lançar e manter o poder indefinidamente, mas podem afetar apenas um alvo por vez.
- **Fraqueza (Água Benta):** Um vampiro salpicado com água benta está Fatigado. Se imerso, ele entra em combustão como se fosse atingido por luz do sol (veja em adiante).
- **Fraqueza (Apenas se Convidado):** Vampiros não podem entrar em uma propriedade particular sem serem convidados. Eles podem entrar em domínios públicos à vontade.
- **Fraqueza (Estaca no Coração):** Um vampiro atingido por um Ataque Localizado no coração (-4) deve fazer uma rolagem de Vigor contra o dano total. Se bem-sucedido, ele recebe o dano normalmente. Se falhar, ele desintegra e vira pó.
- **Fraqueza (Luz do Sol):** Vampiros queimam sob a luz do sol. Eles recebem 2d4 de dano por rodada até que virem pó. Armadura protege normalmente.
- **Fraqueza (Símbolo Sagrado):** Um personagem pode manter um vampiro a distância ao mostrar um símbolo sagrado. Um vampiro que queira atacar diretamente a vítima deve vencê-la em uma rolagem resistida de Espírito.

■ **Invulnerabilidade:** Vampiros só podem ser mortos por luz solar ou com uma estaca através do coração. Eles podem ser Abalados por outros ataques, mas nunca Feridos.

■ **Mordida/Garras:** For+d4.

■ **Morto Vivo:** +2 Resistência; +2 para se recuperar de Abalado; sem dano adicional por Ataques Localizados; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimentos; não respira; imune a doenças e veneno.

■ **Mudança de Forma:** Como uma ação, um vampiro pode transformar-se em um lobo ou morcego com uma rolagem de Astúcia com -2. Mudar de volta para forma humanoide requer uma rolagem de Astúcia.

■ **Névoa:** Vampiros anciões possuem a habilidade de se transformar em névoa. Fazê-lo (ou retornar a forma humana) requer uma ação e uma rolagem de Astúcia com -2.

■ **Senhor Vampírico:** Qualquer um morto por um vampiro tem uma chance de 50% de também retornar como um vampiro em 1d4 dias.

VERME GIGANTE

Planícies isoladas às vezes ocultam vermes enormes que cavam túneis sob a terra para devorar aventureiros desavisados. Estas coisas sentem vibrações através da terra, percebendo uma pessoa a cerca de 200 metros. As estatísticas abaixo são para um monstro com 15 metros de comprimento.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Força d12+9, Vigor d12

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d10, Lutar d6, Perceber d10

Movimentação: 6; **Aparar:** 5;

Resistência: 21 (4)

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

■ **Armadura +4:** Pele Escamosa.

■ **Batida:** Vermes gigantes esmagam suas presas debaixo dos seus corpos gigantes. Coloque três Modelos Pequenos de Explosão adjacentes uns aos outros e em linha reta para

representar a parte do corpo da criatura que é usada para esmagar. Tudo na área deve superar o verme em uma rolagem resistida de Atletismo contra Agilidade ou recebe sua Força em dano. Ignore modificadores de Escala quando fizer um ataque de Batida.

- **Cavar (20 quadros):** Vermes gigantes podem criar túneis debaixo da terra, sendo bloqueados apenas por rocha sólida.
- **Mordida:** For+d8.
- **Robusto:** A criatura não sofre um ferimento por ser Abalado duas vezes.
- **Tamanho 9 (Enorme):** Vermes gigantes normalmente tem 15 metros de comprimento e 3 de diâmetro.

ZUMBI

Estes cadáveres ambulantes são os clássicos monstros gemedores em busca de carne fresca.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Atletismo d4, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d4

Movimentação: 4; **Aparar:** 5; **Resistência:** 7

Vantagens: —

Habilidades Especiais:

- **Destemido:** Zumbis são Imunes a Medo e Intimidação.
- **Mordida/Garras:** For.
- **Morto Vivo:** +2 Resistência; +2 para se recuperar de Abalado; sem dano adicional por Ataques Localizados; ignora 1 ponto de Penalidades por Ferimentos; não respira; imune a doenças e veneno.
- **Fraqueza (Cabeça):** Ataques Localizados na cabeça de um zumbi causam +4 de dano.



CAP

6



CAPÍTULO SETE

NARRANDO O JOGO

Um grupo de heróis embarca numa jornada épica. Monstros terríveis e rivais implacáveis se opõem a eles. A natureza está contra eles. Mistérios precisam ser resolvidos, artefatos encontrados, inocentes salvos.

É sua prerrogativa como Mestre do Jogo dar vida a esses elementos fantásticos, desafiar seus jogadores com uma aventura além de suas imaginações mais loucas e criar uma estrutura para que descubram se são bem-sucedidos em seu objetivo ou não.

Esta é a parte divertida e empolgante de ser um Mestre do Jogo – criar, administrar e apresentar um mundo inteiro de emoção e aventura para os seus amigos mais próximos. Esta pode ser uma das experiências mais satisfatórias de entretenimento possíveis e *Savage Worlds* é projetado para ajudá-lo a extrair os melhores momentos de tensão e as risadas mais explosivas dessa experiência.

Você já leu as regras e provavelmente não sabe o que fazer com as inúmeras ideias que teve para sua nova campanha. Antes de criá-la, vamos conversar um pouco sobre a arte de ser um bom Mestre do Jogo, liderar seu grupo, criar mundos e conceber aventuras empolgantes e inesquecíveis.

APRENDENDO AS REGRAS

Não fique intimidado por todas as regras em *Savage Worlds*. Elas foram feitas para lidar com praticamente tudo e um pouco mais, mas tudo que você precisa para começar é saber como resolver rolagens de Característica e combate básico.

Tudo mais neste livro, desde todas as manobras de Perseguição a Interlúdios e Regras Situacionais pode ser ignorado até que você precise usar.

Uma ótima maneira de aprender as regras é narrar uma luta simples para você mesmo. Coloque um guerreiro Carta Selvagem e três esqueletos sobre a matriz de combate à sua frente e mãos à obra. Seu único objetivo é ter uma ideia de como rolar dados, definir totais de Ases e modificadores, rolar e aplicar dano e Absorver ferimentos.

Se conseguir lidar com estas questões, está pronto para narrar um jogo. Não se preocupe se você e seus amigos precisarem olhar algumas coisas da primeira vez. E não tenha receio de *não* checar as coisas e apenas improvisar se você estiver no meio de uma boa história e quiser seguir adiante. Boa parte da experiência se trata de você e seus amigos falando e fazendo algumas rolagens de perícias. Todas essas regras extras estão lá quando você quiser ou precisar delas para ajudar a tomar uma decisão.

O SEU JOGO

Você pode pensar que o primeiro passo para começar um novo jogo é encontrar um grupo de pessoas com quem jogar. Isso é importante, mas não faça isso ainda. Primeiro se entusiasme. Comece descobrindo o que você quer narrar e anote suas ideias. Faça isso e é provável que seus amigos também fiquem entusiasmados.

