

FIRE SYSTEM

Role Playing Game (RPG)

Camilo Oliveira Prado

SOBRE ESTE MÓDULO

Nome do arquivo: FireSystem.pdf

Formato: PDF

Conteúdo: Fire System: Role Playing Game (RPG)

Total de páginas: 76

Versão: 2009, todos os direitos reservados.

Autoria: Camilo Oliveira Prado

DIVULGUE

Dê uma força para eu continuar a fazer o **Fire System**! Divulgue em seu blog, site ou via e-mail o link <http://camilorpg.wordpress.com/2009/03/17/brincando-com-fogo>. Neste endereço, qualquer um pode baixar gratuitamente o **Fire System** e se divertir. Mas você **NÃO** é autorizado a distribuir e muito menos a vender o **Fire System** em blogs, sites, e-mails, impressos ou de outro modo. Não é pedir muito, concorda?

OPINE, RECLAME, ELOGIE

Para me ajudar nesta empreitada de fazer RPGs, jogue o **Fire System** só para encontrar defeitos e — o mais importante de tudo — dê sua opinião. Todos, todos mesmo, são incentivados a opinar livremente. Fale onde e como desejar, mas, por favor, me informe onde postou sua opinião (ou mesmo ma envie). Caso contrário, talvez eu não a descubra e então ela não vai me ajudar a melhorar meus trabalhos. Você encontra um questionário na última página desse módulo que facilita a tarefa de criticar tanto este quanto outros Role Playing Games.

OBRAS DERIVADAS

Se você gostou do **Fire System** e quer utilizá-lo em seus próprios trabalhos, entre em contato comigo pelo e-mail camilorpg@yahoo.com.br.

CONTATO

camilorpg@yahoo.com.br

<http://camilorpg.wordpress.com>

**OBRIGADO PELA ATENÇÃO!
BOA LEITURA E BONS JOGOS!**

SUMÁRIO

Prefácio

Introdução

Parte 1 — Personagens

Capítulo 1 — Construção de Personagens

Capítulo 2 — Habilidades

Capítulo 3 — Perícias

Capítulo 4 — Talentos e Defeitos

Parte 2 — Partida

Capítulo 5 — Testes

Capítulo 6 — Evolução

Planilha de Personagem

PREFÁCIO

1

Fire System é um Role Playing Game, um RPG, jogo de enfrentar desafios interessantes como vencer o dragão do vale amarelo; resgatar a jóia da coroa; entregar uma mensagem ao general para acabar com a guerra; organizar uma comuna e destronar um tirano; e tudo mais que sua imaginação conceber.

Se você procura um sistema pesado, com dano +1 para faca de aço e -1 para faca de alumínio, este não é seu jogo. Ele foi pensado para quem quer jogar aos finais de semana, se divertir bastante e ponto final. O **Fire System** aposta em regras agradáveis.

Você vai se acostumar com referências às seguintes dicas de composição de aventuras e personagens ao longo do **Fire System**:

- ▶ “Explicando o RPG como experiência”
- ▶ “Como criar biografias de personagens de RPG”
- ▶ “Quatro blocos fazem um background”
- ▶ “Compor aventuras a céu aberto”
- ▶ “Faça da história uma aventura”
- ▶ “Transforme literatura em aventura”

Todas estão disponíveis em meu blog:

<http://camilorpg.wordpress.com>

Não menciono o endereço acima no corpo do texto. Pois lá estão os posts, esperando seus comentários. Apesar de colaborarem com qualquer RPG, recomendo-os expressamente para **Fire System**.

Enfim: se você é um jogador iniciante, aproveite este jogo para entrar no fantástico mundo do RPG. Sua imaginação é o único limite de sua diversão!

(principalmente porque o **Fire System** é de graça!)

2

Jogar **Fire System** é muito fácil.

A gente joga como Mestre ou jogador. Há um Mestre e de dois a seis jogadores por grupo. O Mestre inventa e controla tudo o que não seja personagem do jogador. Os jogadores, por sua parte, constroem personagens (PJs — personagens dos jogadores) e os controlam durante a aventura mestrada pelo Mestre. A aventura é um desafio: derrotar o dragão, desvendar um mistério, efetuar um resgate. Coisas do tipo.

Se você é um jogador, construa seu personagem! Como? Você distribui pontos em Perícias, Talentos e Defeitos. Aprenda como fazer isto na **Parte 1** desse e-book.

Se você é o Mestre, conduza uma aventura descrevendo cenas em que os PJs estão presentes e nas quais eles têm espaço para fazer alguma coisa. Não diga que o teto desaba e esmaga todos. Diga que o teto ameaça desabar e que eles precisam fugir do castelo. Pergunte como farão isso. Avalie as respostas e diga o que acontece no jogo.

Quando você apresenta a cena com espaço para os PJs agirem, você desafia os jogadores. Agora eles precisam ditar uma ação aos PJs para que escapem vivos. A **Parte 2** trata detalhadamente deste assunto.

3

Como saber se os personagens dos jogadores livram o pescoço de algum perigo, como um desabamento ou uma horda de monstros?

Existem dois caminhos:

1º) O Mestre manda nessa birrosca: o Mestre pede para o jogador tentar convencê-lo de que o PJ escaparia. Depois, avalia a argumentação, as estatísticas do PJ (Perícias, Talentos e Defeitos), a Dificuldade da tarefa e diz o que acontece.

2º) Teste: como Mestre, você seleciona uma Dificuldade rolando 1d12 (um dado de doze lados) e diz qual Perícia do personagem importa para o caso. O

jogador descobre o Desempenho de seu personagem rolando 1d12 mais esta Perícia. O Mestre compara Desempenho com Dificuldade. Se o Desempenho for igual ou superior à Dificuldade, houve sucesso e o PJ fez o que pretendia. Se o Desempenho for menor do que a Dificuldade, o PJ fracassou. Baseado nesta informação, o Mestre narra o que acontece no jogo.

4

Vou detalhar os testes porque eles são mais sofisticados do que "o Mestre manda nessa birosca". Em um teste, o jogador descobre qual Perícia deve acrescentar à rolagem de 1d12. Assim, **o Desempenho que o jogador conta ao Mestre é igual a 1d12 + Perícia.**

O Mestre desvenda como o personagem se saiu na tarefa comparando Desempenho e Dificuldade. **A Dificuldade pode ser 1d12, 1d12+3 ou 1d12+6** e o Mestre a impôs no início do teste. Estabelecidos, porém, Desempenho e Dificuldade, o Mestre os compara. Desempenhos menores do que Dificuldade indicam fracasso. Desempenhos maiores do que Dificuldade ou iguais à Dificuldade indicam sucesso.

5

Agora um exemplo. O Mestre propôs o desafio ("o castelo vai desabar, o que seu PJ faz?") e o jogador reagiu dizendo que seu personagem agiria de determinada maneira ("meu PJ sai correndo do castelo").

Para escapulir do imóvel, o personagem precisa ser ágil, o que exige testar a Perícia Furtividade contra uma Dificuldade imposta pelo Mestre.

O Mestre sorteia Dificuldade 4 ao lançar 1d12.

Já que o PJ tem Furtividade 2, o jogador rola 1d12 mais 2 por Furtividade, ou seja, 1d12+2. Ele tira 5 em 1d12, número que, somado a 2, resulta em Desempenho 7.

Como Desempenho 7 é maior do que Dificuldade 4, houve sucesso. O PJ escapou do castelo.

Pronto, você já sabe jogar **Fire System**. Para que continuar? Talvez valha a pena se você não souber a que Pancada se refere ou tiver dúvidas sobre o funcionamento de qualquer coisa. Prossiga, pule diretamente para o lugar de seu interesse ou pare agora mesmo por sua conta e risco. Se estiver em desespero, me mande um e-mail para camilorpg@yahoo.com.br (também por sua conta e risco).

Respondidas suas dúvidas, reúna um grupo de amigos e amigas; construa os PJs; arranje um Mestre (ou transforme-se em um); faça o Mestre compor uma aventura (eles costumam demorar...); jogue e divirta-se!

INTRODUÇÃO

1. O QUE É FIRE SYSTEM RPG?

Fire System é um jogo em que você, seus amigos e suas amigas fingem ser heróis numa aventura. É um Role Playing Game, um “jogo de personagens em imaginações coletivas”, o popular RPG.

Neste jogo, o Mestre, um jogador especial, coordena uma aventura da qual participam personagens controlados pelos outros jogadores, chamados simplesmente de jogadores.

A aventura flui na medida em que os personagens dos jogadores (PJs) interagem com os do Mestre (NPCs), montando uma ação em tempo real e encontrando um final surpreendente para todos, pois nem o Mestre o poderia prever.

Consulte uma definição mais acabada de nosso hobby em “**Explicando RPG como experiência**”.

2. O QUE ESTE MÓDULO TEM?

Este net-book contém o **Fire System**, um sistema de regras de Role Playing Game (RPG) para você, seus amigos e suas amigas jogarem ao redor de uma mesa, com folhas de papel e dados plásticos de quatro, seis, oito, dez e doze lados.

Vocês vão se divertir com um jogo de interpretar personagens em situações imaginárias e desafiadoras. Vocês fingirão ser entes fictícios envolvidos em acontecimentos emocionantes como guerras de robôs gigantes, conspirações, detetives na cola de criminosos, etc., pois o **Fire System** traz regras para construir personagens e conduzir aventuras.

3. PARA JOGAR IMEDIATAMENTE

Providencie os ingredientes abaixo:

a) **Fire System.**

b) Um jogador no papel de Mestre.

c) No mínimo outros dois, no máximo seis, jogadores no controle de PJs.

d) Pelo menos um conjunto de dados de quatro, seis, oito, dez e doze lados, mas de preferência um conjunto para o Mestre e outro para os jogadores (adquira-os em lojas de brinquedo ou RPG).

e) Papel, lápis, canetas, folhas em branco e cópias da planilha no final desse documento.

f) Imaginação.

Então, misture tudo assim:

1º) Assuma o cargo de Mestre ou arranje quem o ocupe.

2º) Agende uma reunião com todos os participantes. Nesta ocasião, vocês inventarão os PJs, personagens dos jogadores, de acordo com as regras aprendidas aqui. Não precisa haver um PJ por jogador, embora esta seja a opção mais cômoda e comum.

3º) O Mestre — você? — vai para casa, consulta livros, mapas, lembranças e elabora o desafio que os PJs vão enfrentar, ou seja, a aventura que vocês vão jogar juntos, você no papel de Mestre, seus amigos e suas amigas controlando cada um seu PJ. Talvez os PJs precisem conspirar contra um mafioso ou viajar por vários reinos desérticos em busca de antigos pergaminhos. Quando terminar, agende a partida.

4º) Todos chegam pontualmente. Há comida, lápis e mesa. Podem fazer barulho à vontade. Sentam-se ao redor da mesa. O Mestre fica atrás de uma

divisória de papel (papel cartão de 30 cm de altura, 70 de comprimento, uma dobra a cada 23 centímetros) e começa a mestrar a aventura de acordo com as regras do Capítulo 4. Em certo ponto, os jogadores notam que seus personagens surgem na aventura do Mestre. Este lhes pede para atribuir ações a seus personagens. Agindo assim, os jogadores fazem os PJs interagirem com o mundo imaginário inicialmente apresentado pelo Mestre. O resultado desta mistura é o que chamamos de partida: horas tão divertidas quanto as contribuições de cada participante.

4. INFLUÊNCIAS

O **Fire System** brotou de uma lenta, e o menos desastrada possível, maturação. Exerceram influência neste processo os seguintes jogos, dos quais espero ter emulado as qualidades, evitado os defeitos, e, sem esperança de tê-los superado, graças a eles oferecer um jogo cada vez melhor para você, seus amigos e suas amigas.

- ▶ “Advanced Dungeons & Dragons” (AD&D), de vários autores (inicialmente pela Abril e mais tarde pela Devir): o melhor RPG da história, mas infelizmente abandonado pelos editores.
- ▶ “The Shadow of Yesterday: main rulebook, Aug 18, 2004”, de Clinton R. Nixon (encontrado em <http://cnrgames.com>): um ótimo jogo sem tabela de armas.
- ▶ “O Senhor dos Anéis RPG”, de Steven S. Long (publicado aqui pela Devir): inspirou-me repartir a Vitalidade em níveis.
- ▶ “Vikings! O RPG”, de Tiago Quintana, que o disponibilizava gratuitamente no site da extinta SpellBrasil: suas regras simples e divertidas sempre me sugerem algo bom.
- ▶ “Malditos! regras para um cenário azevediano de RPG”, 2006, de minha autoria (gratuitamente em <http://camilorpg.wordpress.com/2008/01/19/oi-mundo>): mantive as Perícias (ali chamadas de Técnicas).
- ▶ “3D&T Alpha: Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha”, de Marcelo Cassaro (versões digital gratuita e impressa paga em <http://www.jamboeditora.com.br/editora/3d&t-ma.php>): jogo do qual aprecio os valores baixos e, claro, a falta de tabelas de armas.
- ▶ “Terra de Og: the role playing game”, de Aldo Ghiozzi (no Brasil pela Editora Devir): quis homenagear este simpático RPG com o Defeito Cavernícola.

► “Anime d20 SRD”, vários autores (disponível gratuitamente em <http://www.opengamingfoundation.com>): veio dele boa parte dos Talentos e Defeitos do Capítulo 4, única parte OGL do **Fire System**.

5. SIGLAS E GLOSSÁRIO

d12 — dado de doze lados.

d10 — dado de dez lados.

d8 — dado de oito lados.

d6 — dado de seis lados.

d4 — dado de quatro lados (sem piadinhas, por favor).

1d12, 1d10... — role um dado de doze lados, role um dado de dez lados...

