

CLASSES

Sua classe indica o treinamento que você recebeu na Ordem para enfrentar os perigos do Outro Lado. Em termos de jogo, é a sua característica mais importante, pois define o que você faz e qual é o seu papel no grupo de investigadores.

ORDEM PARANORMAL RPG contém três classes, que representam os principais arquétipos de heróis em histórias de terror e suspense.

- ♣ **COMBATENTE.** Um perito em armas brancas e de fogo, este agente serve como a linha de frente na luta contra o Outro Lado. Jogue com um combatente se quiser ser perigoso e durão.
- ♣ **ESPECIALISTA.** Com conhecimento, esperteza e lábia, este agente é focado em resolver problemas diversos. Jogue com um especialista se quiser ser versátil e habilidoso.
- ♣ **OCULTISTA.** Um estudioso do paranormal, que busca entender os mistérios dos elementos e usá-los a seu favor. Jogue com um ocultista se quiser dominar rituais e os poderes do Outro Lado — mas saiba que todo poder tem um preço.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: CLASSES

Agora Luísa deve escolher a classe de Bianca. Olhando as opções, fica evidente que a cientista forense é uma especialista.

Luísa anota os PV, PE e Sanidade de Bianca e agora deve escolher suas perícias. Além das perícias que ela possui por sua origem (Investigação e Percepção), ela deve escolher 7 perícias + seu Intelecto, para um total de dez. Ela escolhe Atualidades, Ciências, Diplomacia, Intuição, Medicina, Percepção, Pilotagem, Pontaria, Tecnologia e Vontade.

Luísa anota as proficiências de Bianca com armas simples e proteções leves e agora precisa fazer uma escolha. A habilidade Perito pede que Luísa escolha duas perícias nas quais ela será especialmente competente. Ela escolhe aquelas que julga serem as principais para Bianca: Ciências e Investigação.

CARACTERÍSTICAS DAS CLASSES

PONTOS DE VIDA, DE ESFORÇO E SANIDADE. Sua classe define com quantos PV, PE e SAN você começa.

PERÍCIAS. Sua classe fornece perícias treinadas adicionais, além daquelas recebidas pela origem. Se receber uma perícia que já havia recebido pela origem, escolha outra. Veja mais no **CAPÍTULO 2**.

PROFICIÊNCIAS. Os tipos de equipamento que você sabe usar. Veja mais no **CAPÍTULO 3**.

HABILIDADES DE CLASSE

Você começa o jogo com todas as habilidades de NEX 5% da sua classe. Regras para uso de habilidades de classe são explicadas no **CAPÍTULO 4**.

Poderes

Todas as classes possuem uma habilidade “Poder” (Poder de Combatente, Poder de Especialista e Poder de Ocultista) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve cumprir todas as exigências mencionadas. Você pode escolher um poder no mesmo NEX em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Para outros propósitos, poderes contam como habilidades.

Trilhas

Uma trilha representa um conjunto de habilidades especializadas dentro do campo de conhecimento de sua classe. Você escolhe sua trilha ao atingir NEX 10%, e recebe novas habilidades desta trilha conforme aumenta seu NEX. Cada classe apresenta 5 trilhas, que o ajudarão a criar um modo único de jogar **ORDEM PARANORMAL RPG**.

EXPOSIÇÃO PARANORMAL

Todo personagem possui um nível de exposição paranormal, ou NEX, que mede quanto de seu ser já foi exposto ao Outro Lado. Um personagem iniciante começa com NEX 5%, representando quaisquer experiências estranhas pelas quais ele tenha passado durante seu histórico.

Conforme você participa de missões e encontra manifestações paranormais, seu NEX aumenta. O mestre define quando isso acontece, mas, via de regra, seu NEX aumenta em 5% a cada missão concluída com sucesso. Quanto maior seu NEX, mais experiente — e poderoso — você é.

Benefícios por NEX

Quando atinge um novo nível de exposição paranormal, você recebe os seguintes benefícios.

PONTOS DE VIDA, DE ESFORÇO E SANIDADE. Seus PV, PE e SAN máximos aumentam de acordo com sua classe (e, no caso dos PV e PE, de acordo com seu Vigor e Presença, respectivamente).

HABILIDADES DE CLASSE. Você recebe todas as habilidades de classe do NEX alcançado.

LIMITE DE PE. O máximo de PE que você pode gastar por turno. Assim, se você tiver NEX 30%, pode usar uma habilidade que custe 6 PE, duas habilidades que custem 3 PE cada ou qualquer combinação que some até 6 PE por turno (supondo que tenha esses pontos de esforço disponíveis). Independentemente do limite, você sempre pode usar pelo menos uma habilidade em seu custo mínimo por turno. Assim, um combatente de NEX 5% pode usar seu Ataque Especial, mesmo que seu limite de PE seja 1 e a habilidade custe 2 PE.

TABELA 1.2:
PROGRESSÃO
DE PERSONAGEM

NEX	LIMITE DE PE
5%	1
10%	2
15%	3
20%	4
25%	5
30%	6
35%	7
40%	8
45%	9
50%	10
55%	11
60%	12
65%	13
70%	14
75%	15
80%	16
85%	17
90%	18
95%	19
99%	20

POR QUE O NEX É CALCULADO EM %?

O NEX, ou nível de exposição paranormal, representa o quanto do personagem já foi exposto ao Outro Lado, e por isso, também indica o quanto de sua mente já foi "tomada" por ele. Assim, quanto maior seu NEX, mais de sua mente é habitada por memórias impossíveis do paranormal — um agente com NEX 50% já teve metade de sua mente tomada pelo Outro Lado, enquanto um com 99% é mantido dentro da Realidade por apenas um fragmento de seu próprio ser.

Uma pessoa com 100% de NEX entende completamente o Outro Lado. Existem poucos relatos de pessoas que teriam atingido esse nível, e em todos eles as consequências foram terríveis e devastadoras. Qualquer coisa pode acontecer com alguém que atinge NEX 100%, desde ficar irreversivelmente insano até se transformar em uma criatura do Outro Lado. Saber tudo é perder tudo. Porém, atingir 100% de NEX de forma "espontânea" é impossível. Apenas com exposição ao paranormal, o NEX máximo é 99%. Atingir 100% de exposição exige um processo específico conhecido como Desconjuração.