Uma vez que você tenha descoberto que tipo de cenário quer narrar, se pergunte com que tipo de personagens seus jogadores gostariam de jogar. Como uma aventura típica deve ser? Anote algumas observações sobre o que torna seu jogo legal, como quem são os vilões, que tipos de magia ou outros aspectos sobrenaturais estão presentes e qual é o seu enredo básico. Se você tiver estes elementos, provavelmente terá informação o suficiente para deixar seus amigos empolgados e prontos pra jogar.

NOITE DE JOGO

Agora é hora de recrutar alguns jogadores. Você teve uma grande ideia de campanha e tem informações o bastante para explicá-la a seus amigos. O próximo passo é descobrir quem gostaria jogar e quando poderão se reunir.

Pode ser melhor dizer a todo mundo quando você gostaria de narrar seu jogo. Você é a pessoa que *precisa* estar em todas as sessões, então os horários precisam funcionar pra você. Claro, você pode alterá-lo baseado nos horários dos seus amigos, mas se você apenas perguntar quando todos estão livres

você passará muito tempo tentando lidar com várias preferências que geralmente são vagas e conflitantes.

A maioria dos grupos se encontra uma vez por semana, ou quinzenalmente, dependendo do quanto ocupadas são as pessoas. O mais importante é que quando você decidir uma data tente mantê-la. Se você escolher um horário flexível, as pessoas tendem a esquecer-lo ou marcar compromissos conflitantes. As pessoas têm vidas ocupadas e por mais que as pessoas envolvidas amem jogar, elas ainda têm de estudar, cuidar de seus filhos, trabalhar, lidar com questões pessoais e de outras maneiras viver suas vidas. Se você tiver uma data estabelecida toda semana, é muito mais fácil para seus amigos marcarem a maioria de suas atividades em outros horários. Também te ajuda a saber quando você deve estar pronto para mestrar.

Não descarte jogar no meio de semana à noite. Sexta e sábado são ótimos se você é solteiro ou está na faculdade, mas dificultam as coisas para jogadores mais velhos que precisam das noites de fim de semana para ficar com suas famílias. Se começar às 18h, seus jogadores terão algum tempo para sair do trabalho, comer alguma coisa (ou dividir uma tradicional pizza com o grupo) e entrar de cabeça no jogo por volta das 19h.

A maioria das sessões se encerra por volta das 23h. A maioria das pessoas tende a ficar um pouco cansada nesse horário e você não quer que uma noite de jogo seja uma experiência estressante. converse com seus amigos e veja o que funciona para



eles. Definir algumas regras básicas ajudará todos a se programar e torna a presença de todos a cada semana mais provável.

Você pode querer terminar cada sessão de jogo com um gancho, questão ou missão. Ouvir seus jogadores falando sobre o que está para acontecer a seguir é uma das melhores recompensas que você pode esperar quando está narrando um jogo!

TIPOS DE PERSONAGEM

Depois de conseguir amigos interessados em jogar, seria bom dar-lhes algumas informações básicas sobre o cenário e descobrir os tipos de personagem que querem interpretar.

Não é preciso que todos criem personagens neste momento – a criação de personagem em *Savage Worlds* é rápida o suficiente para que possam fazê-lo em sua primeira sessão se você desejar. Mas se alguns dos seus amigos tiverem ideias claras quanto às suas origens ou arquétipo básicos (guerreiro, investigador etc.), você pode começar a trabalhar melhor os detalhes da história.

Caso vá mestrar *Deadlands*, por exemplo, e todos os seus amigos criam combatentes, você sabe que estão procurando por um jogo de ação. Você ainda pode misturar vários outros elementos – exploração, investigação, horror, interpretação profunda – mas de vez em quando narre também um tiroteio sangrento.

UNINDO O GRUPO

Agora que você juntou os jogadores, tem que pensar no porque dos personagens estarem juntos. Existem duas formas comuns de se lidar com isso.

A MISSÃO

Uma maneira de criar um grupo e fazer com que um personagem não jogador ofereça uma recompensa para aventureiros completarem alguma missão. Talvez eles tenham respondido a um anúncio de procura-se, sejam contratados em uma taverna fumacenta ou convocados por contatos ou amigos. Reunidos pelas

circunstâncias e pelo destino, os heróis devem aprender a trabalhar como uma equipe.

Há um problema que às vezes surge dessa abordagem. Digamos que você está mestmando uma campanha de fantasia e a missão seja levar uma mensagem para uma cidade distante. Mas um dos personagens em seu grupo é um caçador de bruxas. Seu jogador está todo empolgado para fazer dele um personagem único, mas você precisa que ele (e os outros) seja um mensageiro neste momento e aceite a missão para dar o pontapé inicial na sua campanha.

Felizmente, existe uma maneira fácil de consertar isso: deixe que o jogador pense em alguma solução. Seja honesto e diga a ele que você precisa disto para dar início a campanha. Talvez o caçador de bruxas esteja apenas entre as missões. Ou talvez ele esteja trabalhando disfarçado para desmascarar alguma feiticeira maligna ou precise ganhar algum ouro para comprar armas e equipamentos melhores para a sua missão. Ou talvez o empregador ou o destinatário seja um velho amigo (ou inimigo).

Esta abordagem não só ajuda a pôr as coisas em movimento, mas empodera o jogador e pode dar a sua campanha uma subtrama totalmente nova e interessante!

VELHOS CONHECIDOS

Você também pode começar uma campanha com todos os personagens já conhecendo uns aos outros. Isso funciona muito bem para colocar o jogo em andamento e é muito apropriado para certos tipos de campanha. Em cenários de *Weird Wars*, por exemplo, os personagens jogadores geralmente servem juntos há semanas, meses ou mesmo anos. Eles conhecem os defeitos e vícios de seus companheiros. Esta é também uma ótima maneira de começar um jogo em convenções onde o grupo tem apenas algumas horas para jogar.

PERMANECENDO JUNTOS

Depois da primeira aventura, os jogadores podem se perguntar porque seus personagens devem permanecer juntos. Isto é fácil se forem empregados por um benfeitor

em comum ou se grupos semelhantes são comuns ao cenário (bandos de aventureiros, equipes militares e assim por diante).

Permanecer juntos pode ser mais difícil se o objetivo da campanha não for muito claro ou se alguns dos personagens não se dão muito bem. A forma de corrigir isso depende muito do tipo de jogo que você está mestranco. Se houver um objetivo totalmente claro ou um arco geral de história, o grupo pode permanecer unido para derrotar o grande mal, mesmo que não sejam melhores amigos.

Se o objetivo da campanha for mais ambíguo, a melhor resposta pode ser *não* forçar os heróis a permanecer juntos. Pense em um jogo de horror moderno. Os jogadores são lançados juntos em uma mansão assombrada por um fim de semana. Coisas terríveis acontecem, mas eventualmente pelo menos alguns dos personagens jogadores sobrevivem e cambaleiam de volta para a luz do dia. Eles deveriam sair caçando vampiros ou perseguindo zumbis na semana seguinte só porque tiveram um encontro inacreditável juntos?