1d12+5 — role um dado de doze lados e some 5 ao resultado dele. Isto é um bônus. Por exemplo: $1d12+5 = 4 + 5 = 9$. O mesmo vale para outros dados.

1d12-3 — role um dado de doze lados e subtraia 3 do resultado dele. Por exemplo: $1d12-3 = 4 - 3 = 2$. Uma penalidade pode transformar o resultado de 1d12 em um número negativo. Por exemplo: $1d12 - 4 = 2 - 4 = -2$. O mesmo vale para outros dados.

3+, 5+, etc. — três ou mais, cinco ou mais, etc.

2-, 1-, etc. — dois ou menos, um ou menos, etc.

Jogador — exceto o Mestre, todos os demais jogadores são simplesmente jogadores, cada qual no controle de um personagem.

Mestrar — (verbo transitivo direto, conjugação regular) Designa a tarefa desempenhada pelo Mestre durante a partida. O Mestre mestra uma aventura (quando dizemos que ele narra, é no sentido de que ele mestra). Originou-se de “Mestre”, título do jogador especial que utiliza a aventura para coordenar a partida.

Mestre — o jogador que propõe a aventura e coordena a atividade.

PJ — personagem do jogador.

PP ou PPs — Ponto(s) de Personagem(ns). Pontuação usada para construir personagens.

NPC — Non-Player Character, personagem controlado pelo Mestre.

RPG — Role Playing Game.

RPGista — (substantivo invariável) Quem joga, inventa ou aprecia de outra maneira o RPG.

PARTE 1

PERSONAGENS

CAPÍTULO 1

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

A Parte 1 se dedica às regras que descrevem os personagens. Elas são a linguagem comum em que PJs e NPCs são representados pelo **Fire System**.

O presente capítulo também fornece um método de construção de personagens dos jogadores (PJs) e por isto se refere a regras explicadas nos próximos capítulos.

Não se preocupe em entender tudo o que está aqui. Dê atenção apenas para o processo. Ao terminar a Parte 1, retorne para cá e perceba melhor como as regras se encaixam.

1. CONSTRUIR UM PERSONAGEM

O jogador joga RPG interpretando um personagem. Se você é um jogador, construa um imediatamente. O personagem será seu instrumento de jogo, a peça por meio da qual você intervirá na aventura mestrada pelo Mestre.

Quando você e seus amigos se reunirem para jogar, você terá consigo a planilha do seu personagem (há um modelo no final deste e-book). Ela contém o nome dele e suas estatísticas anotadas de maneira muito organizada.

Monte seu personagem na companhia do Mestre, pois apenas ele autoriza exceções às regras. Além disso, devido a seu conhecimento profundo do cenário e do sistema, ele costuma dar dicas importantes.

2. ESTATÍSTICAS DE PERSONAGENS

Os personagens são delineados por cinco tipos de estatísticas numéricas:

| | |
|--------------------|---|
| Habilidades | Vitalidade Energia |
| Perícias | Análise Armadura Condução Disciplinas Esportes Furtividade Influência Lábia Medicina Pancada Performance Serviços Sobrevivência Tiro |

Talentos e Defeitos

3. UM PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

O processo de construção é um caminho para inventar um personagem. A maneira mais óbvia é começar por Conceito, ir para Tipo, Objetivo, Problema, esboço do Background, e encerrar com Habilidades, Perícias, Talentos e Defeitos. Depois de preenchê-las, o jogador passa a limpo o Background, executa mudanças de última hora e acabou: o PJ está pronto para a estréia.

Há quem parta das Perícias, quem opte por dar o primeiro passo no Background, quem faz tudo ao mesmo tempo. Você descobrirá seu percurso predileto na medida em que jogar RPG. De início, recomendo a ordem aqui sugerida.

4. PODER INICIAL

Mestre e jogadores devem entrar num acordo sobre o nível de poder inicial dos PJs. O habitual é começar com zés-ninguém de 4 pontos e acompanhar a evolução deles. Abaixo estão sugestões:

| RANKING | PONTOS DE PERSONAGEM |
|------------|----------------------|
| Balconista | 2 |
| Zé-ninguém | 4 |
| Novato | 6 |
| 2º nível | 8 |
| Experiente | 10 |
| Campeão | 12 |

5. CINCO PASSOS PARA CONSTRUIR UM PERSONAGEM

1º) Conceito, Tipo, Objetivo e Problema

Defina o traço geral de seu personagem (Conceito), especifique-o com um Tipo e invente um Objetivo (algo que ele queira fazer) e um Problema (algo que o impeça de completar seu Objetivo).

Conceito, Tipo, Objetivo e Problema fornecem uma imagem vaga do personagem. Mesmo assim, você verá que, depois de determinar as estatísticas do PJ, ficará muito fácil redigir o Background dele.

Se você quiser uma dica pormenorizada sobre como operar com estas ferramentas conceituais, consulte **“Como criar biografias de personagens de RPG?”** e **“Quatro blocos fazem um background”**.

Exemplo

O jogador quer jogar com uma moça que conversa com fadas, mas que não sabe muito bem o que fazer com esse fabuloso poder. Ela se chama Rosana e gosta de festas e não quer saber de nada que extrapole demais seu cotidiano de baladas.

- ▶ Conceito: “Filhinha de papai”.
- ▶ Tipo: “Festeira”.
- ▶ Objetivo: “livrar-se das fadas que a perseguem”.
- ▶ Problema: “As fadas querem que ela as ajude a derrotar um lorde do mal”.

2º) Caracterize seu personagem

Você e o Mestre devem ter entrado num acordo sobre o ranking dos PJs iniciantes.

Para estabelecer as estatísticas, converta Pontos de Personagem em Habilidades, Perícias, Talentos e Defeitos.

Por exemplo: Análise 1 consome 1 Ponto de Personagem (PP). Análise +2, mais 1 PP (logo, Análise +2 custa 2 PPs). Já os Talentos, estes têm preços entre 1 e 4 Pontos de Personagem.

Os Defeitos, ao invés de consumir Pontos de Personagem, concedem PPs, e por isto têm um custo negativo. Desta forma, se você selecionar um Defeito -3 pontos, terá 3 Pontos de Personagem a mais para gastar com Habilidades, Perícias e Talentos.

Este segundo passo de invenção de personagem é importante porque as regras auxiliam a limitar idéias vagas. Procure transformar estes limites em dicas produtivas.

► Exemplo

Mestre e jogador concordam em construir PJs de 4 pontos.

b) Habilidades: o jogador não gasta nenhum ponto nestas Habilidades, deixando Rosana com Vitalidade 1/0/0/0/1 e Energia 1.

c) Perícias: Rosana é uma universitária, por isto o jogador investe 1 PP em Disciplinas; mas ela também é dada às paqueras. Então, o jogador a equipa com Lábria +3 (3 PPs) e Performance +1 (1PP).

d) Talentos: o jogador adquire por 1 ponto o Talento Riqueza; e, sem precisar colocar pontos neles, define Arma de Pancada 0 (Dano 1d4), Arma de Tiro 0 (Dano 1d4) e Tipo de Dano 0 (Concussão).

e) Defeitos: conferindo as operações anteriores, o jogador percebe que Rosana possui 5 pontos em Perícias e 1 em Talentos, perfazendo 6 pontos, dois a mais do que o permitido para uma zé-ninguém. Para corrigir esta falha, ele adota o Defeito Fantasmagoria, que rende os 2 PPs necessários para regularizar a pontuação de Rosana.

3º) Invente o Background

O jogador usa esboços e idéias gerados nos passos anteriores para escrever um Background de no máximo duzentas palavras.

► Exemplo

Rosana é uma moça de classe alta, bonita e festeira, que cursa faculdade de fisioterapia. Sempre que sentia medo, conversava com fadas. No início, isto parecia apenas um modo particular de lidar com as coisas. Mas certo dia as fadas realmente se materializaram, e, para piorar, pediram sua ajuda para derrotar um lorde do mal ou coisa parecida que as atormenta.

Rosana não quer saber desta história e não vê a hora de se livrar das fadas antes que elas estraguem seus planos de se tornar a garota mais popular da universidade.

4º) Confira os valores

Confira os valores somando os pontos distribuídos em Habilidades, Perícias e Talentos. Depois, subtraia aqueles ganhos em troca de Defeitos. O resultado tem que ser igual ao ranking previsto para seu personagem.

Exemplo

Rosana possui 5 pontos em Perícias e 1 ponto em Talentos, perfazendo um total de 6 pontos, dois além do permitido para uma zé-ninguém como ela. Contudo, o jogador adquiriu o Defeito Fantasmagoria, que concede 2 pontos. Aqueles 6 pontos menos estes 2 resultam em 4 Pontos de Personagem, exatamente o ranking que Rosana não pode ultrapassar no momento de sua construção.

5º) Preencha a Planilha de Personagem

Todo o esforço criativo da composição de um personagem culmina na Planilha de Personagem. Em uma cópia da Planilha disponível no final desse módulo, o jogador anota as características do personagem. A Planilha organiza o personagem, permite uma visão bastante completa dele e o apronta para ser utilizado a qualquer momento.

Exemplo

| ROSANA (PERSONAGEM DE 4 PONTOS) | |
|---|---|
| <p>Habilidades Vitalidade (0) 1/0/0/0/1 Energia (0) 1</p> <p>Perícias Disciplinas +1 Lábria +3 Performance +1</p> <p>Talentos Riqueza (+1) Arma de Pancada (0): 1d4, Concussão. Arma de Tiro (0): 1d4, Concussão. Tipo de Dano (0): concussão.</p> <p>Defeitos Fantasmagoria (-2): Rosana adentra no mundo das fadas quando sente medo.</p> | <p>Background</p> <p>Conceito: Filhinha do papai Tipo: Festeira Objetivo: Livrar-se das fadas que a perseguem Problema: As fadas querem que ela as ajude a se livrar de um lorde do mal</p> <p>Rosana é uma moça bonita e festeira, que cursa faculdade de fisioterapia. Sempre que sentia medo, conversava com fadas. No início, isto parecia apenas um modo particular de lidar com as coisas. Mas certo dia as fadas realmente se materializaram, e, para piorar, pediram sua ajuda para derrotar um lorde do mal. Rosana não quer saber desta conversa e quer se livrar das fadas antes que elas estraguem seu plano de se tornar a garota mais popular da universidade.</p> |

6. DO SIGILO DAS ESTATÍSTICAS

A princípio, ninguém além do próprio jogador e do Mestre conhecerá a planilha do PJ. Mas isto pode acontecer porque os jogadores não dão a mínima ou devido a um acontecimento da aventura.

7. MUDANÇAS FUTURAS

A partir da estréia em uma aventura, a alteração do personagem se submete às regras de Evolução do Capítulo 6, nunca mais ao processo de construção.

CAPÍTULO 2

HABILIDADES

1. HABILIDADES

As Habilidades representam a disposição do personagem, o quanto ele está ferido ou cansado. Seus valores se alteram constantemente, gerando conseqüências descritas aqui e no Capítulo 5, item 7.

VITALIDADE

Vitalidade indica a integridade física do personagem. Mede a quantidade de ferimentos por ele suportada antes da morte. Divide-se em cinco níveis: Ileso, Zonzo, Sangrando, Desesperado e Destruído, que têm valores individuais e que se esvaziam na medida em que o personagem se fere (veja mais no Capítulo 5, item 7).

Você precisa gastar Pontos de Personagem para seu personagem suportar muitos ferimentos. Se você não investir nada, ele fica com Vitalidade 1/0/0/0/1 (basta um soco para ele cair em maus lençóis).

Por 1 Ponto de Personagem, role 1d4+1 uma única vez para todos os níveis de Vitalidade.

Por 2 PPs, role 1d6+2 uma só vez para todos os níveis.

Por 3 PPs, role 1d8+3 uma só vez para todos os níveis.

Por 4 PPs, role 1d10+4 uma só vez para todos os níveis.

Você só pode lançar o dado de vida quando aloca pontos nesta Habilidade. O cálculo é fácil de fazer: se em 1d8+1 você obtiver 4+1, ou seja, 5, seu personagem terá Vitalidade 5/5/5/5/5.

Contudo, você pode comprar dados de vida outras vezes. A cada nova aquisição, lance um novo dado, cujo resultado se soma ao valor que seu personagem já tem em Vitalidade.

As tabelas na página seguinte descrevem os níveis de Vitalidade:

| Nível | Descrição |
|--------------|---|
| Ileso | O personagem intacto, sem nenhum arranhão. |
| Zonzo | Luxações, pequenos cortes e dores leves. |
| Sangrando | Algum ferimento de importância mediana, interno ou externo: um corte no braço, uma dor no pescoço, etc. |
| Desesperado | A quantidade (ou a gravidade) de ferimentos amedronta o personagem, que sente as coisas girarem, vê pessoas multiplicadas; tudo começa a ficar escuro, silencioso e desesperador. |
| Destruído | Seu personagem apanhou demais. Está todo estropiado. Ao perder este nível, lance a Tabela de Destruído (veja-a na próxima página). Gastando 1d12 pontos de Energia, você recupera 3 pontos de Vitalidade, voltando para Ferido. Se tirou 5 ou mais na Tabela de Destruído, uma intervenção médica torna-se indispensável para seu PJ regenerar os ferimentos. |

| Tabela de Destruído | |
|----------------------------|--|
| Resultado de 1d6 | Efeito |
| 1-2 | Um ataque violento. Seu personagem continua agindo, mas não corre nem anda, apenas rasteja bem devagar. Se receber outro dano, jogue de novo esta tabela. |
| 3 | Um ferimento grave (braço quebrado, perda de uma libra de carne, etc.). Seu personagem cai inconsciente. Se receber outro dano, jogue de novo esta tabela. |
| 4 | Um furo ou um corte inicia uma hemorragia. Seu personagem age como se tivesse tirado 1-2. Se receber outro dano, jogue esta tabela de novo. |
| 5 | Um ferimento muito grave. Seu personagem age como se tivesse tirado 1-2. Se receber outro dano, jogue de novo esta tabela. |
| 6 | Seu personagem morre. |

ENERGIA

A Energia representa o estoque de poder que seu personagem utiliza para ativar alguns Talentos, geralmente os mais poderosos.

