

PERIGOS

Ameaças, sejam mundanas ou sobrenaturais, não são os únicos riscos que agentes da Realidade podem enfrentar em suas investigações. Esta seção descreve regras para perigos — armadilhas, doenças e outras ameaças que não são seres.

ÁCIDO

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano químico por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um tanque de ácido) causa 10d6 pontos de dano químico por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas no ácido e depois sai, sofre um total de 30d6 pontos de dano.

ARMADILHAS

Embora não sejam tão comuns nos dias de hoje, armadilhas ainda são uma ferramenta de caça eficiente e uma forma pouco convencional de impedir invasores. As armadilhas descritas aqui possuem as seguintes informações.

EFEITO. O que acontece com o ser que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas quem a disparou; se afetar mais de um ser ou uma área, isso estará especificado.

RESISTÊNCIA. O tipo e DT do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito, caso haja.

INVESTIGAÇÃO E CRIME. A DT dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

Descrições das Armadilhas

ALARME. Emite um sinal sonoro ou em uma central, alertando sobre a presença de intrusos. Investigação/Crime DT 20.

ARAME FARPADO. Transforma o espaço que ocupa em terreno difícil e causa 1d6+2 pontos de dano de corte em quem atravessá-lo. Investigação/Crime DT 20.

ARMADILHA DE CAÇA. Quando acionada, se fecha ao redor da perna da vítima, prendendo-a ao chão. A

vítima sofre 4d6 pontos de dano de corte, fica lenta até se curar deste dano e fica imóvel enquanto estiver presa na armadilha (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade e evita as condições). Soltar-se da armadilha requer um sucesso em um teste de Força DT 15. Cada falha neste teste causa 1d6 pontos de dano de corte à vítima.

FOSSO CAMUFLADO. Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano (Atletismo DT 20 para escalar de volta); Reflexos DT 20 evita; Investigação ou Sobrevivência/Crime CD 20.

DESCARGA ELÉTRICA. 6d6 pontos de dano de eletricidade em todos os seres a até 3m; Reflexos DT 20 reduz à metade (quem ativou não tem direito). Investigação/Crime DT 25.

CLIMA, CALOR E FRIO

O clima pode ser um fator complicador em uma investigação. Vascularizar uma instalação secreta em uma região de frio inclemente pode ser muito mais desafiador do que vascularizar uma instalação em uma região amena.

CALOR E FRIO. Um personagem em clima muito quente (acima de 50° C) ou muito frio (abaixo de -10° C) deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair do clima quente ou frio. Em calor ou frio extremos (acima de 60° C ou abaixo de -20° C) o teste deve ser feito por minuto.

NEBLINA. Fornece camuflagem. Neblina espessa fornece camuflagem a criaturas a 1,5m e camuflagem total a seres a mais de 1,5m.

Precipitações

CHUVA. -5 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

GRANIZO. Como chuva, mas no início de cada rodada, todas as criaturas sofrem 1 ponto de dano de impacto.

NEVE. Como chuva, mas cria terreno difícil.

TEMPESTADE. —20 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10. Em um resultado 1, um ser aleatório envolvido na cena é atingido por um raio (8d12 pontos de dano de eletricidade).

Vento

VENTO FORTE. —20 em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

VENDAVAL. —20 em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas.

FURACÃO. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Médios ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 15) ou caem, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

TORNADO. Torna ataques à distância impossíveis, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres Grandes ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 25) ou caem, são arrastados 1d12 x 1,5m em uma direção aleatória e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

DOENÇAS

Criaturas e outros personagens não são a única ameaça que os agentes da Ordem devem enfrentar. Contaminações, doenças e vírus, sejam elas paranormais ou naturais, são perigos constantes e que podem muito bem atrasar ou matar um agente experiente.

Quando um personagem entra em contato com a doença, deve fazer um teste de resistência (geralmente Fortitude, mas algumas doenças podem exigir testes de Vontade). Se passar, resistiu à doença. Caso contrário, fica infectado em estágio I. Ao final de cada cena, o personagem deve repetir esse teste. Se falhar, a doença avança um estágio. Caso contrário, não avança. Se o personagem passar em dois testes seguidos, se cura da doença.

Penalidades e condições causadas por uma doença terminam quando o personagem se cura.

Lista de Doenças

FEBRE HEMORRÁGICA. Contaminação por mordida de ratos, Fortitude DT 15.

- ▲ **Estágio I.** O personagem fica fraco.
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica debilitado.
- ▲ **Estágio III ou superior.** Sempre que sofre dano de corte, balístico ou de perfuração, o personagem fica sangrando.