Talvez eles não devam. Talvez todos vão para casa e tentem esquecer o que aconteceu exatamente como pessoas normais. Deixe alguns dias ou semanas passarem sem nada acontecer (em termos narrativos, é claro). Mais tarde, porém, um dos personagens se envolve em outro encontro assustador. Agora ele sabe que outras pessoas podem acreditar na sua história maluca, então ele pede ajuda.

ATRITO

Então o que acontece se o seu grupo não se dá bem? Isso depende se são os jogadores ou os personagens que estão discutindo.

Não vamos te dar conselhos sobre como lidar com conflitos entre seus amigos. Você os conhece melhor e precisará descobrir se existem certos amigos que simplesmente não se encaixam na sua campanha. Lembre-se, no entanto, que amigos são mais importantes do que jogos – inclusive este. Se você e o resto do grupo não conseguirem resolver suas diferenças, encontrem outra coisa para fazer por um tempo que não

cause tal atrito. Talvez possam voltar ao jogo depois que tudo estiver resolvido.

Atritos entre personagens, por outro lado, não é apenas aceitável, como também é encorajado até certo ponto. Qualquer grupo interessante de personalidades disputa e discute ocasionalmente. Desde que seja feito dentro do personagem, isto agrupa à experiência de interpretação e à profundidade da campanha. Disputas tranquilas entre os heróis muitas vezes podem ganhar vida própria, incentivando os jogadores a puxar você, o Mestre do Jogo, de lado ou escrever bilhetes secretos sobre as ações que seus heróis efetuam quando estão longe dos olhares curiosos dos outros. Intriga e traição são essenciais para boas histórias dramáticas. Apenas se certifique de que o grupo converse e mantenha o conflito entre seus personagens; não na vida real.

TIPOS DE CAMPANHA

Grupos diferentes gostam de jogos diferentes. Alguns gostam de muitos combates, outros querem explorar o mundo e alguns preferem interpretação e narrativa. A maioria das pessoas gosta de uma boa mistura. Aqui estão algumas orientações sobre cada um dos tipos diferentes.

MATAR E PILHAR

Um jogo matar e pilhar se caracteriza por muitos combates. Em *Savage Worlds*, é possível matar mais do que confrontar seus cinco personagens contra uma dupla de orcs e um ogro. Você pode lançar uma *horda inteira* sobre seus heróis e também dar-lhes alguns aliados ou escudeiros leais para ajudar!

A melhor parte é que os jogadores que só querem avançar contra as forças das trevas dilacerando com duas espadas também podem fazê-lo. Jogadores de mentalidade mais tática podem acumular Vantagens de Liderança e direcionar as ações de mercenários e aliados.

Jogadores que gostam de calcular seus passos podem usar as regras de Suporte e Desafio para derrotar inimigos sem sequer realizar um único ataque!



Algumas pessoas menosprezam campanhas do tipo matar e pilhar hoje em dia, mas não há nada errado em curtir um bom combate tático — e ainda há espaço para interpretação épica mesmo no meio de grandes combates.

EXPLORAÇÃO

Explorar cidades perdidas, encontrar tesouros esquecidos ou recuperar civilizações caídas é sempre emocionante para exploradores. O Grande Desconhecido espreita atrás de cada pilha de colunas tombadas e tesouros inacreditáveis esperam por aqueles suficientemente corajosos para tomá-los de seus guardiões misteriosos.

O problema com os jogos de exploração é que eles muitas vezes são difíceis de elaborar, para você o Mestre do Jogo. Todas essas surpresas incríveis, feras terríveis e tesouros impressionantes precisam ser criados. Felizmente, *Savage Worlds* torna

fácil e rápido criar quase qualquer criatura, item mágico ou outras surpresas que possa imaginar.

Uma dica importante. Os jogadores não terão acesso às estatísticas das suas criaturas, a menos que você mostre a eles. Se você descrever criaturas misteriosas de várias formas e tamanhos, eles não sabem que são basicamente as mesmas estatísticas apenas com diferenças estéticas.

É difícil descrever maravilhas em um jogo e mantê-las interessantes. Vasos antigos, pictogramas estranhos e sítios arqueológicos estabelecem um ótimo clima para jogos de exploração, mas a menos que eles tenham significado ou ocasionalmente proporcionem algum efeito em jogo, os jogadores podem ficar entediados rapidamente. É difícil para a maioria das pessoas ficar empolgada com descrições detalhadas de urnas Etruscas. Dê a eles uma urna ocasional com uma sacola de moedas escondida, ou melhor ainda, um vinho

CAP

7

antigo que milagrosamente alivia Fadiga, e eles ficarão muito mais interessados em examinar aquelas ruínas.

INTERPRETAÇÃO

É possível que as campanhas mais difíceis de conduzir sejam as que envolvem muita interpretação. É muito fácil lidar com advogados de regras – provavelmente não haverá muitos dados rolando. A parte difícil é saber quando levar o grupo a uma nova situação ou evento e quando deixar que eles apenas conversem entre si ou com seus personagens não jogadores.

Ser capaz de criar personagens e criaturas na hora ajuda imensamente nessa situação. Você pode escrever algumas poucas informações sobre as Vantagens, Complicações ou perícias mais importantes de um personagem e seguir em frente. Dessa forma você pode se concentrar em dar aos seus Extras mais personalidade e se preocupar menos em calcular o Aparar ou Resistência deles – ao menos até eles entrarem em uma briga!

Outra questão pra se ter cuidado quando se está narrando um jogo com bastante interpretação é se certificar de incluir ao menos alguns eventos programados para que o grupo tenha sobre o que conversar. Se a maior parte da sua aventura se resumir a um grupo de pessoas em uma sala, é bem possível que a noite seja maçante. Se estiverem em uma sala tentando descobrir qual deles é um assassino, a ação provavelmente será bastante emocionante. Se as luzes ocasionalmente se apagarem e outra vítima aparecer morta, a interação entre personagens pode rapidamente se tornar tão empolgante quanto em um jogo de aventura em masmorras cheio de ação.

HORROR

Quase todos os jogos têm algum elemento de horror. Mestres do Jogo novatos frequentemente perguntam como lidar com horror em seus jogos. Suas mentes criam cenas de seus amigos sentados tremendo de pavor enquanto seus personagens frágeis são caçados por criaturas horríveis.

De acordo com a nossa experiência, isso é pouco provável. Certamente pode haver momentos como este, mas é mais provável que o seu grupo estará sentado comendo salgadinhos e fazendo piadas ruins uns para os outros. A pior coisa que você pode fazer é tentar impedi-los. Lembre-se que eles estão lá para se divertir e socializar enquanto exercitam suas próprias imaginações. Deixe-os se divertir e não tente ser muito opressivo com as coisas assustadoras.