Por 0 Pontos de Personagem (ou seja, se você não puser nem um só ponto aqui!), seu personagem possui Energia 1.

Por 1 Ponto de Personagem, ele tem Energia 5.

Por 2 Pontos de Personagem, Energia 10.

Por 3 PPs, ele dispõe de Energia 15.

Por 4 PPs, ele dispõe de Energia 20.

Por 5 PPs, ele conta com um estoque fenomenal de Energia 25.

Acima disto, só se o Mestre autorizar.

CAPÍTULO 3

PERÍCIAS

1. O QUE SÃO PERÍCIAS

As Perícias representam afazeres do dia-a-dia. Visando enriquecer os personagens sem complicar a vida de ninguém, as atividades relevantes numa partida de RPG foram resumidas em quatorze Perícias, estas listadas aí embaixo:

| PERÍCIA |
|---------------|
| Análise |
| Armadura |
| Condução |
| Disciplinas |
| Esportes |
| Furtividade |
| Influência |
| Lábia |
| Medicina |
| Pancada |
| Performance |
| Serviços |
| Sobrevivência |
| Tiro |

Embora atuem em momentos diferentes, pois cada uma abrange um tipo de atividade, as Perícias funcionam do mesmo jeito:

Valor inicial:

► todas as Perícias começam em graduação 0, mas você pode aumentá-las: graduação +1 custa 1 Ponto de Personagem; graduação +2, outro 1 Ponto de Personagem; e assim vai até o fim. Não existem graduações acima de +7. Chegou a +7, acabou.

► todas as Perícias começam sem nenhuma especialização, mas você pode comprá-las por 1 Ponto de Personagem cada.

Variação:

- ▶ graduações: as graduações das Perícias são sete: 0, +1, +2, +3, +4, +5, +6 e +7.
- ▶ especialidades: além das graduações, existem as Especializações. Elas custam 1 Ponto de Personagem cada uma e concedem +2 num campo restrito da Perícia. Você pode escolher uma especialização mesmo com graduação 0 na respectiva Perícia.

Descritores: encare as graduações como adjetivos “quanto mais melhor”: ignorante (0), novato (+1 a +3), profissional (+4 a +6), sumidade (+7) e especialista (qualquer especialidade).

Dicas:

- ▶ após graduar as Perícias, justifique-as em três palavras. Isto ajuda você a compor o Background de seu PJ e a aproveitá-lo melhor durante a partida.
- ▶ sinta-se livre para explicar as graduações das Perícias. Um personagem com Análise +7 não precisa ser um intelectual do tipo “elementar, caro sr. Y”. Talvez ele beba uma batida pra lá de energética no café da manhã.

Uso:

- ▶ Num teste, o jogador soma 1d12 à graduação de uma Perícia (e, se for o caso, ao bônus +2 de uma especialidade). Se o jogador conseguir um resultado final superior ou igual à Dificuldade imposta pelo Mestre, o PJ obtém sucesso. Perfazendo um total menor do que a Dificuldade, o PJ fracassa (veja mais no Capítulo 5).
- ▶ o Mestre pode decidir que uma ação só pode ser testada por personagens com graduação de Perícia +1 ou superior, ou mesmo só por aqueles que tenham uma determinada especialidade. Nestes casos, o Mestre declara a falha automática dos que não preenchem as condições e exige testes dos demais.
- ▶ o personagem dispõe dos equipamentos requeridos pelas Perícias nas quais tiver graduação +1 ou superior.

Como melhorar:

- ▶ adquira graduações: 1 ponto de graduação custa 1 Ponto de Personagem.
- ▶ 1 Ponto de Personagem vale uma Especialização, que incrementa o poder de seu personagem em +2 num campo restrito da Perícia.

2. QUATORZE PERÍCIAS

ANÁLISE

Especializações: Esquadrinhar (para procurar passagens secretas e objetos), Inferência (solucionar enigmas. O Mestre pode proibir este uso de Análise), Leitura labial (entender o que os outros dizem olhando os lábios deles), Prontidão (evitar ser surpreendido por inimigos).

Seu personagem é treinado em solucionar mistérios e observar objetos, locais e pessoas até lhes extrair os segredos.

ARMADURA

Especializações: Couraça (contra ataques feitos com Pancada) e Esquiva (contra ataques feitos com Tiro)

Você freqüentou treinamento para escapar de ataques ou traja uma armadura ou escudo.

CONDUÇÃO

Especializações: Carroças, Cavalgadas, Máquinas, Navegação.

Condução mede a desenvoltura do personagem em lidar com os meios de transporte disponíveis no cenário.

DISCIPLINAS

Especializações: Computação, Engenharia, Física, Folclore, Geografia, Heráldica, Herbalismo, História, Matemática, Química, Idiomas contemporâneos, Idiomas antigos, Dialeto, Gírias.

Em Disciplinas estão reunidas as infinitas teorias elaboradas para explicar o mundo, os conhecimentos dos sábios e os folclores tribais.

ESPORTES

Especializações: Acrobacia, Malabarismo, Futebol, Corrida, etc.

Aqui estão todas as maneiras lúdicas de exercitar o corpo, desde as competições atléticas até as dedicadas exclusivamente ao exibicionismo. Lutadores também valorizam os Esportes. Auxiliados pelo atletismo, fogem de inimigos, saltam sobre suas cabeças e escalam árvores.

FURTIVIDADE

Especializações: Camuflagem, Escalada, Furtos&Roubos, Manuseio de Fechaduras (para arrombar, consertar e construir), Mover-se à sorrelfa (seu personagem se esgueira sem que o notem), Obumbramento (esconder-se nas sombras), Ocultar itens, Prontidão (evitar ser surpreendido por inimigos).

O personagem possui o poder de agir sem ser notado, de ocultar objetos aos olhos vizinhos, deslizar nas sombras e surrupiar as pessoas.

INFLUÊNCIA

Especializações: Comércio, Judiciário, Mercado de raridade, Polícia, Política, Submundo.

Esta Perícia mede a preeminência do personagem na sociedade. Por meio da influência, ele pode canalizar pessoas e recursos em seu favor, nem sempre de maneira lícita.

LÁBIA

Especializações: Autocontrole, Intimidação, Manipulação.

Um alto índice de Lábia mostra que seu personagem tem traquejo social. Ele convence os demais de seu ponto de vista, finge não ter medo, assusta os outros ao mover os olhos de um jeito especial. Além de blefe e autocontrole, Presença também serve para encorajar os amigos.

MEDICINA

Especializações: Caseira, Cirurgias, Curandeirismo, Diagnose, Elixires, Primeiros Socorros.

Medicina agrupa técnicas de cura místicas ou científicas de xamãs, feiticeiros, práticos, médicos, enfermeiras e mães ao redor do mundo. Ajuda na recuperação de Vitalidade.

Demanda instrumentos, ingredientes e ambientes específicos. O Mestre define a Dificuldade do teste de Medicina e quantos pontos de Vitalidade são recuperados por intervenções bem sucedidas.

PANCADA

Especializações: Barras de ferro, Boxe, Briga, Capoeira, Correntes, Luta livre, Porrete, Armas de Haste, Esgrima e Facas.

Seu personagem maneja armas que não são de tiro: espadas, clavas, correntes, porretes, machados, facas, etc. Ele também pode ser letal ao empregar os punhos, os pés, os dentes e demais partes do corpo em uma luta. Armas grosseiras como porretes e barras arrancadas às grades das cadeias entram nessa Perícia.

PERFORMANCE

Especializações: Dança, Desenho&pintura, Disfarce, Eloquência, Escultura, Etiqueta, Falsificação, Jogos, Kama Sutra, Liderança, Música, Poesia, Prosa, Teatro, Truques.

Esta é a Perícia do entretenimento, da expressão artística e da imitação, que uns malvados utilizam na falsificação de quadros e documentos.

SERVIÇOS

Especializações: Agricultura, Alvenaria, Armaria, Artesanato, Carpintaria, Construção, Costura, Domar animais, Ferraria, Manuseio de fechaduras (para arrombar, consertar e construir), Ourivesaria, Pecuária.

O personagem com Serviços é aquele pronto para consertar veículos, montar guarda-roupas, trabalhar na construção civil, etc. Serviços são tarefas predominantemente manuais.

SOBREVIVÊNCIA

Especializações: Acalmar feras, Armadilhas, Caça, Noção de direção, Noção de clima, Noção de horas, Rastreamento, Pesca.

Esta Perícia abrange os meios utilizados para preservar a própria vida em situações hostis, geralmente pioradas por terrenos inóspitos. Vai desde caça e pesca até coleta de bons frutos, passando pelo improvisado de ferramentas e conhecimentos de vento e estrelas para não se perder no meio do mato.

TIRO

Especializações: Arquearia (armas com estilingues, fundas, arcos e bestas), Bazucas, Canhões, Espingardas, Pistolas.

Seu personagem sabe usar armas de disparo acionadas por explosão de pólvora ou energia mecânica.

Nas armas de fogo, o estouro da pólvora gera gases que expellem em altíssima velocidade o projétil mortal. As pessoas atingidas penam uma dor lancinante e geralmente morrem.

Nas armas mecânicas, a propulsão do projétil depende do manuseio da arma, como acontece com os arcos (cujas cordas precisam ser puxadas), fundas (que precisam ser rodopiadas) e estilingues (dos quais esticamos o elástico).

CAPÍTULO 4

TALENTOS E DEFEITOS

Enquanto as Perícias dizem o que seu personagem sabe fazer e como ele é em geral, os Talentos e Defeitos representam seus poderes especiais, como se transformar num monstro, sobreviver no vácuo, ter oito braços, repartir-se em três, etc.

Encare-os como reforços à sua imaginação. Bem usados, eles dão um tom peculiar ao personagem, contribuindo para a sua experiência de jogo ser original e prazerosa.

Por isto, tente não reduzir a escolha de Talentos e Defeitos a uma desesperada corrida pela invencibilidade.

Há na página 31 uma tabela com os Talentos e Defeitos.

Aquisição:

- ▶ para seu personagem ter um Talento, você precisa pagar a quantidade de Pontos de Personagem indicada na descrição do Talento. Em geral, isto fica entre 1 e 4 pontos.
- ▶ você ganha Pontos de Personagem ao incrustar um Defeito em seu personagem. Para representar isto, eles têm valores negativos entre -1 e -4.
- ▶ o Mestre deve aprovar toda aquisição de Talento ou Defeito.

Usos:

- ▶ Talentos e Defeitos têm usos variados. Uns mudam a forma de seu personagem, outros lhe dão o poder de voar.
- ▶ alguns Talentos consomem Energia quando utilizados.
- ▶ tudo o que é permitido por um Talento não pode ser praticado sem ele, a não ser que o Mestre autorize.
- ▶ o personagem dispõe dos equipamentos requeridos por Talentos, e porventura por Defeitos, desde que os haja adquirido.

Como melhorar:

- ▶ para adicionar novos Talentos a seu personagem, compre-os com Pontos de Personagem.
- ▶ para se livrar de um Defeito, você precisa pagar por ele a quantidade de pontos que recebeu ao colocá-lo em seu personagem.

Como estão explicados:

Nome (quantos Pontos de Personagem (PPs) você precisa para adquirir o Talento — número positivo — ou quantos Pontos de Personagem você ganha por possuir o Defeito — número negativo).
Descrição.

- ▶ apenas por praticidade, escrevemos “você” ao invés de “seu personagem” nas explicações. Mas você sabe que por 1 Ponto de Personagem é seu personagem, não você, quem sobrevive num tanque de ácido, certo?

Necessidades Especiais

- ▶ Portadores de necessidades especiais (cegos, mudos, surdos, paraplégicos, etc.) encontram caminhos próprios para fazer o que precisam. Como a diferença não é nem defeito nem anormalidade, não existe o Defeito (ou preconceito) “Defeito físico”. Se seu personagem portar alguma necessidade especial, diga como ele lida com sua singularidade.

| 52 TALENTOS | 29 DEFEITOS |
|--|--|
| <p>Adaptação (1 ponto) Ajuste de dano (3 pontos) Aliado (1 ponto) Alquimia (1 ponto) Alterar Tamanho (1 pontos) Arma de Pancada (0 a 3 pontos) Arma de Tiro (0 a 3 pontos) Armadura Especial (2 pontos) Ataque Combinado (2 pontos) Ataque Especial (1 ponto) Ataque Adicional (1 ponto) Bajuladores (1 ponto) Braço Adicional (1 ponto) Campo de Batalha (2 pontos) Campo de Força (1 ponto) Controle da Mente (1 ou 2 pontos) Controle do Ambiente (1 ponto) Curar (1 ponto) Deslocamento Especial (1 ponto) Devoção (1 ponto) Dimensão Portátil (1 a 6 pontos) Dreno Vital ou Energético (1 a 5 pontos) Duplicata (1 ou 2 pontos) Elasticidade (1 ponto) Entorpecer (1 ponto por sentido) Escavar Túneis (1 ponto) Exorcismo (1 ou 2 pontos) Genialidade (1 ponto) Holograma (1 ponto) Imunidade (3 pontos) Imaterialidade (1 ponto) Inimigo predileto (1 ponto) Invisibilidade (2 pontos) Medir Oponente (1 ponto) Paralisia (1 ponto) Pentagrama (1 ou 2 pontos) Rápido no gatilho (1 ponto) Reencarnação (1 ou 2 pontos) Regeneração (1 ponto) Renome (1 ponto) Riqueza (1 ponto) Sentido Aguçado (1, 2 ou 3 pontos) Servos (1 ponto) Sexto Sentido (1 ponto) Silenciador (1 ponto) Telecinésia (1 ponto) Telepatia (1 ponto) Teletransporte (1 ou 2 pontos) Território (1 ponto) Tipo de Dano (0 a 9 pontos) Transformação (1, 2 ou 3 pontos) Velocidade (1 ponto) Vínculo Institucional (1 ponto) Visão Noturna (1 ponto)</p> | <p>Amabilidade (-2 pontos) Ameaça (-1 a -3 pontos) Analfabetismo (-1 ponto) Apavorante (-2 pontos) Armadura frágil (-1 ponto) Armadura pesada (-2 pontos) Azar (-2 pontos) Cavernícola (-2 pontos) Código de Conduta (-1 ponto) Confinamento (-2 ou -3 pontos) Desengonçado (-2 pontos) Distúrbios do Sono (-1 ou -2 pontos) Efeito Colateral (-2 pontos) Fantasmagoria (-2 pontos) Fobia (-1 ponto) Fúria (-1 ponto) Hábitat (-2 ou -3 pontos) Infâmia (-1 ponto) Insanidade (-1 ponto) Lentidão (-1 ponto) Metamorfose Biruta (-1 ponto) Misantropia (-2 pontos) Preparação (-1 ponto) Relacionamento Relevante — RR (-1 ponto) Uso Limitado (-2 pontos) Submissão (-2 pontos) Temor (-1 ponto) Vício (-1 ponto) Vulnerabilidade (-2 pontos)</p> |

1. TALENTOS

ADAPTAÇÃO (1 ponto)

Você sobrevive em ambientes diferentes de seu natural. Se você for um humano, cujo ambiente natural é o terrestre, pode escolher água, fogo, espaço sideral, ácido, etc.

