

CAPÍTULO 3

EQUIPAMENTO

Armas, dispositivos tecnológicos e itens amaldiçoados são parte do inventário de todo agente da Ordem que pretende enfrentar o paranormal e seus asseclas.

Equipamento é extremamente útil, mas é limitado por dois fatores: sua *patente*, que define quantos itens a Ordem libera para você em cada missão, e sua *capacidade de carga*, que define quantos itens você consegue carregar.

PATENTE

Ser um agente da Ordem é um trabalho perigoso, mas tem suas regalias. Mesmo recrutas têm seus custos de vida e de equipamentos cobertos pela organização, para que possam se dedicar exclusivamente às missões. Porém, apesar de vastos, os recursos da Ordem não são infinitos. Por isso, nem todos os agentes podem desfrutar deles da mesma maneira, com o regimento interno definindo a que cada membro tem acesso de acordo com sua patente.

Sua patente representa sua posição hierárquica na Ordem — diferente do NEX, que mede seu poder individual. Ela define quantos itens estão disponíveis para você em cada missão, além do limite de crédito que você possui para compras gerais. Você começa na patente mais baixa, recruta. À medida que completa missões, recebe pontos de prestígio (PP). Acumulando certo número de PP, é promovido. A TABELA 3.1: PATENTES mostra os PP necessários para ser promovido para cada patente, bem como os itens e o limite de crédito fornecidos por cada uma.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Sempre que termina uma missão e retorna para a sede da Ordem, o grupo é avaliado por sua eficiência em solucionar o caso e recolher pistas, recebendo (ou perdendo) pontos de prestígio de acordo com a TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO.

Conforme acumula pontos de prestígio, você é promovido. Benefícios de uma nova patente são aplicados a partir da próxima missão. Por exemplo, você tem 44 PP e recebe 14 PP ao completar uma missão, totalizando 58 PP. Sua patente sobe de operador para agente especial. A partir da próxima missão, você poderá escolher um item de categoria II e um item de categoria III a mais.

Caso perca PP suficientes para ficar abaixo do mínimo exigido para sua patente atual, você é rebaixado, e sua patente inferior será aplicada em sua próxima missão. Você precisará devolver qualquer item para o qual não tenha mais acesso, mas poderá recuperá-lo caso seja promovido novamente.

TABELA 3.1: PATENTES

PONTOS DE PRESTÍGIO	PATENTE	LIMITE DE CRÉDITO	LIMITE DE ITENS POR CATEGORIA			
			I	II	III	IV
0	Recruta	Baixo	2	—	—	—
20	Operador	Médio	3	1	—	—
50	Agente especial	Médio	3	2	1	—
100	Oficial de operações	Alto	3	3	2	1
200	Agente de elite	Ilimitado	3	3	3	2

Descrição das Patentes

RECRUTA. Agente novato, ainda sem experiência em missões.

OPERADOR. Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem.

AGENTE ESPECIAL. Agente experiente, chamado para resolver casos difíceis e complexos, que exigem grande conhecimento e capacidade. Um agente especial já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

OFICIAL DE OPERAÇÕES. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos dentro da Ordem.

AGENTE DE ELITE. As grandes lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela Ordem para resolver casos que envolvem perigos de escala global.

Limite de Crédito

Membros da Ordem não precisam se preocupar com dinheiro para suas necessidades básicas, como moradia, vestuário e refeições. Muitos inclusive preferem nem se preocupar com esse tipo de coisa, e fazem da própria sede da Ordem seu lar permanente.

Porém, às vezes será necessário comprar bens ou contratar serviços durante uma missão. Para isso, a Ordem fornece um sistema de crédito, que pode ser usado por qualquer membro para fazer compras em qualquer moeda, em qualquer lugar do mundo.

O limite de crédito de cada agente varia com sua patente, e qualquer tentativa de ultrapassar esse limite é bloqueada imediatamente. A Ordem também tem controle total sobre tudo que está sendo adquirido através do crédito, e faz os agentes prestarem contas caso tentem adquirir produtos ou serviços não autorizados.