Quando chegar a hora e a bizarice começar, sutilmente mude o tom um pouco. Sorria e diminua as luzes, ligue alguma música assustadora – alta apenas o suficiente para que ouçam sem aparecer demais. Se o que você estiver narrando for genuinamente assustador, o grupo vai estar relaxado e disposto a seguir com a correnteza e deixar os calafrios tomarem conta. Se você tentar *forçá-los* o tiro quase certamente sairá pela culatra.

Seja o que você fizer, assim que o grupo finalmente encontrar um monstro horrível, certifique-se de descrevê-lo ao invés de se referir a ele pelo nome. Uma “criatura grande e magra de pele verde com saliva escorrendo de suas presas e olhos negros brilhantes” é muito mais assustador do que “um troll.”

CONDUZINDO O JOGO

Savage Worlds foi pensado desde o início para tornar o trabalho do Mestre do Jogo o mais fácil possível. Os designers querem que você se foque em criar memórias empolgantes e incríveis com seus amigos. Nós não estamos interessados em passar horas antes do jogo criando estatísticas para Karlos, o taverneiro.

Isto significa que, ao se preparar para o seu jogo, você poderá se concentrar em criar tramas intrincadas, enigmas desafiadores e personagens interessantes. Não serão necessários cálculos complexos para criar

"LEMBRETE. JOGAR ARANHAS CENOGRÁFICAS EM CIMA DO GABE E DA EMÍLIA É UMA IDEIA MUITO RUIM..."

- O MESTRE

seus personagens não jogadores e monstros e você certamente não precisará gastar mais do que alguns minutos para criar uns bandidos para uma emboscada rápida.

Seu trabalho também é facilitado durante o jogo, pois há pouquíssima contabilidade. Você pode ter que registrar os Ferimentos de alguns poucos vilões Cartas Selvagens, mas além disso os bandidos estão sempre de pé e agindo normalmente, Abalados ou fora do jogo. Você pode se concentrar em descrever a ação ao invés de tentar anotar “2 pontos de dano na figura do esqueleto segurando a espada com a pintura lascada.”

Aproveite essas facilidades para relaxar e narrar um jogo como nunca experimentou antes. Se quiser gastar bastante tempo na elaboração da campanha, crie alguns acessórios interessantes, trabalhe nas suas tramas ou subtramas, e dê aos seus monstros algumas Habilidades Especiais memoráveis (e talvez teste-as você mesmo para garantir que elas funcionam como você deseja).

INTRODUCINDO NOVOS JOGADORES

Convencer seus amigos a tentar um novo jogo, especialmente se estiverem acostumados a um sistema e não gostarem de experimentar muitos outros, pode ser bastante difícil. Recomendamos baixar as regras de Test Drive (www.retropunk.com.br) e dá-las a cada um dos seus amigos. Isso mostrará a eles do que o *Savage Worlds* se trata e irá encorajá-los a tentar ao menos uma vez. Se você mestrar uma das aventuras gratuitas disponíveis de um dos nossos cenários com personagens prontos deve ser bem fácil para todos participarem, jogando uma sessão curta e descobrindo se esse jogo é para eles. Assim esperamos.

Se for o caso, você pode tentar um de nossos cenários com um pouco mais de conteúdo como *Deadlands: O Oeste Estranho*, *Weird Wars II*, *Lankhmar: Cidade dos Ladrões*, um dos nossos cenários licenciados ou mesmo um criado por você. Também pode converter seu mundo favorito para as regras de *Savage Worlds*.

EQUILÍBRIO

Alguns jogos possuem regras muito restritas de como equilibrar encontros para que toda luta seja “justa”. A batalha pode ser dura, mas ainda é esperado que os heróis possam vencê-la se jogarem com inteligência e tiverem sorte suficiente.

Em *Savage Worlds*, a maioria das sequências de encontros devem ser razoavelmente balanceadas para o nível de poder esperado do grupo, mas este nem sempre é o caso. Às vezes é interessante que os jogadores avaliem a situação e percebam que não podem vencer – pelo menos não investindo com armas em punho. Ocionalmente, isso é deseável, pois estimula o grupo a pensar, discutir, planejar e chegar a soluções inteligentes para as situações mais desafiadoras.

Mestres jamais devem ter medo de deixar a oposição exibir seus músculos. Afinal de contas, estes são “mundos selvagens” e triunfar contra inimigos deve ser um feito considerável, não algo fácil.

Isso nos traz a questão da falha. Se um monstro ou vilão derrotar o grupo, tire um momento para falar ao grupo e lembre-los de que os maiores heróis às vezes vivenciam esse tipo de contratempo. Como eles se erguem e continuam depois disso é o que realmente os define.

Geralmente a falha também é mais interessante do que o sucesso. Digamos que um jovem lorde desafie um bárbaro em uma luta mano a mano para trazer a paz às suas terras. O jovem lorde perde e os personagens jogadores designados para protegê-lo decidem violar as regras da trégua. Eles se intrometem e matam o campeão bárbaro! O nobre caiu em desgraça, mas deve seguir adiante para continuar a liderar aqueles que sacrificaram sua própria honra para salvá-lo.

criando um desafio

Quanto tiver jogado *Savage Worlds* por um tempo você deverá ter uma boa noção de quantos inimigos lançar sobre os seus aventureiros. Aqui vão alguns conselhos, mas certifique-se de levar em consideração as possíveis vantagens de cada lado (como

CAP

7

239



armadilhas, apoio, itens mágicos poderosos ou terreno favorável).

- Um herói Carta Selvagem Novato com uma habilidade de combate mínima deve ser capaz de lutar contra três inimigos medianos (aqueles com d6 na maioria da características e armas e armaduras normais) ou dois com perícias, armas ou armaduras melhores.
- À medida que o Estágio do grupo aumente, o número ou a qualidade dos inimigos também deve aumentar.
- Uma boa luta para um grupo de heróis é composta de dois Extras por herói mais um líder Carta Selvagem inimigo com mais ou menos o mesmo número de Vantagens de Combate (ou outras vantagens).

Experimente essas composições até que você entenda o funcionamento do jogo. Então você pode tentar oponentes mais poderosos ou aumentar os números de inimigos menos poderosos.

Se a luta está indo mal, você não tem que "trapacear" nas rolagens de dados dos rivais ou derrubá-los quando a situação não pede. Isso soa vulgar e injusto com os jogadores. Em vez disso, recompense os jogadores com Benes quando tiver a chance. Isso os ajudará a ser bem-sucedidos quando precisarem e a Absorver Ferimentos também.

Mas... **não tenha receio em permitir que eles falhem**. Não precisa ser um TPK (do Inglês Total Party Kill, ou Morte do Grupo Todo). Talvez eles acordem no calabouço dos seus inimigos ou estão presos em um trem para algum lugar distante. Ambas são boas desculpas para novas aventuras e obstáculos a serem superados — não o fim da campanha.

EXPERIÊNCIA

Em geral, personagens que começam as campanhas de *Savage Worlds* são do Estágio Novato. Eles têm um pouco de treinamento e talento, mas ainda não tiveram muitas aventuras.