Cada ambiente custa 1 Ponto de Personagem.

Antes de investir neste Talento, converse com o Mestre sobre a existência de regiões ígneas, ácidas, aquáticas ou estelares no mundo de jogo.

AJUSTE DE DANO (3 pontos)

Seu treinamento tornou-o apto a ampliar os ferimentos causados por espadas, arcos e espingardas.

Acrescente ao dano concedido pelo Talento Arma de Pancada a graduação de sua Pancada e, ao dano de sua Arma de Tiro, a graduação de sua Perícia Tiro.

ALIADO (1 ponto)

Você tem uma pessoa ou criatura que luta a seu lado.

Construa seu aliado com a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você. Sempre que você evoluir, ele evoluirá também.

Como vocês são amigos, interprete seu personagem e seu aliado honestamente.

ALQUIMIA (1 ponto)

Você converte as coisas mortas (pedras, madeira, metais, elementos como fogo, água, etc.) umas nas outras.

Por 2 PPs, um sucesso num teste de Disciplinas permite mudar ferro em ouro (Dificuldade 1d12+3) ou ouro em ferro (Dificuldade 1d12). Assim, quanto mais nobre a conversão (poeira em ouro), maior a Dificuldade (1d12+300 :P).

Cada transmutação consome 2 pontos de Energia.

ALTERAR TAMANHO (1 ponto)

Você aumenta ou diminui seu tamanho.

Personagens que crescem se tornam gigantes, multiplicando suas Habilidades por 10. Os que encolhem, dividem-nas por 10, pois se tornam minúsculos. As Perícias não mudam.

Sempre que usado, este Talento consome 3 pontos de Energia.

ARMA DE PANCADA (0 a 3 pontos)

Você porta uma arma associada a ataques feitos com Pancada.

Por 0 PPs (isto é, se você não adquirir este Talento!), ela causa 1d4 pontos de dano.

Por 1 PP, ela causa 1d6 de dano.

Por 2 PPs, causa 1d8 de dano.

Por 3 PPs, 1d10 de dano.

ARMA DE TIRO (0 a 3 pontos)

Você porta uma arma associada a ataques feitos com Tiro.

Por 0 PPs (sem nem mesmo gastar pontos neste Talento!!!), ela causa 1d4 pontos de dano.

Por 1 PP, ela causa 1d6 de dano.

Por 2 PPs, causa 1d8 de dano.

Por 3 PPs, 1d10 de dano.

ARMADURA ESPECIAL (2 pontos)

Você possui proteções que reduzem um tipo de dano (veja o Talento Tipo de Dano).

Sempre que receber um dano do tipo do qual você é protegido por sua armadura especial, divida-o por dois (arredonde o resultado para cima).

ATAQUE COMBINADO (1 ponto)

Junte-se a personagens que também têm Ataque Combinado para desfechar um golpe realmente destruidor!

Um dos envolvidos no Ataque Combinado é considerado o líder. Todos os demais realizam testes de ataque normais. Cada sucesso bonifica em +3 o teste de ataque do líder. As falhas não o atrapalham.

Este Talento consome 1 ponto de Energia por personagem que se une ao ataque, mas os pagamentos são feitos separadamente. Assim, se oito personagens se combinam num ataque, cada um gasta 8 pontos de Energia.

ATAQUE ESPECIAL (1 ponto)

Você conhece técnicas secretas (ou carrega um canhão portátil!) que destroçam seus adversários. Alternativas incluem dreno de energia e prisões.

Você recebe bônus +2 na jogada de ataque e +2 no dano. Você deve indicar Pancada ou Tiro como Perícia com a qual você usa seu Ataque Especial. Como consequência de associá-lo a uma destas Perícias, o bônus de dano se liga respectivamente aos Talentos Arma de Pancada ou Arma de Tiro.

Por causa do balé marcial e dos gritos de guerra que você precisa fazer antes de disparar seu Ataque Especial, você sempre age por último, no último lugar na iniciativa. Como jogador, você realmente tem que bradar “bazuca 2.0, DESINTEGRAR!!!” (os movimentos marciais ficam a seu critério...).

Realizar um Ataque Especial consome 1 ponto de Energia.

Seu Ataque Especial tem direito a uma das vantagens listadas abaixo de graça. Para conseguir outras, adquira desvantagens. Cada desvantagem dá direito a uma vantagem.

VANTAGENS

Afetar incorpóreos: seu golpe machuca até espíritos!

Aprisionar: você acorrenta seu oponente ou o prende numa jaula. Para ele escapar, precisa de um sucesso em Esportes ou Furtividade confrontados por sua jogada de ataque.

Atordoante: se uma criatura não se esquivar de seu Ataque Especial (e sobreviver a ele...), ela não age na rodada seguinte.

Sobrenatural: você emprega energias místicas ou psíquicas no seu Ataque Especial. Faça a jogada de ataque com Performance, Disciplinas ou Lábia ao invés de Pancada ou Tiro.

Integrado: na hora de disparar seu Ataque Especial, você pode combiná-lo com outro Talento seu. Um Ataque Especial Integrado com Alterar Tamanho (Diminuir), além de machucar o oponente, o encolhe.

Versátil: você escolhe Pancada ou Tiro na hora de aplicar seu Ataque Especial.

Poderoso: bônus +4 no dano ao invés de +2.

Precisão: você quase nunca erra. Recebe bônus +4 na jogada de ataque ao invés de +2.

Sutil: você não faz uma festança na hora de disparar seu Ataque Especial. Jogue a iniciativa normalmente.

DESVANTAGENS

Apenas em ambiente: seu personagem só usa o Ataque Especial em um ambiente específico. Não valem ambientes comuns, como “ao ar livre”, mas valem ambientes como montanhas, florestas, desertos, rios, mares, nuvens, parques industriais, terrenos baldios, etc.

Auto-destrutivo: seu Ataque Especial é ligado a um instrumento que explode tão logo utilizado. Para não estourar junto, teste Furtividade contra sua própria jogada de ataque. Em caso de falha, sofre dano igual a sua Pancada ou seu Tiro, dependendo de qual for a Perícia associada a seu Ataque Especial. Se tiver a vantagem Versátil, utilize o maior valor.

Caro: seu Ataque Especial consome 2 pontos de Energia

Coice: ao aplicar seu Ataque Especial, você não age na rodada seguinte, não importa se acertou ou errou o alvo.

Desgovernado: quando você erra o tiro, ele se volta contra um aliado, que precisa se desviar.

Lento: seu golpe é tão devagar que seu oponente multiplica a jogada de defesa dele por 2.

Não causa dano: você não machuca fisicamente seu oponente, mas pode alterar seu tamanho, drenar energia, acorrentá-lo, etc. caso tenha a vantagem Integrado (se não tiver, seu Ataque Especial é como bala de festim...).

Preparo: além de perder a iniciativa, você só executa o Ataque Especial na rodada seguinte àquela na qual o anunciou. A rodada de anúncio é desperdiçada com um rico balé marcial.

ATAQUE ADICIONAL (1 ponto)

Você faz mais de um ataque por rodada. Cada ataque extra custa 2 PPs e consome 1 ponto de Energia quando utilizado.

BAJULADORES (1 ponto)

Você é rodeado por um número de puxa-sacos equivalente à sua Lábia. Eles não possuem Habilidades, Perícias nem nada, apenas 1d12 cada um.

Mesmo loucos para fazer algo por você, eles não arriscariam a própria vida nem acompanhariam você a um lugar perigoso. Mas satisfariam pequenos favores.

BRAÇO ADICIONAL (1 ponto)

Cada ponto investido neste Talento dá a seu personagem uma haste que funciona como braço. Tais hastes podem ser cabelos que seguram potes de vidro, tentáculos, braços comuns ou mãos espirituais.

Ter braços adicionais não garante ataques extras. Para tanto, veja o Talento Ataques Adicionais.

CAMPO DE BATALHA (2 pontos)

Você transporta você mesmo e um número máximo de inimigos igual à sua Performance (pelo menos um inimigo, mesmo com Performance 0) para uma dimensão na qual você é mais poderoso.

Seus inimigos têm direito a confrontar sua Performance. Apenas os que falharem viajam com você para seu campo de batalha.

Para ativar o campo de batalha, você gasta 5 pontos de Energia. Ele perdura enquanto você quiser ou tiver pelo menos 1 ponto de Vitalidade.

Enquanto estiver no campo de batalha, você pode ter, para cada aquisição deste Talento, um dos poderes abaixo:

Energia infinita: Talentos que consomem Energia deixam de fazê-lo.

Periculosidade: você recebe bônus +3 em todos seus testes.

Aceleração: você sempre vence a iniciativa.

CAMPO DE FORÇA (1 ponto)

Você invoca uma barreira que o protege de ataques inimigos.

Seu Campo de Força possui 5 pontos de Vitalidade própria para cada Ponto de Personagem que você houver investido em Vitalidade (não é para cada ponto de Vitalidade, mas para cada PP que você pôs em Vitalidade).

O Campo de Força só pode ser ativado uma vez por combate. Assim, se você o perder numa luta, só em outra o poderá ativar de novo.

Seu Campo de Força tem direito a uma das vantagens listadas abaixo de graça. Para conseguir outras, adquira desvantagens. Cada desvantagem dá direito a uma vantagem.

VANTAGENS

Bloquear incorpóreos: seu Campo de Força bloqueia danos imateriais, troços como raios espirituais, sônicos e elétricos. Também evita que seres incorpóreos o atravessem.

Bloquear tele-transporte: seus inimigos não podem se tele-transportar para dentro de seu Campo de Força.

Ofendículo: quem ataca você com sucesso sofre dano igual aos PPs que você pôs em Vitalidade.

Interpenetração: seu Campo de Força invade os campos alheios, permitindo que você os ignore ao atacar (mas seus oponentes não ignoram o seu se não tiverem esta vantagem!).

Regeneração: fique uma rodada sem fazer nada e regenere seu Campo de Força em 1 ponto de Vitalidade.

DESVANTAGENS

Apenas em ambiente: seu personagem só pode ativar o Campo de Força em um ambiente específico. Não valem ambientes comuns, como “ao ar livre”, mas valem lugares como montanhas, florestas, desertos, rios, mares, nuvens, parques industriais, terrenos baldios, etc.

Brecha: se seu inimigo obtiver sucesso num teste de Análise contra sua Lábia, ele encontra um furo em seu Campo de Força e passa a atacar você como se você não tivesse um. Para cada aquisição desta desvantagem além da primeira, você recebe penalidade -1 em sua jogada de Lábia.

Estático: se você caminhar, correr, etc., o Campo de Força desaparece.

Custo: ativar seu Campo de Força consome 1 ponto de Energia para cada aquisição desta desvantagem.

CONTROLE DA MENTE (1 ou 2 pontos)

Você entra na mente das pessoas e as controla se elas falharem num teste de resistência contra sua Lábia.

Por 1 PP, você domina a mente alheia por um período igual ao que estiver disposto a permanecer inerte, fora de seu próprio corpo.

Por 2 PP, você permanece na ativa enquanto manipula a mente alheia.

Controle da Mente consome 1 ponto de Energia por mente dominada.

CONTROLE DO AMBIENTE (1 ponto)

Você controla clima, luz, som ou temperatura do ambiente em que estiver.

Por exemplo: se você tiver Controle do Ambiente (Luz), poderá escurecer uma sala ou iluminá-la torrencialmente; se tiver Temperatura, poderá torrar as pessoas. Mas atenção: você também sofre os efeitos da alteração. Se produzir uma avalanche de ruídos, você também ficará confuso.

Cada aspecto ambiental deve ser comprado separadamente.

Este Talento consome 1 ponto de Energia para ser ativado.

CURAR (1 ponto)

Você possui dons sobrenaturais ou remédios fantásticos que convertem seus pontos de Energia em pontos de Vitalidade. Assim, cada ponto de Energia que você utilizar no momento da cura regenera 1 ponto de Vitalidade seu ou de outro personagem.

DESLOCAMENTO ESPECIAL (1 ponto)

Você se movimenta de uma maneira inédita para um humano.

