

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Pontos de Vida • PV

Uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria uma pessoa comum será “apenas um arranhão” para um combatente embrutecido ou um especialista esquivo. Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se for reduzido a 0 pontos de vida, você cai inconsciente e morrendo (veja a página 88). Seus PV são definidos pela sua classe e seu Vigor.

Pontos de Esforço • PE

Uma medida de sua energia, determinação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar. Você não sofre penalidades por ficar com 0 ponto de esforço, mas não pode ativar habilidades com custo em PE. Seus PE são definidos pela sua classe e sua Presença.

Sanidade • SAN

Uma medida de sua saúde e resiliência mental. Eles indicam a quantidade de exposição ao assustador e paranormal que você consegue suportar antes de enlouquecer. Sua SAN é definida pela sua classe.

Recuperando PV, PE e SAN

Durante uma ação de interlúdio (veja o **CAPÍTULO 4**), você pode usar as ações dormir e relaxar para recuperar pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade.

Certas habilidades, itens e rituais também recuperam PV, PE ou SAN. Você nunca pode recuperar mais pontos do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

PONTOS TEMPORÁRIOS. Certos efeitos fornecem pontos temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim da cena.

Ataques

Anote as estatísticas das armas que possui no campo Ataques de sua ficha. *Teste de ataque* é seu bônus de Luta (para ataques corpo a corpo) ou Pontaria (para ataques à distância), mais quaisquer outros bônus que você possua (por habilidades, modificações no item...). As demais estatísticas — dano, crítico, alcance — são definidas pela arma (veja o **CAPÍTULO 3**).

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual a 10 + sua Agilidade + modificadores por habilidades, equipamentos e condições. Quando você ataca um inimigo, a DT do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no **CAPÍTULO 4**).

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros (6 quadrados no mapa), mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

DESCRIÇÃO

Até aqui, você definiu as características mecânicas de sua ficha — mas um bom personagem é mais do que apenas números. Agora, vamos trabalhar na descrição de seu agente, definindo aspectos como nome, gênero e idade. Esses aspectos não possuem efeito em regras, mas deixam o jogo mais envolvente e divertido.

Para cada aspecto, fornecemos algumas dicas, mas fique à vontade para decidi-los como achar melhor. Você pode inventar algo ou se basear em um personagem existente. Também não se preocupe em deixar alguns aspectos pouco detalhados, pois você pode desenvolver seu personagem ao longo do jogo. Para dicas mais profundas, veja o **CAPÍTULO 4**.

Nome

Escolha um nome para seu personagem. Não há regras aqui, apenas evite nomes ridículos ou difíceis. Pode parecer engraçado no início, mas no longo prazo você vai se divertir mais com um nome “sério”.

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês! Apenas lembre-se de usar nomes coerentes com a nacionalidade de seu personagem. Se a história se passar no Brasil, evite nomes como “John” e “Jack”!

Gênero

Escolha o gênero do seu agente. Naturalmente, você não está restrito a personagens cisgênero ou binários.

Idade

Não há idade certa para ser recrutado pela Ordem. Determine a idade de seu agente de acordo com sua origem ou role $2d6+15$ anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

Aparência

Escreva a descrição física do seu personagem. Você pode fazer isso listando traços, como altura, peso e cor de pele, mas isso não é muito evocativo. Uma opção melhor é pensar em uma frase que o descreva a partir de seus traços marcantes.

Para fazer esse tipo de descrição, comece visualizando o personagem em sua mente. O que se destaca nele? No que alguém repararia ao vê-lo? Podem ser traços físicos, como cabelos compridos, braços musculosos ou tatuagens, ou comportamentais, como expressão, postura ou trejeitos. Um bom truque para criar boas descrições é usar metáforas. Um combatente com “físico de halterofilista” é mais interessante do que um combatente “muito forte”.

Se estiver sem inspiração, pense em seus atributos, origem e classe. Um agente com Força elevada, por exemplo, pode ser musculoso, enquanto um com Presença baixa talvez seja inseguro. Já sua origem e classe podem influenciar sua postura e vestuário.

Personalidade

Após definir como seu agente é por fora, é hora de decidir como ele é por dentro. Algumas pessoas gostam de jogar com personagens que pensam e agem

como elas mesmas. Não há nada de errado com isso, mas também é divertido inventar para seu agente uma personalidade diferente da sua, e ao longo do jogo se esforçar para agir como *ele* agiria, e não você.

Um jeito simples de elaborar uma personalidade é pensar em três traços marcantes, com um deles oposto ou com algum conflito em relação aos outros dois. Por exemplo, um combatente pode ser corajoso e decidido, mas tímido. Um especialista pode ser esperto e engraçado, mas ingênuo. E um ocultista pode ser arrogante e sarcástico, mas carente.

Novamente, você pode se basear em seus atributos, origem e classe. Presença alta pode indicar alguém expansivo ou falante, enquanto Vigor baixo talvez signifique uma pessoa preguiçosa. Um personagem com a origem acadêmico pode falar como um professor, sempre explicando as coisas, enquanto um militar pode ser curto e grosso.

Histórico

Elabore sua vida até aqui. Sua origem é o ponto de partida, mas você pode detalhar mais. Pense na sua infância e na sua relação com a sua família (ou com quem quer que o tenha criado); se acredita no paranormal ou se já teve algum contato com ele; e, caso já seja um agente da Ordem, em como foi recrutado. Pense em pelo menos um evento bom e um evento ruim em seu passado — isso irá ajudá-lo na interpretação.

Objetivo

Por fim, pense em um objetivo para seu personagem. Por que ele faz parte da Ordem? Porque luta contra o Outro Lado? Talvez ele simplesmente queira proteger os inocentes, mas talvez seja algo pessoal — um parente foi morto e ele está em busca de vingança contra a entidade responsável? Muitos membros da Ordem não se preocupam com suas vidas civis, mas você pode ser exceção. Pode estar em busca de uma história para transformar em livro ou filme ou simplesmente querer uma aposentadoria tranquila após cumprir determinado número de missões.

EXEMPLOS DE DESCRIÇÃO FÍSICA

Dante tem a pele pálida, longos cabelos dourados de um tom quase branco e está sempre de olhos fechados, devido a sua condição de cegueira. Apesar do porte atlético e mais de 1,80m de altura, Carina tem feições juvenis, realçadas pela mecha colorida em seu cabelo castanho liso.