Isso merece ser repetido: Personagens Novatos são "novatos". Eles possuem um pouco mais de capacidade e habilidade do que a maioria, mas estão apenas no começo de suas carreiras. Não se espera que eles combatam dragões ou arquivilões — espera-se que eles conquistem seu caminho até esses confrontos.

Claro, isso é uma campanha típica. Você também pode começar com personagens mais experientes. Isso é encorajado para mundos realmente difíceis ou campanhas mais curtas onde os heróis precisam chegar ao ápice de ação um pouco mais rápido. Uma incursão de comandos em *Weird Wars*

II, um ataque em um covil de um liche, ou superespionês se infiltrando na base de um vilão diabólico não são aventuras para os despreparados.

Se você começar com heróis mais experientes, certifique-se de que seus jogadores criem seus personagens como Novatos e *então* façam seus Progressos normalmente. Isso garante que Vantagens, pontos de habilidade e poderes sejam comprados corretamente para que os personagens mantenham o equilíbrio do sistema de jogo.

Comece com personagens Experientes ou, muito raramente, com Veteranos, na primeira vez que quiser tentar isto. Depois que tiver uma boa noção, você pode ir o mais alto que quiser. Um torneio com personagens Lendários é um espetáculo incrível!

BENES

Benes são a verdadeira economia do *Savage Worlds*. Eles permitem que você recompense jogadores criativos pelas ações, por entreter o grupo e por jogar dentro do personagem.

Mestres novatos de *Savage Worlds* geralmente se esquecem deles ou ficam receosos de que os Benes tornem as coisas fáceis demais para o grupo. Eles não tornam. Quando os jogadores têm muitos Benes, eles tendem a gastá-los no que é importante para seus personagens em vez de acumulá-los para continuarem vivos. Se os Benes forem escassos, eles definitivamente farão isso mais tarde, e, o equilíbrio do jogo é baseado no seu fluxo constante. Lembre que as rerrolagens que eles concedem não são garantia de *nada*. Um jogador pode gastar cinco Benes em uma simples rolagem de Perceber e *ainda* falhar. Não é provável, mas definitivamente é possível.

Então, quando recompensar com eles? Sempre que um jogador fizer algo inteligente, encontrar uma pista muito importante ou interpretar seu personagem, particularmente se ele envolver suas Complicações ou Histórico. Se um personagem Leal colocar sua vida em risco para salvar seu camarada, ele definitivamente merece um Bene por seus esforços. Se um herói Lento diz para os outros continuarem enquanto ele fica

pra trás para lutar contra uma alcateia de lobos nos calcanhares deles porque ele sabe que está atrasando o resto do grupo, recompense-o!

Também não faz mal recompensar um jogador por uma grande tirada, uma piada em jogo de rachar o bico, ou ainda melhor, quando ele interpreta um momento sério e dramático.

Uma vez que um jogador tenha sido recompensado por algo, você pode parar ou diminuir a recompensa pelo mesmo comportamento. Uma piada recorrente não deve conceder um Bene toda vez que é mencionada, por exemplo. Se expor a um perigo real por causa da Complicação Heroico, entretanto, deve quase sempre resultar em uma recompensa.

Benes geralmente fluem mais no início da aventura enquanto os jogadores interpretam e se acostumam com o jogo. Eles diminuem mais tarde quando todas as características já tiverem sido recompensadas. Na altura do clímax, Benes podem ser bem escassos, tanto nas reservas dos jogadores quanto nas recompensas. Eles devem depender de Curingas ou daqueles momentos verdadeiramente grandiosos para recompensas — saltar nas costas do dragão, pular através de uma janela de vidro, uma Provocação particularmente boa contra o vilão e daí em diante.

INTERPRETANDO ROLAGENS DE DADOS

Savage Worlds com frequência apresenta rolagens de dado selvagens e imprevisíveis. Quando isto acontecer, aceite-as! Se um herói precisar pular de um carro arruinado saindo de controle e fizer uma rolagem de Atletismo incrível, descreva como ele salta no ar, dobra, rola no chão e se levanta com equilíbrio perfeito. Da mesma forma, não tenha medo de lançar algum azar sobre aqueles que fizerem rolagens muito ruins. Talvez um jogador esteja usando as regras de Perseguição para escapar de um Yeti furioso enquanto desce a montanha esquiando e rola uma Falha Crítica! Descreva como ele

tomba na neve, rolando e caindo, à medida que a fera se aproxima de sua presa caída.

Seus jogadores adorarão os detalhes extras. Eles se sentirão poderosos e legais quando as rolagens forem boas e sentirão o perigo e tensão quando os dados os traírem, especialmente se você tirar um momento para tornar o contratempo interessante. É isso que torna uma Falha Crítica em um ataque com Lutar, por exemplo, passar da sensação de um turno perdido para uma parte memorável da história.

ANDAMENTO

Um bom Mestre do Jogo precisa prestar atenção ao andamento do jogo. Às vezes o grupo pode optar por passar seu tempo interpretando seus personagens, interagindo com o mundo ou até mesmo apenas brincando sem interpretar muito e aproveitando o aspecto social do jogo. Se isto se prolongar demais, porém, seu grupo provavelmente precisa de algum incentivo.

Isto pode ser muito comum no caso de aventuras abertas, como em um mistério de assassinato no qual os jogadores definem aonde os seus personagens vão e o que querem fazer (o oposto de uma exploração de masmorra ou aventura similar onde tudo que precisam decidir é se seguem adiante ou não).

No geral, se a maioria ou todo o grupo está interpretando, sorrindo e se divertido, deixe-os em paz. Deixe que definam o ritmo. Se perceber que algum jogador foi deixado de lado ou parece um pouco entediado, incentive-os para saber o que eles querem fazer a seguir. Se parecerem um pouco perdidos quanto ao que fazer em seguida, peça para alguém do grupo recontar as pistas ou a situação do seu ponto de vista. Isso muitas vezes será o bastante para dar-lhes uma ideia ou direção que possam seguir. Você também pode introduzir novas informações através de um chamado ou visita de um personagem não jogador.

Por fim, não tenha medo de inventar um encontro que dá ao grupo um novo caminho a seguir. Talvez a equipe seja atacada pelos bandidos e na sequência são capazes de reunir uma nova pista dos sobreviventes.

ANDAMENTO DE COMBATE

Garantir que os combates sejam rápidos e furiosos talvez seja mais importante que o andamento da trama em si. À medida que você faz a contagem regressiva das Cartas de Ação, faça cada jogador lhe contar rapidamente o que o seu personagem está fazendo. Se ele precisar de um momento, coloque o personagem em Aguardar e siga para o próximo jogador.

Caso sinta que a cena deva ser particularmente dramática e um jogador não anuncia as intenções do seu personagem rápido o bastante, comece uma contagem regressiva... “O que vocês fazem? 5, 4, 3...!” Isto irá elevar o clima de tensão para todos os jogadores, aumentando e reforçando a ideia de que seus personagens estão em uma situação perigosa que requer decisões rápidas e grande heroísmo. Na maior parte do tempo, acelere as coisas. Faça-os sentir a urgência do combate. Deixe-os um pouco nervosos. Faça-os perceber que a situação é desesperadora e que é melhor que a próxima rolagem de dado seja boa.