Opções incluem: voar, subir pelas paredes, caminhar sobre as águas, cair sempre em pé, não deixar rastro, voar entre planetas e saltar de uma dimensão para outra.

Tente explicar seu deslocamento especial de modo interessante e condizente com o cenário. Também converse com o Mestre sobre as modalidades permitidas pelo cenário.

Cada tipo de movimento especial custa 1 Ponto de Personagem.

DEVOÇÃO (1 ponto)

Você se dedica a cumprir uma causa: derrotar o senhor das moscas, encontrar quem o abandonou, livrar o mundo da miséria, etc.

Ao se envolver com atividades claramente relacionadas com sua Devoção, você recebe bônus +2 em todos seus testes.

DIMENSÃO PORTÁTIL (1 a 6 pontos)

Você possui uma dimensão só sua. O portal de acesso a esta dimensão deve estar incrustado num objeto imóvel (ou quase), como a parede de um castelo, um guarda-roupas, um espelho enorme, etc. Apenas você e aqueles que você autorizar atravessam o portal. Construa sua dimensão alternativa em colaboração com o Mestre, principalmente se ela for do tamanho de uma casa ou castelo.

Por 1 PP, sua dimensão particular tem o tamanho de um armário.

Por 2 PPs, o tamanho de um quarto.

Por 3 PPs, o de uma casa.

Por 4 PPs, o de um castelo.

Se você quiser, o portal para sua dimensão pode ser portátil ou difuso. Por 1 PP, seu portal é portátil, como um espelho de mão, uma mochila ou outro objeto que você leve consigo. Por 2 PPs, seu portal é difuso, ou seja, ele é uma categoria de objetos que você encontra por aí, como espelhos, lagoas, armários de cozinha, pias, etc.

DRENO VITAL OU ENERGÉTICO (1 a 5 pontos)

Por 1 Ponto de Personagem, você é uma criatura com o poder de sugar a Vitalidade de outros personagens e convertê-la em pontos de Vitalidade ou Energia. Se preferir, pode drenar Energia ao invés de Vitalidade.

Para sorver ambas, gaste 2 PPs.

Por mais 3 PPs, você pode transformar a Energia ou Vitalidade absorvida em Pontos de Experiência (XP).

Em todos os casos, cada ponto sugado gera um ponto.

DUPLICATA (1 ou 2 pontos)

Você cria uma projeção de si mesmo.

Por 1 PP, sua duplicata imita todos seus gestos. Os resultados de seus testes valem para sua duplicata.

Por 2 PP, ela age como um personagem distinto sob seu controle. Você e sua duplicata testam separadamente.

Ao ativar este Talento, você perde 2 Pontos de Energia, que só retornam quando você desfaz sua projeção.

ELASTICIDADE (1 ponto)

Você é uma pessoa elástica. Seus membros se esticam (sim, até aquele membro se estica...) e se contorcem de maneiras absurdas.

ENTORPECER (1 ponto)

Você altera o ambiente de modo a prejudicar as pessoas ao redor.

Você deve adquirir este Talento uma vez para cada sentido (visão, tato, olfato, paladar e audição) que pretender afetar.

Sua ativação consome 1 ponto de Energia, e os inimigos testam contra sua Performance.

ESCAVAR TÚNEIS (1 ponto)

Você provavelmente descende dum povo subterrâneo.

Se passar num teste de Serviços, você escava um túnel pelo qual escapa sozinho de seus inimigos (Dificuldade 1d12), com seus aliados (Dificuldade 1d12+3) e até mesmo fazendo com que o túnel desmorone na medida em que você avança (Dificuldade, 1d12+6).

EXORCISMO (1 ou 2 pontos)

Você põe medo em fantasmas, demônios e outras almas penadas.

Por 1 PP, você expulsa estas entidades se for bem sucedido num teste de Performance resistido pela Performance do alvo.

Por 2 PPs, seu exorcismo causa dano igual a seu 1d12 + Performance menos o 1d12 + Performance do alvo.

GENIALIDADE (1 ponto)

Sua inteligência está à frente de seu tempo. Você manipula e constrói objetos de tecnologia superior aos de sua época.

HOLOGRAMA (1 ponto)

Você projeta uma quantidade máxima de hologramas igual à sua Performance. Os hologramas emitem sons, mas são imateriais.

Seus oponentes podem descobrir a falsidade de suas projeções se você falhar em resistir à Análise deles.

IMUNIDADE (3 pontos)

Por 3 Pontos de Personagem, você é totalmente imune a um tipo de dano. Por outros 3 PPs, torne-se imune a outro tipo de dano.

Este Talento só pode ser adquirido nove vezes, ou seja, você precisa ser vulnerável a pelo menos um tipo de dano.

O Mestre pode proibir este Talento para PJs.

IMATERIALIDADE (1 ponto)

Você atravessa objetos sólidos como paredes e grades.

É imune a todos os tipos de dano, exceto Espiritual e o causado pelo Talento Exorcismo. O Talento Imunidade fica proibido para você.

INIMIGO PREDILETO (1 ponto)

Você odeia tanto uma categoria de criaturas que contra elas suas jogadas de ataque, defesa e dano, bem como quaisquer outros testes (a critério do Mestre), recebem bônus +2.

INVISIBILIDADE (2 pontos)

Você é invisível, mas pode ser detectado por visão de calor e outras estratégias.

MEDIR Oponente (1 ponto)

Você é um combatente experiente o bastante para descobrir alguns poderes de seus inimigos.

Se obtiver sucesso num teste de Análise contra Dificuldade 1d12, você descobre recursos de luta de seu oponente. Se seu adversário possui algum ponto fraco, você também o descobre.

Mas o Mestre deve descrevê-los em termos outros que não os de regra. Ao invés de dizer “este adversário tem Pancada +5 e Ataque Especial”, diga que “ele luta muito bem e executa ataques perigosos”.

Sem este Talento, medir um oponente requer uma disputa entre sua Análise e a de seu oponente.

PARALISIA (1 ponto)

Você possui recursos químicos, marciais ou mágicos capazes de paralisar sua vítima.

Se os recursos forem químicos ou marciais, associe Pancada ou Tiro a este Talento. No primeiro caso, você aplica uma torção em seu oponente,

anestesia-o com saliva larval, etc. No segundo, você dispara dardo, gás, corrente flamejante, qualquer coisa que bloqueie seu adversário.

Se a anestesia nasce de magia, ligue Paralisia com Disciplinas, Lábia ou Performance: você usa conhecimentos místicos ou preeminência moral para deter seus alvos.

Em todos os casos, ativar Paralisia consome 2 pontos de Energia e dura até a vítima sofrer no mínimo 1 ponto de dano ou obter sucesso em Sobrevivência contra a Perícia que você empregou para afetá-la (um teste por turno, se você e ela estiverem em luta; em outras ocasiões, o Mestre determina a frequência de teste como julgar correto).

PENTAGRAMA (1 ou 2 pontos)

Você sabe desenhar símbolos místicos que o protegem de criaturas sobrenaturais.

Por 1 PP, o símbolo afeta somente a criatura contra a qual você dirigiu o símbolo. Nem ela nem nada que venha dela atravessa as fronteiras do símbolo.

Por 2 PP, seu símbolo é eficaz contra uma categoria inteira de seres fantasmagóricos, como diabos, assombrações, vampiros, zumbis, etc.

RÁPIDO NO GATILHO (1 ponto)

Você é rápido no gatilho. Bônus +3 nas checagens de iniciativa. Este Talento pode ser adquirido no máximo duas vezes.

REENCARNAÇÃO (1 ou 2 pontos)

Você tem várias chances na vida.

Por 2 PPs, sempre que morrer, uma semana depois está de volta, são e salvo.

Por 3 PPs, volta imediatamente.

Ao retornar do mundo dos mortos, sua Vitalidade e Energia estão no máximo, embora você mantenha roupas, pele e cabelos detonados.

REGENERAÇÃO (1 ponto)

Você foi agraciado com um poder fantástico de cura. Pode converter seus pontos de Energia em Vitalidade quando esta diminuir. Mas não pode estocar Vitalidade. E, de jeito nenhum, sara os ferimentos de outros personagens.

RENOME (1 ponto)

Todo mundo o conhece como pessoa boa e competente.
Consegue de graça pequenos serviços.

RIQUEZA (1 ponto)

Você é podre de rico.
Gaste 1 ponto de Energia para seu dinheiro cobrir qualquer preço.

SENTIDO AGUÇADO (1, 2 ou 3 pontos)

Dois de seus sentidos (1 PP) ou todos eles (3 PPs) são melhores do que o normal. Ao utilizá-los, você recebe bônus +1 nos testes relacionados com os sentidos aguçados. Lembre-se de que os sentidos são cinco: audição, tato, olfato, paladar e visão.

SERVOS (1 ponto)

Você possui um número de lacaios igual a cinco vezes sua Lábria. Eles seguem você por medo ou amizade.

Servos não têm Perícias, Talentos nem nada, apenas 1d12 cada um.

O Mestre pode iniciar uma revolta servil quando achar oportuno. Para vencê-la, subjugue seus servos com Lábria, Pancada ou dinheiro.

SEXTO SENTIDO (1 ponto)

Você está conectado com o mundo supra-sensível, onde habitam espíritos e outras entidades imateriais. Assim, você as enxerga, fala com elas e até as apalpa. Mas cuidado: elas também interagem com você!

SILENCIADOR (1 ponto)

Você é perito em ataques sorrateiros, tanto que providenciou um supressor de ruídos que elimina totalmente o barulho de armas de fogo, socos e zumbidos de espadas no ar. Fantástico, não?

TELECINÉSIA (1 ponto)

Você manipula pequenos objetos, entortando-os e fazendo-os voar, graças ao poder da mente ou a ímãs instalados em suas têmporas.

Telecinésia consome 1 ponto de Energia para funcionar.

TELEPATIA (1 ponto)

Você se comunica com as pessoas como se tivesse um telefone no cérebro.

Requer 1 ponto de Energia para funcionar.

TELETRANSPORTE (1 ou 2 pontos)

Você desaparece num lugar e aparece em outro.

Por 1 PP, seu destino é definido pelo Mestre.

Por 2 PPs, você determina onde vai parar, desde que já tenha estado por lá pelo menos uma vez na vida ou esteja bem informado sobre o local.

Seu funcionamento requer 2 pontos de Energia.

TERRITÓRIO (1 ponto)

Você se sente particularmente bem em determinado terreno, como montanhas, florestas, bairros pobres ou condomínios de luxo.

Para este Talento funcionar, discuta com o Mestre a abrangência do Território. O ideal é algo nem muito comum, nem muito raro; e jamais algo tão freqüente como “ao ar livre” ou “cidades”.

No terreno de sua escolha, você ganha bônus +1 em todos os testes.

TIPO DE DANO (1 a 9 pontos)

O tipo de dano é o material utilizado por você para machucar seus oponentes. Possuir determinado tipo de dano não concede nenhum bônus. Entretanto, se você tiver somente fogo como tipo de dano, talvez não cause nenhuma ranhura a um oponente com Armadura Especial contra Fogo (e certamente nem fará cócegas num personagem com Imunidade à Fogo).

Personagens com Arma de Pancada e Tiro 0 (Dano 1d4) devem selecionar gratuitamente um tipo de dano.

Durante o jogo, você pode acessar outros tipos de dano adquirindo cada um por 1 Ponto de Personagem ou arranjando uma arma com o tipo de dano desejado.

No primeiro caso, não precisa comprar Fogo para Arma de Tiro e depois para Arma de Pancada; basta uma única aquisição e Fogo (ou outro tipo de dano) vale para as duas.

No segundo caso, para impedir você de se entupir de equipamentos, a arma fica com você até você se livrar do oponente que requereu sua posse. Então, o objeto evapora, se esgota, estraga, derrete ou fica esquecido no banco da praça.

Num combate, variar entre um dano e outro consome um turno. Não há nenhuma penalidade por utilizar um dano diferente daqueles adquiridos com este Talento.

Abaixo está uma lista de dez tipos de dano. Não se confunda ao descrevê-los. Se um personagem com Arma de Pancada 2 (1d8) e Tipo de Dano (Frio) acerta seus inimigos com pedras de gelo, ele provoca dano por concussão, pois as pedras esmagam o adversário. Para ser condizente, o personagem deveria possuir um toque tão gélido que provoca hematomas.

- ▶ Concussão: porretadas, socos, chutes e outros golpes que macetam ou dilaceram.
- ▶ Corte: lâminas, serras, etc.
- ▶ Eletricidade: fios de alta tensão, raios e choques.
- ▶ Espiritual: poder da mente, punho fantasmagórico, ondas de poder místico tudo aquilo com um tom de inexplicável.
- ▶ Fogo: lança-chamas, explosões, bolas de fogo e calor excessivo.
- ▶ Frio: flocos de neve, raio congelador, etc.
- ▶ Luz: clarões, relâmpagos, lanternas ofuscantes e brilho intenso dos olhos.
- ▶ Perfuração: pontas de lanças, estoques, espinhos, etc.

- ▶ Som: barulhos agudos que estouram o cérebro de alienígenas, músicas que desativam órgãos vitais, vibrações em geral, etc.
- ▶ Tóxico: agentes deteriorantes, como ácido, veneno, gás carbônico e microorganismos como vírus, bactérias, fungos, etc.

TRANSFORMAÇÃO (1, 2 ou 3 pontos)

Você se transforma num personagem diferente, de características variáveis conforme a quantidade de pontos investidos neste Talento.

Por 1 Ponto de Personagem, você executa uma transformação superficial, como aumentar a altura em 10%, mudar de sexo, aumentar a idade em 50%, mudar cor da pele, cabelos ou olhos.

Por 2 PPs, você constrói sua segunda forma com a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você tem, mas mantém os mesmos Defeitos.

