

# AMEAÇAS DA REALIDADE

Em suas missões, os agentes da Ordem podem ter de lidar com ameaças da Realidade, de agentes da lei a cultistas, de cães protegendo armazéns a feras selvagens espreitando em trilhas nos ermos. Esta seção apresenta fichas para ameaças deste tipo.

As fichas podem ser utilizadas para antagonistas semelhantes. Por exemplo, a ficha do policial pode ser usada para um segurança armado.

## CRIMINOSOS & MERCENÁRIOS

Esses homens e mulheres podem estar a serviço de mafiosos, pessoas poderosas da sociedade e até mesmo cultistas, atuando sem saber para cumprir os designios misteriosos das entidades.

### BANDIDO

VD 10

Um criminoso típico, como um ladrão ou assaltante.

PESSOA • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 20 | Iniciativa 20+5

**DEFESA** 14

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

**PONTOS DE VIDA** 8 | Machucado 4

**AGI** 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Crime 20+5, Furtividade 20+5

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

#### AÇÕES

**PADRÃO** ♦ AGREDIR

**FACA** Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+2 perfuração

**LIVRE** ❖ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o bandido causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

### CAPANGA

VD 20

Pessoas embrutecidas, que vivem pela violência. Esta ficha pode representar membros de gangue a executores da máfia e leões de chácara de boates.

PESSOA • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

**DEFESA** 13

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

**PONTOS DE VIDA** 17 | Machucado 8

**AGI** 1 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Intimidação 20+5

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

#### AÇÕES

**PADRÃO** ♦ AGREDIR

**BASTÃO** Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d8+7 impacto

**PADRÃO** ♦ AGREDIR

**REVÓLVER** À distância ❖ CURTO

Teste 20+5, crítico 19/x3 | Dano 2d6+5 balístico

**LIVRE** ❖ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o capanga causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

## SOLDADO DE ALUGUEL

VD 40

Um combatente profissional, que trabalha para quem pagar mais.

PESSOA • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 20+5 | Iniciativa 20+10

**DEFESA** 18

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

**PONTOS DE VIDA** 25 | Machucado 12

**AGI** 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

#### AÇÕES

**PADRÃO** ♦ AGREDIR

**MACHETE** Corpo a corpo

Teste 20+10, crítico 19 | Dano 1d6+9 corte

**PADRÃO** ♦ AGREDIR

**FUZIL DE ASSALTO** À distância ❖ MÉDIO

Teste 20+10, crítico 19/x3 | Dano 2d8+9 balístico

**COMPLETA** ❖ ATAQUE EM MOVIMENTO

O soldado de aluguel pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento.



## ASSASSINO

VD 80

O assassino é um matador habilidoso e furtivo, que surge quando as ameaças da Realidade precisam eliminar alguém de forma discreta e eficiente.

PESSOA • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 3<sup>20</sup>+10 | Iniciativa 4<sup>20</sup>+15

**DEFESA** 26

Fortitude 2<sup>20</sup>+5 | Reflexos 4<sup>20</sup>+10 | Vontade 3<sup>20</sup>+10

**PONTOS DE VIDA** 90 | Machucado 45

**AGI** 4 **FOR** 2 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Crime 4<sup>20</sup>+10, Enganação 3<sup>20</sup>+10, Furtividade 4<sup>20</sup>+10

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

**EVASÃO** Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o assassino não sofre dano algum se passar.

### AÇÕES

**PADRÃO** ♦ **AGREDIR**

**FACA** *Corpo a corpo* x2

Teste 4<sup>20</sup>+17, crítico 19 | Dano 1d4+11 corte

**PADRÃO** ♦ **AGREDIR**

**PISTOLA** *À distância* x2 ♦ **CURTO**

Teste 4<sup>20</sup>+15, crítico 16/x4 |

Dano 1d12+14 balístico

**LIVRE** ♦ **ATAQUE FURTIVO**

Uma vez por rodada, o assassino causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

**LIVRE** ♦ **MÃO NA BOCA**

Quando faz um ataque corpo a corpo furtivo contra uma criatura desprevenida, o assassino pode fazer um teste de agarrar (teste 2<sup>20</sup>+15). Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada.

**MOVIMENTO** ♦ **ASSASSINAR**

O assassino analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

## COMANDANTE MERCENÁRIO

VD 120

Um homem ou mulher endurecido por anos de conflitos. Um comandante mercenário é tanto um oficial competente, capaz de liderar seus subordinados, quanto um combatente perigoso por si só.

PESSOA • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção 2<sup>20</sup>+10 | Iniciativa 3<sup>20</sup>+15

**DEFESA** 29

Fortitude 3<sup>20</sup>+10 | Reflexos 3<sup>20</sup>+10 | Vontade 2<sup>20</sup>+5

Resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5

**PONTOS DE VIDA** 145 | Machucado 72

**AGI** 3 **FOR** 3 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Intimidação 2<sup>20</sup>+10, Tática 2<sup>20</sup>+10

**DESLOCAMENTO** 6m | 4□

**SADISMO** Se causar dano em um inimigo, o comandante mercenário recebe +20 em testes de ataque e, se acertar um ataque, causa mais um dado de dano do mesmo.

### AÇÕES

**PADRÃO** ♦ **AGREDIR**

**MACHETE** *Corpo a corpo* x2

Teste 3<sup>20</sup>+17, crítico 19 |

Dano 1d6+15 corte

**PADRÃO** ♦ **AGREDIR**

**METRALHADORA** *À distância* x2 ♦ **MÉDIO**

Teste 2<sup>20</sup>+17, crítico 19/x3 |

Dano 3d12+15 balístico

**COMPLETA** ♦ **ATAQUE EM MOVIMENTO**

O chefe mercenário pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento. Ele pode fazer seus dois ataques corpo a corpo ou à distância.

**MOVIMENTO** ♦ **ORDENS**

O chefe mercenário grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +20 em testes de perícia e causam mais um dado de dano do mesmo tipo até o fim da cena.