Isso não quer dizer que não hajam momentos onde você quer dar a um jogador um momento para pensar—particularmente se eles têm um grande plano ou precisam olhar algo importante, como os detalhes de um poder ou uma regra especial.

Você também pode dar ao grupo todo um momento de vez em quando. Se um adversário terrível aparecer depois de algumas rodadas de combate, uma breve pausa para ir ao banheiro dá a todos um momento para absorver o fato de que as coisas acabaram de ficar mais desafiadoras.

Sinta o momento e jogue o drama de acordo com seu cenário, o ambiente e humor do grupo e deixe que eles planejem e criem estratégias que façam sentido e beneficiem o jogo.

“EU LI CERTA VÉZ QUE EXTRAS GERALMENTE SÓ PODEM RECEBER UM FERIMENTO ENTÃO ELES ESTÃO, ‘DE PÉ, CAÍDOS OU FORA DA MESA!’ ISSO MANTÉM AS COISAS RÁPIDAS, FURIOSAS E DIVERTIDAS E MEIO QUE É O CONCEITO DE COMO O COMBATE DEVE FUNCIONAR PARA OS VILÔES.”

— O MESTRE

EXTRAS

O mundo ao redor dos personagens é o pilar de qualquer jogo bom, e os personagens não jogadores são uma parte importante desse mundo. Esta seção o ensinará a dar vida aos personagens coadjuvantes do seu mundo.

criando extras

Considere esta como sendo a regra número #1 do Mestre quando se trata de Extras: **Não os “construa”!**

Não crie seus Extras com as regras de criação de personagem. Basta dar-lhes o que acha que deveriam ter em suas várias perícias e atributos e seguir em frente. Lembre-se que a ideia deste jogo é facilitar as coisas na hora de criar, narrar e jogar. Não perca tempo somando pontos de perícia para Extras quando poderia estar projetando armadilhas demoníacas e pensando em habilidades especiais terríveis para os seus monstros!

PERSONALIDADE

As personalidades dos personagens não-jogadores são muito mais importantes que suas estatísticas. Anote uma ou duas notas sobre qualquer Extra que o grupo provavelmente venha a encontrar, assim você terá alguma ideia de como os interpretar. Alguns Mestres do Jogo acham útil identificar os Extras mais importantes com atores ou personagens de filmes, televisão, livros ou quadrinhos.

Saber que o Capitão da Guarda da Cidade é “interpretado por Sam Elliot”, por exemplo, lhe dá uma boa ideia sobre como administrar as interações com ele. Ele provavelmente será ríspido, direto e terá uma voz profunda e gutural.

Estes toques extras realmente podem deixar os personagens se destacarem e serem lembrados. O sargento grisalho da guarda da cidade se torna um personagem memorável a quem eles podem recorrer no futuro em vez de apenas um recurso de um encontro momentâneo que eles esquecerão na próxima cena. Claro que nem todo Extra precisa deste tipo de profundidade, apenas aqueles que adicionam um nível de realismo, continuidade, e mais importante, imersão, ao seu jogo.

ALIADOS

Embora raramente esteja escrito, muitos jogos assumem que o Mestre do Jogo controla os Extras, seja quando estão conversando ou lutando ao lado dos personagens em combate. O último é um fardo para o Mestre, que simplesmente esquece os personagens adicionais durante uma luta ou os deixa de lado e descreve narrativamente o que acontece com eles. Isto vale para capangas, assim como para companheiros animais, assistentes ou interesses amorosos. A simples verdade é que na maioria dos jogos, aliados são um fardo.

Savage Worlds tem uma abordagem muito diferente – o controle dos aliados é passado aos personagens jogadores. O Mestre atua como esses aliados quando estiverem falando, é claro, mas controlá-los em combate deve acontecer raramente, ou melhor nunca.

Se for permitir que seus heróis tenham aliados, você deveria incluir todos os servos que seus vilões deveriam ter também. Imagine um liche antigo em sua tumba profana. Será que ele estaria sentado ali sozinho? Não, estaria cercado por dezenas de mortos-vivos macabros. Estes asseclas menores são ótimos contratemplos para as suas batalhas e seus jogadores se divertirão esmagando-os com os Extras enquanto os seus heróis batalham contra o liche e seus tenentes mais capazes.

Isso leva um tempo para o grupo se acostumar se vocês jogaram outros jogos por muito tempo. Sugerimos experimentar um pouco e ver como funciona. Você sempre pode mudar se isso não fizer sentido para o seu grupo.

INFLAÇÃO ARTIFICIAL

Ao narrar *Savage Worlds*, muitos Mestres do Jogo ficam extremamente cativados pelo aspecto de aliados do jogo. Isso algumas vezes leva a grupos muito grandes de personagens jogadores e seus seguidores, o que por sua vez requer grupos muito grandes de adversários.

Não há problema em fazer isso – o sistema pode lidar com essa realidade – mas esteja ciente que um combate com 50 ou mais combatentes irá demorar um pouco, mesmo com um sistema rápido e furioso como esse!

SUMÁRIO DE ESTADOS

DISTRAÍDO E VULNERÁVEL

- **DISTRAÍDO:** O personagem sofre -2 em todas as rolagens de Característica até o fim do seu próximo turno.
- **VULNERÁVEL:** Ações e ataques contra o alvo são feitas com +2 até o fim do seu próximo turno. Isso não se acumula com **Finalização** (pág. 122) — use apenas o maior.

ENREDADO E PRESO

- **ENREDADO:** A vítima não pode se mover e está Distraída enquanto permanecer Enredada.
- **PRESO:** A vítima não pode se mover, está Distraída e Vulnerável enquanto permanecer Presa e não pode realizar ações físicas a não ser tentar se libertar.

FATIGADO

- **FATIGADO:** A vítima subtrai 1 de todas as rolagens de Característica. Se ele receber outro nível de Fadiga ele está Exausto.
- **EXAUSTO:** A vítima subtrai 2 de todas as rolagens de Característica. Se ele receber outro nível de Fadiga ele está Incapacitado.
- **RECUPERAÇÃO:** A menos que especificado de outra maneira pela fonte, Fadiga e Exaustão melhoram um nível por hora.