Por 3 PPs, sua segunda forma é um personagem inteiramente novo, com a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você, mas com Defeitos diferentes.

VÍNCULO INSTITUCIONAL (1 ponto)

Você faz parte de um grupo organizado ou obedece a um mentor que o envia em missões e também o ajuda com equipamentos e informações.

VISÃO NOTURNA (1 ponto)

Você não pára de enxergar quando apagam as lâmpadas. Muito pelo contrário: vê as coisas normalmente, como se estivesse sob a luz do sol.

Personagens sem Visão Noturna sofrem penalidade -2 em todos seus testes de visão se estiverem no breu total.

2. DEFEITOS

AMABILIDADE (-2 pontos)

Algo em você, aparência, roupas, olhos meigos, qualquer coisa, torna-o extremamente amável. O valor normal de suas Perícias Lábria e Performance só pode ser usado para amolecer o coração dos outros. Para as demais utilidades (intimidar, amedrontar, etc.), você age como se tivesse Lábria e Performance 0.

AMEAÇA (-1 a -3 pontos)

Um inimigo temível anda na sua cola.

Por -1 PP, você é perseguido por um inimigo com a mesma quantidade de Pontos de Personagem que você.

Por -2 PPs, seu inimigo tem o triplo de pontos que você.

Por -3 PPs, seu inimigo é uma organização ou um deus.

ANALFABETISMO (-1 ponto)

Todo personagem sem este Defeito sabe ler e escrever em seu idioma natal. Com uma alta graduação em Disciplinas, ele provavelmente conhece línguas antigas, locais ou estrangeiras, sem necessidade de definir quais.

Personagens analfabetos devem adquirir este Defeito, algo que não lhes bloqueia as Especialidades “Idiomas antigos”, “Idiomas contemporâneos”, “Gírias” e “Dialetos” de Disciplinas. Ocorre apenas que o analfabeto não sabe escrever nem ler (e talvez seja preciso um ótimo background para um latinista analfabeto...). Em cenários históricos, analfabetos políglotas não representariam coisa absolutamente estranha.

APAVORANTE (-2 pontos)

Algo em você, aparência, roupas, risada doida, cabelos roxos, olhos esbugalhados, qualquer coisa, torna-o aterrorizante. O valor normal de suas Perícias Lábria e Performance só pode ser usado para infundir medo nos

outros. Para seduzir, acalmar, encorajar, etc., você age como se tivesse Lábria e Performance 0.

ARMADURA FRÁGIL (-1 ponto)

Sua Perícia Armadura apresenta alguns defeitos. Numa luta, quando você obtém falha crítica (1 em 1d12) ou seu oponente se sai com um sucesso automático contra você (12 em 1d12), ela simplesmente pifa. Desta forma, pelo resto da luta você perde o bônus da Perícia Armadura em suas jogadas de defesa.

ARMADURA PESADA (-2 pontos)

Sua Perícia Armadura invoca uma veste protetora extremamente pesada, que o impede de nadar, correr alegremente, virar cambalhotas e até mesmo de atacar com decência.

Nas ocasiões em que trajar sua veste protetora, você atua como se possuísse zero nas Perícias Esportes, Furtividade e Tiro. Para completar, só aproveita até graduação +3 da Perícia Pancada.

AZAR (-2 pontos)

Você é muito azarado. Sempre que sortear 12 em 1d12, deve confirmar o sucesso automático tirando 12 numa nova rolagem. A stampa válida para teste é aquela do segundo lance. Então: sim, o que deveria ser um sucesso automático pode se transformar numa falha automática (que azar!!!).

CAVERNÍCOLA (-2 pontos)

Você é uma criatura primitiva e como tal possui uma linguagem limitada. Você só pode comunicar planos, intenções e ações de seu personagem por meio de dezoito palavras: VOCÊ, ÁGUA, PELUDO, FEDORENTO, COMIDA, SOL, EU, FOGO, BATER, PEQUENO, COISA, IR, PEDRA, ÁRVORE, DORMIR, CAVERNA, GRANDE, VEROSSIMILHANÇA.

Como suas falas serão interpretadas de muitas maneiras, e você só poderá explicar o que elas realmente querem dizer recorrendo a seu parco vocabulários, suas mímicas e seus desenhos rupestres, o Mestre detém a palavra final sobre o que você quis dizer de verdade.

Em síntese: você deve jogar **Fire System** valendo-se apenas daquelas palavras e de rosnados, mímicas e desenhos toscos.

CÓDIGO DE CONDUTA (-1 ponto)

Você segue um código de comportamento como um destes:

Código do Herói: nunca maltratar ninguém ou ferir um oponente em desvantagem; sempre obedecer às leis, lutar por leis justas e proteger os indefesos.

Código do Vilão: sempre lançar mão de qualquer artimanha para cumprir seus objetivos, mas nunca, em hipótese alguma, simplesmente matar um herói pura e simplesmente. Você precisa prendê-lo numa engenhoca para ele assistir seu triunfo final.

Código do Combatente: você só arreda pé de uma luta se for derrotado ou se vencer seu inimigo.

Código do Sanguinário: você nunca abandona uma luta e só a considera encerrada quando você ou seu oponente morre.

Código da Caridade: você doa seus pertences materiais e compartilha seus saberes.

Perceba que, adotando um código de conduta, você deverá cumpri-lo. Se você preferir liberdade de ação, mas quiser dar um charme ao seu PJ, não coloque este Defeito nele, apenas o interprete de acordo com um código enquanto julgar interessante.

CONFINAMENTO (-2 ou -3 pontos)

Você foi confinado num lugar. Antes de começar uma aventura, você terá que sair dele. Se não conseguir, precisará jogar com outro personagem. Desta forma, é bom ter um PJ na manga.

Por -1 PP, você sai de seu confinamento se cumprir algum ritual, como pagar ao carcereiro, pronunciar as palavras místicas ou protocolar a requisição.

Por -2 PPs, só sai escondido.

DESENGONÇADO (-2 pontos)

Seus reflexos não são tão bons quanto parecem. Você é todo atrapalhado. Quando um teste se referir à sua agilidade física, você testa como se tivesse 0 na Perícia.

DISTÚRBIOS DO SONO (-1 ou -2 pontos)

Você sofre de uma doença perturbadora do sono.

Por -1 PP, você dorme mal, e por isto sempre tem 3 pontos de Energia a menos do que deveria.

Por -2 PP, você é insone, não dorme nunca, e por isto tem 5 pontos de Energia a menos do que deveria.

Se você controla um personagem com Energia 1, ela cai para zero.

EFEITO COLATERAL (-2 pontos)

Você perde 1 ponto de Vitalidade quando usa um Talento que consome pontos de Energia.

FANTASMAGORIA (-2 pontos)

Você se conectou a uma dimensão de dor e loucura que exige sua presença. Caso contrário você e as pessoas que ama sofrerão horrores no mundo normal.

Você ingressa nesta dimensão tenebrosa ao consumir drogas pesadas, varar noites sem dormir, cometer crimes ou se humilhar publicamente.

Fica mais bacana se todos os PJs possuírem Fantasmagoria e o Mestre rolar aventuras no mundo dos pesadelos.

FOBIA (-1 ponto)

Você tem um medo que o faz evitar desesperadamente as situações que o manifestam. Quando lançado bruscamente nelas, entra em estado de choque se falhar num teste de Lábria contra Dificuldade 1d12+6. Veja na página a seguir uma lista com várias fobias.

| LISTA DE FOBIAS | |
|------------------------|-------------------------------|
| Fobia | Medo de |
| Acrofobia | Altura |
| Agorafobia | Lugares abertos |
| Antropofobia | Sociedade e seres humanos |
| Aracnofobia | Aranhas |
| Cinofobia | Cachorros |
| Claustrofobia | Espaços fechados ou estreitos |
| Demofobia | Multidões de pessoas |
| Fotofobia | Luz |
| Ginecofobia | Mulheres |
| Hidrofobia | Água |
| Hipnofobia | Dormir |
| Nictofobia | Noite ou escuridão |
| Ornitofobia | Pássaros |
| Pirofobia | Fogo |
| Tafofobia | Ser enterrado vivo |
| Tanatofobia | Morte |
| Xenofobia | Estrangeiros |
| Zoofobia | Animais |
| Pantofobia | Tudo |

FÚRIA (-1 ponto)

Em situações específicas, como ser xingado, espetar o dedo no abridor de latas, assustar-se ou sofrer dano, você age desajuizadamente, atacando seus inimigos com violência desmedida, se não passar num teste de Lábia contra Dificuldade 1d12.

Em estado de fúria, tem bônus +3 nas jogadas de ataque, +5 no dano e penalidade -3 nas jogadas de defesa. Ao passar a fúria, perde todos os pontos de Energia. Se não os tiver, desmaia.

HÁBITAT (-2 ou -3 pontos)

Por -2 pontos, você se sente bem apenas quando num certo terreno, como pântanos, praias, condomínios de luxo, montanhas, e tantos outros.

Por -3 pontos, você só sobrevive num local exato, como as Colinas Amarelas, sua casa ou a Cidade Azul.

Em ambos os casos, cada dia longe de seu hábitat zera um nível de Vitalidade se você for reprovado num teste de Sobrevivência (Dificuldade 1d12+3).

Não é um Talento recomendado para PJs, pois restringe muito o raio de ação deles e, bom lembrar, personagens podem morrer caso permaneçam longe de seus hábitat por muito tempo.

Uma forma de aliviar esta restrição é adotar o Talento Adaptação.

INFÂMIA (-1 ponto)

Todo mundo sabe que você perpetrou atos horríveis no passado.

Ninguém faz favores para você. Os comerciantes cobram o dobro.

INSANIDADE (-1 ponto)

Você tem uma das quatro doenças mentais abaixo:

Esquizofrenia: a esquizofrenia fragmenta o fluxo do pensamento e gera associações caóticas. Há ruptura afetiva com as pessoas e relacional com o meio ambiente, com os quais o esquizofrênico não estabelece uma ligação espontânea.

Paranóia: a paranóia é uma exaltação passional e uma hiper-atividade psicológica. Delírios coerentemente sistematizados ao redor de temas de grandeza, perseguição e reivindicação. Tudo, porém, concatenado conforme a mente do paranóico, de maneira pseudológica.

Psicose: na psicose surgem também os temas de grandeza, perseguição e reivindicação, porém em delírios fundamentalmente incoerentes e sustentados por alucinações.

Síndrome maniaco-depressiva: o maniaco-depressivo é uma moeda de duas faces. Uma, maníaca, dá vazão a agitações motoras, raciocínios mirabolantes e efusões emocionais (risos, cantos, pulos, beijos, abraços); na outra, reinam depressão, inércia motora, pensamento preguiçoso e emoções intensamente negativas. O mal se localiza na alternância brusca e sem controle das faces da moeda.

LENTIDÃO (-1 ponto)

Você é vagaroso. Tem penalidade -3 nos testes de iniciativa. Se selecionar Lentidão, não pode comprar Rápido no gatilho, e vice-versa.

METAMORFOSE BIRUTA (-1 ponto)

Você possui o Talento Alterar Tamanho ou Transformação, pagos normalmente, mas eles não funcionam direito.

Toda vez que você aumenta ou diminui de tamanho, ou se transforma, você só retoma sua forma original quando esvazia sua Vitalidade.

MISANTROPIA (-2 pontos)

Você não se comunica com ninguém. Entendeu? Ninguém.

Na partida, tem direito apenas de dizer as ações de seu personagem. Você não pode palpar ou conversar com seus amigos e amigas.

É claro que este Defeito é recomendado apenas para NPCs.

PREPARAÇÃO (-1 ponto)

Antes de ativar um determinado Talento, você deve executar movimentos especiais que ocupam uma rodada inteira.

RELACIONAMENTO RELEVANTE — RR (-1 ponto)

Você conhece uma pessoa pela qual daria a vida e que depende de você. Esta pessoa é construída com 2 PPs.

USO LIMITADO (-2 pontos)

Uma de suas Perícias consome 2 pontos de Energia quando utilizada.

SUBMISSÃO (-2 pontos)

Você é submisso a um NPC cruel, como um cientista louco ou um demônio, montado com cinco vezes mais PPs do que você.

Este Defeito não pode ser recomprado. Sempre que você ganha XP cumprindo ordens de seu senhor, este recebe cinco vezes mais. A única forma de se livrar dele é conquistar XP “por fora”, cumprindo missões só suas, e vencê-lo numa batalha.

Não confunda este Defeito com o Talento Vínculo Institucional.

TEMOR (-1 ponto)

Você teme uma tarefa do dia-a-dia, como lutar, responder perguntas, debater, escalar árvores, falar em público, etc.

Associe este Defeito a uma Perícia, que passa a sofrer penalidade -2 em todos os testes.

VÍCIO (-1 ponto)

Você depende do consumo diário de alguma substância ilícita ou rara.

Várias aquisições significam múltiplos vícios. Opções incluem: álcool, ópio, haxixe, maconha, tabaco, cocaína, láudano, carne humana, etc.

As conseqüências do vício giram em torno de alucinações, descontrole emocional, má fama, cardiopatias, ressacas que deus nos livre, perda de rios de dinheiro, problemas com a polícia e mais um monte.

Você recebe cumulativamente penalidade -1 em todos os testes para cada dia sem saciar seu vício.

VULNERABILIDADE (-2 pontos)

Para cada -2 PPs, você é vulnerável a um tipo de dano, que o machuca em dobro.

PARTE 2

PARTIDA

CAPÍTULO 5

TESTES

Chegou a hora de realmente jogar, a hora de improvisar, narrar e rolar dados. Esse capítulo apresenta o funcionamento de uma partida. Nele você encontra dicas de interpretação de personagens, descrição de eventos, ações e paisagens; e a mecânica dos testes.