Em termos de jogo, o sistema de crédito permite que os jogadores não se preocupem em gerenciar dinheiro e recursos básicos em detalhes, focando na missão. O mestre sempre tem a palavra final sobre onde determinado produto ou serviço se enquadra em relação ao limite de crédito.

BAIXO. Você tem aprovação para comprar mantimentos básicos como comida, roupas e remédios. Também pode comprar passagens de transporte público, como ônibus, metrô ou trem, alugar veículos comuns e usar serviços particulares de transporte, como táxi. Pode se hospedar em acomodações simples (descanso normal), como pensões e hotéis com três estrelas ou menos. Por fim, pode utilizar serviços emergenciais como mecânicos ou socorro médico.

MÉDIO. Você tem acesso a passagens aéreas e acomodações de boa qualidade (descanso confortável), e pode pagar por qualquer produto ou serviço comum que precisar.

ALTO. Este limite cobre qualquer despesa necessária, incluindo acomodações da melhor qualidade (descanso luxuoso), contanto que não seja absurda, a critério do mestre.

ILIMITADO. Equipes de elite têm acesso ilimitado aos recursos da Ordem, pois costumam ser enviados em missões de extrema importância. No entanto, ainda estão limitados a produtos e serviços disponíveis no lugar onde estiverem.

Limite de Itens

Itens fornecidos pela Ordem são classificados em uma *categoria*, que pode ser 0, I, II, III ou IV. A categoria indica o quão caro, raro e poderoso o item é. Sua patente determina quantos itens de cada categoria você pode escolher em cada missão. Por exemplo, se for um operador, pode escolher até três itens de categoria I e um item de categoria II. Você pode escolher quantos itens quiser de categoria 0 (mas ainda estará limitado pela sua capacidade de carga).

CATEGORIAS ACIMA DE IV. Algumas habilidades podem diminuir a categoria efetiva de um item. Um personagem com essas habilidades pode criar um item de categoria acima de IV e reduzir seu valor final para IV ou menos, para poder escolhê-lo.

TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

EVENTO	PONTOS DE PRESTÍGIO
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Morte de membro do grupo	-5

EQUIPAMENTO INICIAL. Para acelerar o início da primeira sessão, escolha um equipamento padrão para seu personagem e anote-o em sua ficha. Anote as estatísticas de ataque de qualquer arma escolhida!

CAPACIDADE DE CARGA

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Por padrão, um item ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- ♣ Armas de duas mãos, proteções leves e outros itens pesados ou volumosos, como uma mala de viagem, ocupam 2 espaços.
- ♣ Proteções pesadas e outros itens muito pesados ou muito volumosos, como um caixote, ocupam 5 espaços.
- ♣ Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma pessoa (por exemplo, um agente inconsciente), ocupam 10 espaços. A critério do mestre, itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar.
- ♣ A critério do mestre, itens de volume e peso desprezível, como uma caneta ou uma moeda, não ocupam espaço.

Você pode carregar um número de espaços de itens igual a 5 por ponto de Força (se tiver Força 0, pode carregar apenas 2 espaços). Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado; você sofre -5 em Defesa e testes de perícia afetadas por carga, e seu deslocamento é reduzido em -3m. Você não pode ultrapassar o dobro desse limite. Assim, um personagem com Força 2 pode carregar até 10 espaços sem penalidade e até 20 espaços sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 20 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma mochila ou qualquer outro tipo de objeto onde carregar seu equipamento, e a própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, o coldre para carregar uma pistola está incluso no espaço ocupado da pistola. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira, ocupam espaços conforme sua descrição.

LIMITES DE USO

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e removê-lo com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos. Não há um limite para quantos itens vestidos você pode usar ao mesmo tempo, embora você esteja limitado pela sua capacidade de carga.