LESÕES

- **INCAPACITAÇÃO:** Personagens não podem realizar ações, mas ainda sacam Cartas de Ação para controlar os efeitos de poderes ou caso eles se recuperem.
- **ABALADO:** Personagens Abalados só podem se mover ou realizar ações livres. No começo do seu turno, personagens fazem automaticamente uma rolagem de Espírito para se recuperar do estado de Abalado como uma ação livre.
- **ATORDOADO:** Um personagem Atordoado está Distraído, cai de joelhos e não pode realizar ações ou se mover. Ataque contra ele obtém **Finalização** (pág. 122). No começo de cada um dos seus turnos depois disso, ele faz automaticamente uma rolagem de Vigor para se recuperar. Sucesso significa que ele se recupera, mas está Distraído e Vulnerável; uma ampliação significa que ele se recupera sem efeitos prejudiciais.
- **FERIMENTOS:** O herói foi ferido de uma maneira que torna suas ações mais difíceis. Cada Ferimento reduz a Movimentação dele em 1 quadro (até um mínimo de 1) e inflige uma penalidade de -1 em todas as rolagens de Característica (até um máximo de -3). Ferimentos além do limite do personagem o deixam Incapacitado.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abalado 104,110, 112
Abalar 152
Abordadores 150
Abordar 150
Ação 106
Aceleração 9
Acerto Crítico em Veículos (Tabela) 156
Ações em Perseguição 15
Ações Livres 107
Ações Múltiplas 113
Acostumando-se 141
AE Veja Altamente Explosiva
Aeronaves 98
Afogamento 142
Agarrar 113, 115, 124
Agilidade 10, 32
Agrupar 113
Aguardar 114
Air Bags 94, 155
Ajustes 184
Alcance 77
Aliados 131. Veja também Extras
Alta Aventura 164
Altamente Explosiva 76
Amassar 113
Ampliações 102
Andamento 242
Andar Nas Paredes 187, 211
Androide 13
Anfíbio 94
Anões 12
Antecedentes Arcanos 42, 177
AP, Veja Arma Pesada
Aparar 11, 62, 76
Aquariano 14
Aquático 19, 211
Aranha Gigante 218
Arma Pesada 76
Armadura Pesada 94
Armadura 19, 75, 80
Armas de Combate a Distância 85
Armas de Combate a Distância em Corpo a Corpo 114
Armas de Fogo Modernas 86
Armas de Sopro 211
Armas de Tanque 93
Armas Especiais 89

Armas Fixas 95, 154
Armas Flamejantes 145
Armas Improvisadas 114
Armas Naturais 115
Armas Pessoais 83–85
Armas Posicionadas 118
Armas Veiculares 93
Ases 102
Assistente 191
Astúcia 10, 32
Ataques 108, 115
Ataque de Toque 115
Ataque Localizado 117
Ataques Localizados em Veículos 155
Ataque Selvagem 115
Ataques a Distância 108
Ataques Com a Mão Inábil 115
Ataques Corpo a Corpo 108
Ataques de Área 116
Ataques Livres 117
Atirando Corpo a Corpo 117. Veja também Espectador Inocente
Ativação de Poderes 181
Atordoado 117, 244
Atordoar 187, 212
Atributos 10, 32
Avariado 155
Aves de Rapina 218
Aviano 14

B

Balas Sólidas 89, 121
Bando 219
Baralho de Ação 06
Batalhas em Massa 133
Batata Quente, Veja Granadas
Bater 153
Bater com Escudo 81
Benes 07, 103, 110, 165, 241
Benes do Mestre do Jogo 104
Benes dos Personagens dos Jogadores 103
Bombardeio 89
Bônus de Cobertura 118
Bônus de Dano 109

C

Cadência de Tiro 77, 108

Calibre 76
Calor 142
Campanhas de Pontos-Chave 07
Canhões 89
Cano Duplo 121
Cão/Lobo 219
Característica 10, 32–41
Características Derivadas 11
Carta Selvagem 101
Cartas de Ação 106, 149
Cartas de Perseguição 148
Catapultas 90
Cauterização 88
Cavalo 219
Cavalo de Guerra 219
Cavar 20, 189
CdT. Veja Cadênciade Tiro
Celestial 23
Cenários Selvagens 07
Choque de Retorno 182
Choque de Retorno Dinâmico 164
Ciência Estranha 33, 178
Cintos de Segurança 94
CMAM, Veja Contramedidas Antimísseis
Cobertura 116, 118
Colisões 155
Colossal 212
Combate 105
Combate Criativo 162
Combate Montado 118
Compêndios 07
Complicações 09, 24–31
Conceito 09
Conduzindo o Jogo 238
Conflito Social 135
Consertos 155
Construto 20, 213
Contagem Regressiva 106. Veja também Cartas de Ação
Contos Selvagens 07
Contramedidas Antimísseis 94
Contratempos 152, 172
Convicção 163
Correndo 107, 121, 126
Criando Perícias 36
Criando Raças 19
Cura 112
Cura Natural 112
Cura Rápida 164
Curingas 106

D

- Dados 06
 Dado Selvagem 06, 10
 Dano 76, 109, 153,
 Dano Não-Letal 119
 Dano Severo 164
 Defender 119
 Defensor Desarmado 119
 Desafio 119
 Desarmar 120
 Destemido 213
 Desvio 116
 Disponibilidade 170
 Dispositivo Improvisado 180
 Dispositivos Arcanos 184
 Distância 76, 109, 180, 184
 Distraído 120
 Doença 143
 Dogfights 157
 Dom 177
 Draco 220
 Dragão 220
 Duas Armas 120
 Dureza 125

E

- Efeitos da Batalha 135
 Elemental 213, 221
 Eletricidade 144
 Elfo 15
 Embaralhando 106
 Embaração 99
 Empurrar 121
 Encontros 175
 Encontros Rápidos 137
 Enredado 124
 Enredar 195
 Equipamento 75
 Escala 127
 Escalada 144
 Escolhas Difíceis 165
 Escopetas 87, 121
 Escudos 82, 121
 Esmagar 213
 Especialização de Perícias 165
 Espectador Inocente 121
 Espírito 10, 32
 Esqueleto 222
 Estabilizador 95
 Estágio 61
 Esteira 95
 Estilhaços 89
 Etéreo 213
 Evadir 152
 Evasão 122
 Exausto 122
 Exploração 237

- Extras 101, 113, 131, 243. Veja
 também Aliados
 Extras e Consequências 113

F

- Fadiga 122, 183
 Falha Crítica 103, 111, 148
 Familiaridade 41
 Fanáticos 165
 Fantasma 222
 Fatigado 122
 Ferimentos 110
 Filosofia de Perícias 36
 Finalização 122
 Flutuador 95
 Fogo de Supressão 123
 Fogo 14
 Fome 145
 Fora de Controle 156
 Força Mínima 76
 Força 10, 32
 Forçar 152
 Fraqueza 213
 Fraqueza Ambiental 22, 213
 Frio 146
 Fugir 152

G

- Gato Pequeno 223
 Goblin 246
 Golpe de Misericórdia 124
 Golpe Nocauteador 122
 Granadas 91
 Guarda-costas 191
 Guardiões 23

H

- Habilidades Raciais 19–22
 Habilidades Raciais
 Negativas 22
 Habilidades Raciais
 Positivas 19
 Heróis Nunca Morrem 165
 Heróis Sem Armadura 166
 Histórico 12
 Hora de Ouro 112
 Horror 238
 Humanos 16

I

- Iluminação 124
 Imunidade 213
 Inalando Fumaça 145
 Incapacitação 110, 111, 112