1. COMPORTAMENTO À MESA

Após os jogadores terem construído seus PJs e o Mestre ter composto a aventura, o grupo de jogo se encontra num dia e hora marcados para jogar.

Sem exceção, os participantes devem ter em mente que estão ali para se divertir de maneira saudável. Conseqüentemente, os seguintes comportamentos são expressamente obrigatórios:

- ▶ **NUNCA** consuma substâncias entorpecentes durante a partida ou jogue sob seus efeitos.
- ▶ **NUNCA** agrida um companheiro ou companheira de jogo. Qualquer agressão interrompe o jogo imediatamente.

- ▶ **EVITE** contato físico.
- ▶ **EVITE** zangar-se com uma ocorrência do mundo de jogo.

- ▶ **SEMPRE** mantenha a calma.
- ▶ **SEMPRE** tenha bom humor.
- ▶ **SEMPRE** respeite os companheiros e as companheiras.
- ▶ **SEMPRE** coopere.
- ▶ **SEMPRE** assegure a própria diversão e a de todos os demais (inclusive a do Mestre!).

SE SEU GRUPO NÃO AGRADAR VOCÊ, TROQUE DE GRUPO. EXISTEM INFINITAS MANEIRAS DE JOGAR RPG E CERTAMENTE VOCÊ VAI ENCONTRAR TANTO SUA MANEIRA QUANTO GENTE QUE TAMBÉM GOSTE DELA.

2. CENAS

As aventuras caminham quando os jogadores conferem aos PJs reações a desafios propostos pelo Mestre e este narra a conseqüência destas reações. Um jogador declara a reação do personagem ao dizer o que seu personagem pretende fazer em relação ao desafio exposto pelo Mestre. Exemplifiquemos:

MESTRE: Seu PJ está dentro da construção abandonada. A escuridão atrapalha a visão. Ele ouve passos. De repente, um leve brilho — alguém tenta acertá-lo com uma barra de ferro! O que ele faz?

JOGADOR: Meu PJ aplica uma rasteira no cara da barra de ferro. Ele tomará a arma antes de interrogar o sujeito.

MESTRE: Seu PJ tem Furtividade ou Análise?

JOGADOR: Meu PJ tem Furtividade 0 e Análise +2.

MESTRE: Então acontece o seguinte: seu PJ escuta o sujeito da barra de ferro, desvia do golpe e acerta-o em cheio com um contragolpe. O sujeito cai. A arma produz estalidos no chão. Mas, por causa do susto, seu PJ deixa o agressor escapulir.

Agora que sabemos que uma cena é deste jeito, vou apresentar a ordem em que geralmente ela emerge. Soa chato e abstrato, mas acredite: você vai aprender isto mais cedo ou mais tarde. Então, não custa adiantar o serviço:

1º) Proposição: o Mestre monta a cena narrando um trecho do cenário (sala, rua, entrada da cidade, etc.) em que algo acontece e permite (ou mesmo exige) a intervenção do(s) PJ(s) ali presente(s). É da responsabilidade do Mestre, portanto, propor uma cena que desafia os jogadores. No exemplo acima, o Mestre desafiou o PJ a desviar de um golpe.

2º) Reação: Os jogadores atribuem aos PJs intenções condizentes com o que o Mestre narrou. Os jogadores não podem ser secos demais nesta etapa. Eles precisam dizer como o PJ pratica o ato e porque ele conseguiria sucesso nele; em outras palavras, os jogadores argumentam pelo sucesso do personagem. Mestre e jogadores, portanto, formulam o conflito que caracteriza a cena. Na cena exemplificada acima, como em quase todas, monta-se o conflito com uma pergunta formulada pelo Mestre — “conseguirá o PJ evitar o golpe e descobrir

quem o agride?” — a qual o jogador opõe uma resposta — “Meu PJ vai passar uma rasteira no agressor e prendê-lo”.

3º) Desenlace: o Mestre avalia a dificuldade da tarefa atribuída pelo jogador ao PJ, a qualidade de sua argumentação (a riqueza com que foi formulada, o quanto ela eletriza o jogo, etc.) e decide por conta própria o que acontece na cena. Cabe unicamente ao Mestre inventar conseqüências que extrapolam as ações do PJ. Novamente me referindo ao exemplo dado, o desenlace foi: o PJ evitou o golpe, mas não capturou o agressor. O jogador poderia então dizer que o PJ pega a barra de ferro, mas unicamente o Mestre diria que o agressor retorna mais tarde para liquidar o PJ.

Recapitulando: apresentada a cena pelo Mestre, os jogadores falam o que esperam que seus personagens façam nela. Levando em conta as alegações empregadas pelos jogadores para justificar a capacidade de o personagem fazer o que eles querem que ele faça e a própria complexidade da tarefa, o Mestre diz se o PJ faz ou não o que o jogador esperava que ele fizesse.

Existe somente uma maneira de impedir o Mestre de narrar por conta própria os desenlaces das cenas: requerer um teste, assunto tratado no tópico 5 desse capítulo.

3. INTERPRETAÇÃO

Talvez jogadores e Mestre se aflijam quanto à maneira mais interessante e condizente de interpretar personagens e eventos porque confundem interpretação RPGística com interpretação teatral. Aí vão algumas dicas para você se livrar do embaraço.

A interpretação dos personagens no RPG de mesa é um esforço por deixar acessíveis as cenas imaginadas. Não se preocupe em interiorizar sensações, fingir sentimentos ou exprimir dramas intensos. Você não é ator de

teatro ou cinema. É um jogador de RPG. Esforce-se, isto sim, por deixar claro o que seu personagem faz e o que acontece no mundo de jogo.

A interpretação acontece no RPG por meio de palavras, gestos e desenhos. Qualquer tipo de contato físico é proibido. Tanto faz conjugar os verbos na primeira ou na terceira pessoa. Você deveria, no entanto, saber a que as palavras se destinam — a descrever um ato ou a representar a fala de um personagem.

Falas são representações das expressões orais dos personagens, tais quais: grunhidos, gritos, palavras articuladas ou sozinhas (ordens, conversas, ofensas, elogios, etc.). A correspondência exata da fala do jogador com a do personagem torna a partida mais tensa. Se o jogador diz: “Meu personagem ofende e depois ataca os inimigos”, ele consegue menos efeito do que um outro que brada com firmeza: “VOU DESTRUIR VOCÊS, MISERÁVEIS!”.

Nos diálogos, não existe a “vez de alguém falar”. Os bons diálogos fluem de maneira tal que o Mestre afirma pelo tempo real quanto demorou o papo no mundo de jogo. Sotaques, vozes esquisitas, cacoetes, palavras erradas e tiques nervosos fazem parte da interpretação do personagem, mas não são indispensáveis e é preciso ponderar até que ponto são divertidos.

As descrições representam eventos (chuva, acidente aéreo, etc.), paisagens (arquitetura de um palácio, relevo das pradarias...) e ações de personagens (saltar um muro, intimidar um adversário, vasculhar a biblioteca em busca de passagens secretas, etc.). Valem palavras, desenhos e gestos para descrever tudo isto.

Os jogadores devem ser cuidadosos ao declarar a reação de seus PJs à uma cena proposta pelo Mestre. Ao declarar a pretensão do personagem, na verdade o jogador defende o sucesso de seu personagem. Por exemplo: “Para escalar o muro, Rosana pega um embalo antes de saltar”. Isto não diz apenas o que a personagem Rosana fará, mas também de quais recursos se aproveitará para ser bem sucedida: embalo, salto e escalada.

Quanto ao Mestre, este deve se preocupar em propor cenas com objetividade e narrar desenlaces interessantes. Ao iniciar uma cena, é bom o

Mestre ir direto ao ponto de maneira a tornar bem explícito para o jogador qual risco o personagem dele corre.

Agora vejamos os desenlaces. Se o PJ tentou pular o muro e não conseguiu, e pular o muro era algo crucial, o Mestre que descrevesse uma falha como “Rosana não conseguiu pular o muro. E agora?” empertigaria menos do que se apresentasse o desenlace assim: “Rosana agarra o topo do muro — mas um arame farpado dilacera suas mãos... Ela cai e escuta o cão de guarda se aproximando. E agora?”.

4. PERSONAGENS DO MESTRE: NPCs

A maioria dos NPCs têm apenas 1d12, 1d12+3 ou 1d12+6 que o Mestre lança nas checagens. Somente NPCs importantes, como vilões ou aliados, possuem Habilidades, Perícias, Talentos, Defeitos e Backgrounds.

O Mestre constrói vilões e aliados sem se preocupar com o processo de construção do Capítulo 1. O que importa para um NPC é sua capacidade de desafiar os jogadores, se for um vilão; ou cooperar com eles, se for um aliado.

Os demais NPCs, como capangas surgidos só para levar uns bolos enquanto o vilão escapa num jato supersônico, se contentam com 1d12, 1d12+3 e 1d12+6; e Vitalidade e Energia definidos livremente pelo Mestre. Tudo depende do poder que o Mestre lhes quiser conferir. Seus Backgrounds se limitam à própria frase que os anuncia aos PJs: “um capanga vem na direção de vocês” basta para um NPC 1d12 (Vitalidade 1/0/0/0/1; Energia 1).

Preste atenção: não monte NPCs pensando no “papel deles na sua história”. Fora do RPG, ninguém tem dificuldade de dizer que jogos são jogos. Mestres não contam histórias. Mestres conduzem jogos. Em RPG, “papel” é uma escala de poder. Por isto, avalie simplesmente o quanto você deseja ver os PJs desafiados pelos NPCs. Evite NPCs invencíveis, ou você frustrará os jogadores. Em jogos de fantasia, pessoas normais têm pouco poder porque não são desafios para os PJs. Se um açougueiro for um desafio, faça-o desafiador. Caso contrário, 1d12 está ótimo.

5. TESTES

O QUE SÃO E PARA QUE SERVEM

Eventos curiosos como arrombamentos de portas, debates, corridas de cavalo, etc. acontecem o tempo todo numa aventura. Mas, quando um jogador diz que seu PJ vai saltar o riacho e se esconder atrás de uma pedra para despistar seus perseguidores, como saber se o PJ se esconde ou caiu no riacho? A solução habitual é o Mestre decidir por conta própria se o personagem salta o riacho e se os bandidos continuam ou não a persegui-lo.

Mas e se os jogadores não quiserem deixar o desenlace por conta do Mestre? Ao invés de torturá-lo com ferros em brasa, eles pedem um teste. Assim como os jogadores podem demandar testes, o Mestre também pode impor testes quando julgar oportuno não arcar sozinho com a responsabilidade de desenlaçar a cena.

Os testes existem, portanto, para o Mestre não ditar por conta própria tudo o que acontece no mundo de jogo. Eles dão uma dica. Analisado pelo Mestre, o resultado de um teste fala, por exemplo, que o PJ de fato pulou o riacho, mas seus algozes viram-no mal escondido atrás de uma moita.

QUANDO TESTAR

O melhor critério para avaliar a necessidade de um teste é a dúvida. Toda vez que houver dúvida sobre a chance de um personagem fazer algo, e este algo não for claramente impossível para o cenário de jogo, Mestre e jogadores devem rolar os dados.

Por exemplo: numa aventura cotidiana, sobre coisas normais, um personagem jamais arremessaria um carro. Nem precisaria testar. Mas, num mundo povoado de gladiadores intergalácticos, existe a possibilidade de certas pessoas arremessarem carros até mesmo de um continente a outro. Contudo, mesmo nestes mundos existem pessoas normais.

Aí está a solução. O Mestre deve requisitar um teste porque fazer um carro voar pelos ares do Brasil até o Congo é algo absolutamente inconcebível

para uma pessoa normal do cenário. Se o PJ se sair bem na checagem, o automóvel faz sua viagem transatlântica. Caso contrário, o PJ fica lá agarrado ao pára-choque se questionando se é mesmo um gladiador intergaláctico.

COMO TESTAR

Toda vez que o jogador declarar a reação do PJ à cena, e não se tratar de algo reles como abrir a gaveta da mesinha do escritório ou completamente absurdo como saltar um abismo, o Mestre pode exigir um teste ao invés de imediatamente narrar o desenlace. Se ele não o fizer, os jogadores podem requisitar um.

O principal é que, quando a ação não se dirige contra outro personagem, mas contra uma coisa ou uma multidão, o Mestre estipula a Dificuldade rolando 1d12, 1d12+3 ou 1d12+6.

O jogador deve usar na checagem a Perícia na qual a ação se insere. Por exemplo: Sobrevivência para resistir ao frio; Armadura para desviar de uma flecha; Disciplinas para solucionar uma equação; Lábria para mentir. Jamais combine duas Perícias num só teste.

Justamente pelo fato de as Perícias englobarem tudo o que se pode fazer numa aventura, não existem fronteiras claras entre elas. E isto por um motivo óbvio: já pensou o tamanho da lista de Perícias se precisássemos de uma Perícia para cada coisa que seu personagem pode tentar?

Para selecionar bem uma Perícia, use o bom-senso: Pancada vale para combater com espadas. Esportes, para praticar nado-borboleta ou erguer pesos. Tiro, para disparar uma pistola. Ninguém usa Tiro para ver se o personagem dança valsa, Pancada para escrever uma carta ou Esportes para responder qual a capital de um país. E lembre-se de nunca mesclar duas ou mais Perícias num mesmo teste.

Passada esta fase, calcule Desempenho = Perícia + 1d12 e compare o Desempenho com a Dificuldade. Desempenhos iguais ou superiores à Dificuldade indicam sucessos; Desempenhos menores indicam fracassos.

Se a ação de seu PJ se dirigir contra outro personagem, há uma única diferença: é seu alvo, o personagem que tenta resistir à ação de seu PJ, que

estipula a Dificuldade, algo feito com uma jogada quase idêntica à de Desempenho.