MENTE EMBARALHADA. Contaminação por implantação mental, Vontade DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O Intelecto do personagem é reduzido em 1.
- ▲ **Estágio II.** O personagem começa a esquecer informações de curto prazo. No início de cada um de seus turnos, deve fazer um teste de Intelecto (DT 15). Se falhar, perde sua ação de movimento neste turno.
- ▲ **Estágio III ou superior.** O personagem tem sua mente parcialmente controlada por o que tenha implantado essa doença, e vê qualquer outro ser como ameaça imediata.

PUTREFAÇÃO ACELERADA. Contaminação por inalação, Fortitude DT 20.

- ▲ **Estágio I.** O Vigor do personagem é reduzido em 1.
- ▲ **Estágio II.** O Vigor do personagem é reduzido em 1 (–2 no total) e seu deslocamento é reduzido à metade.
- ▲ **Estágio III.** O Vigor do personagem é reduzido para 0 (se já não for) e seu deslocamento se torna 1,5m. Ele adquire uma lesão (a lesão não termina mesmo que o personagem se cure).

SANGUE QUENTE. Contaminação por contato, Fortitude DT 15.

- ▲ **Estágio I.** A Força e Agilidade do personagem aumentam em +1 cada.
- ▲ **Estágio II.** O personagem fica confuso.
- ▲ **Estágio III.** O personagem fica confuso e sofre vulnerabilidade a todo tipo de dano.

VÍRUS DO INFECTICÍDIO. Contaminação por contato, Fortitude DT 30. O vírus do infecticídio é altamente resistente, e só pode ser combatido em condições de temperaturas extremamente baixas. Testes de Fortitude só contam para curar esta doença se forem feitos em ambientes com temperatura abaixo de 0°.

- ▲ **Estágio I.** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em 2d10; se isso reduzir seus PV a 0, ele morre instantaneamente.
- ▲ **Estágio II.** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em mais 2d10; se isso reduzir seus PV a 0, ele morre instantaneamente.
- ▲ **Estágio III ou superior.** Os pontos de vida máximos do personagem são reduzidos em mais 2d10. Além disso, ele passa a transmitir o vírus por contato.

ELETRICIDADE

Um personagem em contato com uma descarga elétrica sofre dano de eletricidade. O dano por rodada depende da tensão da fonte.

FORTE	DANO	EXEMPLOS
Mínima	1d6	Bateria, soquete de lâmpada
Baixa	2d8	Caixa de fusíveis
Média	4d10	Cerca elétrica, transformador industrial
Alta	8d12	Raio

FOGO

Um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (DT 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas. A menos que indicado o contrário em sua descrição, fogo provocado por efeitos instantâneos, como rituais e explosivos, não dura o suficiente para incendiar alguém.

FOME E SEDE

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco. Se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

FUMAÇA

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (DT 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa a perda de 1d6 pontos de vida. Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior.

LAVA

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair na caldeira de uma fundição) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano de fogo.

QUEDA

Uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, -4d6).

Um objeto pesado (mala cheia de dinheiro, pedra, cadeira de escritório...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (motocicleta, geladeira...).

SONO

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere pontos de vida e pontos de energia. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (DT 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

SUFOCAMENTO

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor.

Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 +5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até respirar novamente ou morrer.

VENENOS

Um personagem exposto a um veneno deve fazer um teste de Fortitude (DT conforme o veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno. Alguns venenos afetam a vítima mesmo que ela passe no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesse caso, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece e, mesmo que passe num teste, ainda precisará fazer os outros.

Venenos são divididos pelo método de inoculação. Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão. O veneno permanece na arma até acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

CONTATO. Inoculados via um ataque que acerte (mesmo que não cause dano) ou se a vítima toca um objeto envenenado.

FERIMENTO. Inoculados via um ataque que acerte e cause pelo menos 1 ponto de dano.

INALAÇÃO. Inoculados via respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance curto. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo com 3m de lado. Todos os seres na área são expostos — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

INGESTÃO. Inoculados via ingestão de comida ou bebida.

VENENO	TIPO	DT	EFEITO
Arsênico	Ingestão	15	1d12 de dano por rodada durante 1d4 rodadas
Beladona	Ferimento	20	Vítima fica fraca
Clorofórmio	Inalação	25	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)
Curare	Ferimento	20	Vítima fica imóvel (lenta) por 1d6 rodadas
Estricnina	Ferimento	25	2d12 de dano por rodada por 2d4 rodadas (metade do dano)
Inseticida	Inalação	13	Vítima fica enjoada
Lixo químico	Contato	20	Vítima fica debilitada (fraca)
Peçonha fraca	Ferimento	15	1d12 de dano (metade do dano)
Peçonha mortal	Ferimento	25	Vítima cai com -1 PV (10d6 de dano)
Peçonha potente	Ferimento	20	1d12 de dano por rodada por 1d4 rodadas (metade do dano)
Sonífero	Ingestão	20	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)