- Incremento de Distância 149
 Infecção 213
 Infravisão 214
 Iniciativa, Veja Cartas de Ação
 Insolação 143
 Interlúdios 139
 Interpretação 238
 Interrompendo 114
 Investidas 118
 Invulnerabilidade 214
 Itens Volumosos 77

J

- Jacaré/Crocodilo 223

L

- Lança-chamas 90
 Lança-Foguetes 92
 Lasers 88
 Leão 223
 Liche 224
 Limitações 180
 Limite de Ferimentos 166
 Lobisomem 224
 Lobo Atroz 224

M

- Machucados e Escoriações 146
 Mago 53
 Manifestações 180
 Manobrabilidade 94
 Manobras 151
 Mantendo Poderes 167, 182
 Manter Firme 152
 Marcadores de Tarefa 171
 Matar e Pilhar 236
 Mecha 225
 Medo 140, 200, 214
 Meio-Elfo 15
 Mestre do Jogo 06, 233
 Mestre, Veja Mestre do Jogo
 Metralha 89
 Metralhadoras 88
 Milagres 178
 Minas 90
 Miniaturas 07, 116
 Minotauro 225
 Mirar 124
 Mísseis 92
 Modelos de
 Explosão 248. Veja
 também Ataques de Área
 Modelo de Cone 248
 Modificadores Abrangentes 37
 Modificadores de Batalha 137
 Modificadores de Poderes 182

Montada com Pino 95
Moral 134
Mordida 214
Morto-Vivo 214
Movimentação 11, 20,
22, 62, 95
Movimento 107
Mudar de Posição 151
Mula 226
Múltiplos Idiomas 167
Munição 79, 132

N

Nasce Um Herói 167
Náusea 141
Negociando 169
Nível de Munição 132
Noite de Jogo 234
Nomeando Poderes 185

O

O Curinga é Selvagem 104
Obstáculos 116, 118. Veja
também Cobertura
Ocupantes 155
Ogro 226
Orc 226
Orc, Líder Tribal 226

P

PA Veja Perfurante
de Armadura
Paralisia 214
Passageiros 94
Penalidade Por Velocidade
Relativa 128
Penalidades de Cobertura 118
Penalidades por Distância 109
Penalidades Por
Ferimentos 110
Pequeninos 17
Perfurante de
Armadura 76, 183
Perícias 10, 32–41
Perícia Arcana 177
Perícias Básicas 10, 32
Perícias de Manobra 148
Perigos 108, 122, 142
Perseguição 148
Perseguições
Customizadas 156
Personagens Mais
Experientes 61
Personagens Substitutos 61
Personalidades 132
Pintura Stealth 95

Pistolas 86
Plataforma Instável 124
Poderes 177
Poderes Iniciais 177
Pólvora Negra 85
Pontos de Poder 53,
135, 138, 177
Preparação de Poderes 170
Preparando Armas 124
Preso 124, 125
Progresso 61
Prostrado 108, 125
Psiônicos 40, 178
Pura Sorte 167

Q

Quebrando Coisas 125
Queda 118, 146

R

Raças 09, 12
Radiação 146
Raio de Comando 50
Rajada de Três Balas 77
Rakashanos 17
Reações 39
Recarga 182
Recarregando 126
Recarregando 126
Recompensando 105
Recompensas 170
Recuo 109, 126
Recuperação 122, 244
Recursos Iniciais 75
Rede de Contatos 160
Reduzindo 182
Reflexo Pessoal 191
Regeneração 214
Regra dos Três 142
Regras de Ambiente 161
Regras Situacionais 113
Requisitos de Vantagens 41
Rerrolar 103
Resiliente 214
Resistência Ambiental 215
Resistência 11, 20, 62,
Retirada 50, 126
Rifles 87
Riqueza 169
Robusto 215
Rodada 106
Rodadas da Perseguição 150
Rolagens de Absorção 104, 111
Rolagens em Grupo 103, 182
Rolagens Resistidas 102
Rolagens 101

S

Salto 108
Sangrando 111, 112
Sáurios 117
Se Libertando 125
Sede 146
Sem Pontos de Poder 167
Sentinela 191
Serpente 227
Sinergia 180
Sistemas Antimísseis 92
Sobrecarga 77
Sobrecarregado 77
Sobrecarregar 88
Soldado 132, 227
Sono 147
Subida 95
Submetralhadores 86
Sumários 62, 63, 65, 67, 244
Sumário da Criação de
Personagem 62
Sumário de Características 65
Sumário de
Complicações 63–64
Sumário de Estados 244
Sumário de Vantagens 67
Supers 179
Suporte 126, 134, 150, 169, 173
Suporte de Arma 88
Surpresa 127

T

T4R, Veja Tração nas
Quatro Rodas
Tabela de Lesões 111
Tamanho 11, 21, 94, 113, 121,
127, 128, 215, 216,
Tarefas Dramáticas 170
Tempo 106, 134,
Tentáculos 215
Terreno Acidentado 108
Terror 141
Testes Sem Perícias 103
Tipos de Campanha 236
Tipos de Dano 125
Tiro de Reação 95, 154
Tiro Rápido 77
Torpedos 92
Torreta 95
Touro 227
Tração nas Quatro Rodas 94
Tripulações 158
Troll 227
Tubarão 228
Tubarão Branco 228
Turno 106

U

Urso 228

V

Vampiro 229

Vampiro Ancião 229

Vantagens 11, 41–60

Vantagens de Antecedente 41

Vantagens de Combate 45

Vantagens de Liderança 50

Vantagens de Poder 51
 Vantagens Estranhas 58
 Vantagens Lendárias 59
 Vantagens Profissionais 53
 Vantagens Sociais 56
 Veículos 94, 96–99, 128
 Veículos Terrestres 96
 Velocidade 128, 152
 Velocidade Máxima 94
 Velocidade Mínima 150
 Veneno 147, 215
 Verme Gigante 230

Viagem 174
 Vigor 10, 32
 Visão No Escuro 21, 215
 Visão Noturna
 Infravermelha 95
 Visão Noturna 95
 Voo 21, 215
 Vulnerável 120

Z

Zumbi 231

**FAÇA DOWNLOAD DA FICHA DE PERSONAGEM
 E DE EXTRAS, E OS MODELOS DE EXPLOSÃO
 EM WWW.RETROPUNK.COM.BR**



The diagram consists of four circular nodes connected by a central vertical line. The top node is large and orange, labeled 'MODELO GRANDE DE EXPLOSÃO'. To its right are two smaller nodes, both labeled 'MODELO PEQUENO DE EXPLOSÃO'. Below the central line is a horizontal oval node labeled 'MODELO MÉDIO DE EXPLOSÃO'.

**MODELO
PEQUENO DE
EXPLOSÃO**

**MODELO
PEQUENO DE
EXPLOSÃO**

**MODELO DE
EXPLOSÃO**

**MODELO MÉDIO
DE EXPLOSÃO**

