

APÊNDICE

CONDIÇÕES

ABALADO. O personagem sofre -20 em testes. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado. Condição de medo.

AGARRADO. O personagem fica desprevenido e imóvel, sofre -20 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição de paralisia.

ALQUEBRADO. O custo em pontos de esforço das habilidades e dos rituais do personagem aumenta em +1. Condição mental.

APAVORADO. O personagem sofre -20 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível (mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio). Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição de medo.

ASFIXIADO. O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender seu fôlego por um total de rodadas igual ao seu Vigor e, a cada vez que sofre dano enquanto está nesta condição, reduz este valor em 1. Ao final de seu turno na última dessas rodadas, o personagem fica morrendo.

ATORDOADO. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações. Condição mental.

CAÍDO. Deitado no chão. O personagem sofre -20 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre -5 na Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe $+5$ na Defesa contra ataques à distância.

CEGO. O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre -20 em testes de perícias baseadas em Agilidade

ou Força. Todos os alvos de seus ataques recebem camuflagem total. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. Condição de sentidos.

CONFUSO. O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Move-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar o ser mais próximo, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. Condição mental.

DEBILITADO. O personagem sofre -20 em testes de Agilidade, Força e Vigor. Se o personagem ficar debilitado novamente, em vez disso fica inconsciente.

DESPREVENIDO. Despreparado para reagir. O personagem sofre -5 na Defesa e -20 Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber.

DOENTE. Sob efeito de uma doença.

EM CHAMAS. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

ENJOADO. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

ENREDADO. O personagem fica lento, vulnerável e sofre -20 em testes de ataque. Condição de paralisia.

ENVENENADO. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano de veneno por ro-

A menos que especificado o contrário, as condições terminam no fim da cena.

dada). A descrição do veneno determina a duração dele (caso nada seja dito, a condição dura pela cena). Dano recorrente de condições envenenado sempre se acumula (mesmo se as condições ou fontes que as causam forem iguais).

ESMORECIDO. O personagem sofre ~~-20~~ em testes de Intelecto e Presença. Condição mental.

EXAUSTO. O personagem fica debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, em vez disso fica inconsciente. Condição de fadiga.

FASCINADO. Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre ~~-20~~ em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar um ser fascinado para tirá-lo desse estado gasta uma ação padrão. Condição mental.

FATIGADO. O personagem fica fraco e vulnerável. Se o personagem ficar fatigado novamente, em vez disso fica exausto. Condição de fadiga.

FRACO. O personagem sofre ~~-20~~ em testes de Agilidade, Físico e Vigor. Se ficar fraco novamente, em vez disso fica debilitado.

FRUSTRADO. O personagem sofre ~~-20~~ em testes de Intelecto e Presença. Se ficar frustrado novamente, em vez disso fica esmorecido. Condição mental.

IMÓVEL. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de paralisia.

INCONSCIENTE. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações, incluindo reações. Balançar um ser para acordá-lo gasta uma ação padrão.

INDEFESO. O personagem é considerado desprevenido, mas sofre -10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

LENTO. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas. Condição de paralisia.

MACHUCADO. O personagem tem menos da metade de seus pontos de vida totais.

MORRENDO. Com 0 pontos de vida. Um personagem morrendo fica inconsciente e, se terminar mais de três rodadas (não necessariamente consecutivas) morrendo na mesma cena, morre. Esta condição se encerra se o personagem voltar a ter pelo menos 1 PV.

OFUSCADO. O personagem sofre ~~-20~~ em testes de ataque e de Percepção. Condição de sentidos.

PARALISADO. O personagem fica imóvel e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. Condição de paralisia.

PASMO. O personagem não pode fazer ações. Condição mental.

PETRIFICADO. O personagem fica inconsciente e recebe resistência a dano 10.

SANGRANDO. Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Vigor (DT 20). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando.

SURDO. O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre ~~-20~~ em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar rituais. Condição de sentidos.

SURPREENDIDO. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

VULNERÁVEL. O personagem sofre -5 na Defesa.

CLARIFICAÇÕES DE REGRAS

FAZENDO CÁLCULOS

ARREDONDAMENTOS. A menos que indicado o contrário, sempre que um efeito indica uma divisão, o arredondamento é feito para baixo. Por exemplo, se um ataque causa 7 pontos de dano e um efeito reduz esse dano à metade, o ataque causa apenas 3 pontos de dano.

ORDEM. Se mais de um efeito afetar um valor, siga a ordem de operações padrão. Ou seja, aplique primeiro multiplicações e divisões, depois somas e subtrações. O resultado de um teste de resistência é sempre o primeiro a ser aplicado.

Por exemplo: um combatente usando uma proteção pesada (que fornece resistência a dano 2) é atingido por uma granada de fragmentação que causa 15 pontos de dano. Primeiro, ele faz seu teste de Reflexos. Se passar, reduz o dano à metade, para 7 ($15/2=7$, devido ao arredondamento para baixo).

Então, o combatente pode usar a habilidade Casca Grossa. Se tiver passado no teste de resistência, sofrerá 3 pontos de dano ($7/2=3$). Se tiver falhado, sofrerá 7 pontos de dano ($15/2=7$).

Por fim, ele aplica sua resistência a dano 2. Assim, se tiver passado no teste de resistência *ou* usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá 5 pontos de dano ($7 - 2 = 5$). Se tiver passado no teste de resistência e usado a habilidade Casca Grossa, sofrerá apenas 1 ponto de dano ($3 - 2 = 1$). E, se não tiver passado no teste nem usado Casca Grossa, sofrerá 13 pontos de dano ($15 - 2 = 13$).

MULTIPLICAÇÕES. Se mais de um efeito fizer você multiplicar um valor, combine-os em um único multiplicador, com cada efeito além do primeiro adicionando seu multiplicador -1. Por exemplo, dois efeitos que dobrem o valor ($x2 + x2$) irão triplicar o valor ($2 + [2-1] = 3$) em vez de quadruplicá-lo.

ACUMULANDO BÔNUS

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Assim, apenas sabendo de onde vem os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +5 em ataques fornecido por um item e um bônus de +5 em ataques fornecido por um ritual acumulam; dois bônus de +5 em ataques fornecidos por dois itens, não. Simples. O mesmo vale para penalidades. Penalidades de fontes diferentes acumulam, penalidades de fontes iguais, não. Observe que bônus e penalidades se acumulam entre si. Assim, um personagem com um bônus de +2 em ataques fornecido por um ritual e uma penalidade de -5 em ataques causada por outro ritual terá um modificador final de -3.

As fontes de bônus são **HABILIDADES**, **ITENS**, **RITUAIS** e **ALIADOS**.

EXCEÇÕES & EXPLICAÇÕES

HABILIDADES. Bônus por habilidades de classe e origem (incluindo poderes) acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade.

ITENS. Bônus na Defesa de proteções acumulam com bônus na Defesa de escudos e de itens paranormais. Porém, não se pode usar duas proteções ou dois escudos ao mesmo tempo. Demais bônus de itens não acumulam entre si.

RITUAIS. Efeitos de rituais não acumulam entre si.

ALIADOS. Efeitos de aliados não acumulam entre si. Então, um especialista que tenha dois aliados acólitos não recebe +20 em Ocultismo (apenas +20).

ATRIBUTOS. O valor de um mesmo atributo não se acumula na mesma característica do personagem. Por exemplo, se dois efeitos disserem que você soma seu valor de Intelecto nas rolagens de dano com uma determinada arma, você só aplica seu Intelecto uma vez.