TESTES CONTRA COISAS E MULTIDÕES

1º) Jogada de Dificuldade: o Mestre define uma dificuldade igual a 1d12, 1d12+3 ou 1d12+6. Estes valores representam a Dificuldade, ou seja, a chance de o PJ não fazer o que quer. Preste atenção: quanto mais alto o modificador que você escolher, menos provável será a vitória do PJ. Por isto, imagine que afazeres corriqueiros, aqueles dentro do espectro de uma pessoa normal, requerem 1d12; verdadeiras proezas, 1d12+3; e atos heróicos, 1d12+6. Se estiver disposto a castigar os jogadores, bom, aí role 1d12+7 ou mais. Estabelecida a Dificuldade, revele-a aos jogadores. Mantenha a Dificuldade em segredo somente se isto gerar algo realmente proveitoso para o jogo.

2º) Jogada de Desempenho: o jogador soma 1d12 à Perícia na qual se encaixa a ação verificada. Compara, então, o Desempenho de seu personagem com a Dificuldade. Se o Desempenho for igual ou superior à Dificuldade, houve sucesso e o PJ fez o que pretendia; se for menor, o PJ fracassou. Caso você sorteie 12 em 1d12, ocorre um sucesso automático: o PJ se dá bem na tarefa, não importa a Dificuldade. Mas se você sortear 1 em 1d12, isto causa uma falha automática: seu PJ fracassa, mesmo que a Dificuldade seja 1. Atenção: você deve sortear 12 e 1 no dado. Se você rolar 1d12 + Serviços 1 e tirar 11 + 1 = 12, seu resultado é 12, não um sucesso automático. Você só consegue sucesso automático caso a estampa 12 do 1d12 caia voltada para cima. O mesmo vale para as falhas automáticas.

3º) Desenlace: o Mestre se baseia no sucesso ou fracasso do PJ para narrar o que acontece, isto é, o que o PJ faz ou deixa de fazer, como isto decorre no mundo de jogo e quais as conseqüências.

CONFRONTO ENTRE PERSONAGENS

Há disputa quando um personagem (resistente) se opõe ao sucesso da ação de um outro (agente).

O agente realiza o teste contra uma Dificuldade estipulada pelo resistente por meio de $1d12 + \text{Perícia}$.

Atenção: em Jogadas de Dificuldade como esta do resistente não valem resultados automáticos. Para elas, 1 vale 1 e 12 vale 12. Por outro lado, Jogadas de Desempenho como a do agente sempre podem originar acertos e falhas automáticos, respectivamente 12 e 1 em $1d12$.

O resistente não precisa usar a mesma Perícia do agente, porém a melhor para bloqueá-lo.

Jogada de Desempenho do agente \geq Jogada de Dificuldade do resistente
 $1d12 + \text{Habilidade} + \text{Perícia do agente} \geq 1d12 + \text{Habilidade} + \text{Perícia do resistente}$

Exemplos de disputa: lutas, debates, manipulações, apresentações artísticas, corridas, etc.

COOPERAÇÃO ENTRE PERSONAGENS

O personagem que ajudar outro concede ao teste do colega bônus +1 se obtiver sucesso contra a Dificuldade imposta pelo Mestre ou por outro personagem. Mas produz penalidade -1 se fracassar.

AÇÕES DE NPCs

O Mestre determina por conta própria, sem recorrer aos dados, o sucesso ou o fracasso das ações dos NPCs quando estes não interagem com os PJs. Nestas últimas ocasiões, o Mestre utiliza as regras de confronto.

EXEMPLO DE TESTE

► Situação

Rosana resolve um quebra-cabeça.

► No jogo

VANESSA: O corredor acaba numa porta fechada com senha.

HUGO: Como é o teclado?

VANESSA: Um quadrado com vinte lâmpadas que, quando pressionadas, apagam e acendem suas vizinhas.

HUGO: Deve haver uma combinação que abra a porta. Vou tentar.

Vanessa decide que o quebra-cabeça é dos difíceis. Atira 1d12+3 e obtém 8.

Hugo rola 1d12 + Análise 0 = 5.

VANESSA: Você fracassou. Desempenho 5 é menor do que Dificuldade 8. O quebra-cabeça permanece ali, despertando sua curiosidade.

OUTRO EXEMPLO

► Situação

Rosana (Serviços 0) pede ajuda para amarrar um cabrito.

► Em jogo

VANESSA: O cabrito resiste com Dificuldade 4. Hugo, role Serviços contra Dificuldade 4.

HUGO: Peço ajuda para um transeunte qualquer.

Hugo convence um NPC 1d12 a colaborar com ele. Vanessa rola o 1d12 do NPC e tira 5.

Como 5 é maior do que Dificuldade 4, o transeunte concede bônus +1 ao teste de Rosana.

Ao invés de rolar apenas o 1d12 + Serviços 0, Hugo rola 1d12 + Serviço 0 + 1 (bônus concedido pelo transeunte) e consegue 3 + 1 = 4. Como Desempenho 4 é igual à Dificuldade 4, houve sucesso.

VANESSA: Muito bem! Vocês amarram o animal.

6. MODIFICADORES

Além de Habilidade e Perícia, outros fatores intervêm nos testes.

Levando-os em conta, o teste fica desse jeito:

$$\begin{aligned} & \text{Jogada de Desempenho} \geq \text{Jogada de Dificuldade} \\ & 1d12 + \text{Habilidade} + \text{Perícia} + \text{Modificadores} \geq 1d12, 1d12+3 \text{ ou } 1d12+6 \end{aligned}$$

TALENTOS E DEFEITOS

Alguns Talentos e Defeitos, poucos, na verdade, concedem bônus ou penalidades de +4 a -4. Confira-os no Capítulo 4.

NÍVEIS DE VITALIDADE

Personagens com Vitalidade abaixo de Ileso dispõem de menos pontos para acrescentar à rolagem de 1d12, conforme tabela abaixo:

| VITALIDADE | PENALIDADE |
|-------------|-----------------------------|
| Ileso | Nenhuma. |
| Zonzo | -1 |
| Sangrando | -2 |
| Desesperado | -3 |
| Destruído | -4 ou incapacidade de agir. |

VANTAGENS E DESVANTAGENS MOMENTÂNEAS

Vantagens e desvantagens momentâneas representam circunstâncias que beneficiam ou atrapalham o personagem quando ele atua. Consequentemente, elas alteram o número acrescentado a 1d12.

Cada vantagem produz bônus +1, até um máximo de +4; cada desvantagem reduz em -1, até um máximo de penalidade -4. Em comum, ambas têm a efemeridade, pois se conectam a circunstâncias que não perduram por muito tempo.

Por exemplo: falta de luz colabora com espiões; pantufas, com quem se move em silêncio. O Mestre deve evitar bônus e penalidades devidos a ferramentas e armas.

7. LUTAS

Como as lutas são comuns, é boa idéia tratá-las em detalhes. Até porque elas servem de modelo para perseguições e até debates.

É nos combates que surge um evento crucial: o dano. Isto acontece porque as lutas são momentos tensos nos quais alguém tenta fazer a outro alguma coisa que este outro tem boas razões para não querer que lhe seja feito. Coisas como socos, facadas e tiros.

RODADA E TURNO

O tempo no RPG é algo tão fluido que mal o percebemos. No entanto, num combate a coisa esquenta e cada um quer saber quando é a vez de quem. Por isto as cenas de combate se repartem em rodadas e turnos.

Cabe num turno uma única ação de um único personagem: atacar, mover-se, usar uma Perícia ou fazer outra coisa. Atos muito simples, porém, não devem consumir um turno: gritar uma ordem, sacar um revólver, fazer guarda, etc.

A rodada é a reunião dos turnos dos personagens envolvidos na cena.

Observe que cenas, rodadas e turnos não medem o tempo com exatidão. Uma cena de combate contém todas as rodadas e todos os turnos que a conduziram do começo ao fim. Ela se abre com o teste de iniciativa; sucedem-se turnos e rodadas; e se encerra quando os eventos terminam.

INICIATIVA

Uma luta começa com um teste de iniciativa que determina a ordem de atuação dos envolvidos.

Num teste de iniciativa, checa-se a Perícia relativa a ação que o personagem vai realizar contra Dificuldade zero. Os Desempenhos mais elevados precedem os menores.

Os jogadores lançam a iniciativa de seus PJs; o Mestre, de seus NPCs. Assim, a cadeia de iniciativa é determinada pela mescla das iniciativas de PJs e NPCs.

Havendo empate de iniciativas, atua na frente quem tiver a melhor graduação em Furtividade. Sendo iguais as Furtividades, os personagens atuam ao mesmo tempo. A iniciativa estabelecida no início da cena perdura até seu final.

JOGADA DE ATAQUE

Para atacar um inimigo, lance $1d12 + \text{Tiro}$, se o ataque for à distância, ou $1d12 + \text{Pancada}$ para golpes corpo-a-corpo.

JOGADA DE DEFESA

Ainda em seu turno, seu inimigo lança $1d12 + \text{Armadura}$, se você o agrediu à distância, ou $1d12 + \text{Armadura}$, se você o atacou de perto.

DANO

Se sua jogada de ataque resultou em número igual ou superior à jogada de defesa de seu oponente, você o acertou. Como consequência, ele sofre uma quantidade de ferimento igual ao dano previsto pelos Talentos Arma de Pancada (se você atacou com $1d12 + \text{Pancada}$) ou Arma de Tiro (se você atacou com $1d12 + \text{Tiro}$).

O dano tira pontos dos níveis de Vitalidade, um depois do outro, do Ileso ao Destruído. Perde-se um nível quando seu conteúdo cai até zero. Pontos de ferimento sobressalentes descontam-se do nível subsequente.

Quanto mais níveis de Vitalidade se vão, maiores os obstáculos nos testes (confira as penalidades no item 6 do presente capítulo). Ao perder o último nível de Vitalidade, o personagem fica à beira da morte e o Mestre decide quanto ainda lhe resta de vida e o que fazer para salvá-la. Lance conforme a Tabela de Destruído ao perder o nível Destruído (veja isto no Capítulo 2, item 4).

Contudo, se sua jogada de ataque for menor do que a jogada de defesa de seu oponente, ele evita o ataque e não sofre nenhum dano.

PASSE A VEZ

Assim que você houver executado sua jogada de ataque, seu oponente a jogada de defesa e o dano houver sido calculado, passe a vez para o jogador que controla o personagem que ficou depois do seu na cadeia de iniciativa. Ele deve repetir os passos anteriores contra o alvo que escolher.

SITUAÇÕES ESPECIAIS NUMA LUTA

As lutas comportam muitas ocorrências especiais, das quais as mais comuns são as seguintes:

► 12 no 1d12 da jogada de ataque: o atacante consegue um sucesso automático. Isto quer dizer que, se sua jogada de ataque ficar abaixo da jogada de defesa do adversário, mesmo assim você rola o dano. Mas se sua jogada de ataque ficar igual ou acima da jogada de defesa, você rola o dano duas vezes.

► 1 no 1d12 da jogada de ataque: o agressor erra miseravelmente. Ele fica à mercê do inimigo, que ganha bônus +1 em sua jogada de ataque para revidar.

► 1 ou 12 no 1d12 da jogada de defesa: a jogada de defesa é análoga à jogada de dificuldade numa disputa qualquer. Deste modo, sortear 1 ou 12 no 1d12 da jogada de defesa não significa nada.

► Muito além de “eu ataco”: além de golpear seu oponente com espadas, flechadas, canhões, etc. você pode rogar clemência, fugir, saltar no lustre ou empregar Talentos de seu PJ. Exceto pela necessidade de respeitar a cadeia de iniciativa, estas ações são testadas normalmente.

► Como você ataca: quando desferir um golpe, se esforce um pouco para narrá-lo. Não é preciso exagerar, compor verdadeiros épicos para rachar os miolos de um capanga, mas enfeite um pouco, ou então as lutas, de momentos eletrizantes, se transformarão em bobas rolagens de dados.

VARIEDADES DE DANO

Coisas inanimadas também podem machucar: quedas, atropelamento, queimaduras, envenenamento, frio intenso, falta de ar e doenças. Nestes casos, o Mestre arbitra o dano.

Alguns tipos de dano, como torções e escoriações, não retiram Vitalidade, mas podem atrapalhar o personagem em momentos precisos. Por exemplo: quem torce o tornozelo tem problemas na hora de correr. Se o Mestre julgar útil, deve aplicar penalidades.

Outros acontecimentos matam o alvo na hora. Por exemplo: queda de penhascos, soterramento, etc.

Não existem ataques específicos, como atirar na testa ou esfaquear a garganta. Estas possibilidades soam muito empolgantes porque os jogadores se esquecem de que seus PJs também se sujeitariam a tais desastres. Perder um PJ porque um monstro espetou seu ouvido na primeira rodada é decepcionante. Por que o Mestre não se agastaria de ver seus vilões detonados por decapitações?

EXEMPLO DE JOGO

► Situação

Rosana (Pancada 0, Arma de Pancada (0) 1d4 por concussão) se assusta ao ser quase atropelada, ativando sua fantasmagoria, que a traga para o insano mundo das fadas.

► Em jogo

VANESSA: Você abre os olhos num terreno escuro, cercado de árvores retorcidas. De repente, três diabinhos saltam sobre você com cordas e um saco de couro. Eles gritam “vamos capturá-la! Vamos capturá-la!”.

HUGO: Eles são pequeninos mesmo?

VANESSA: Têm um palmo de altura.

HUGO: Então vou aniquilá-los!

VANESSA: Rolemos as iniciativas.

Vanessa rola 1d12 para cada um de seus diabinhos, que têm 0 em todas as Perícias e nenhum Talento ou Defeito,, e tira 3, 4 e 5. Hugo rola 1d12 + Furtividade 0 para Rosana e consegue 6. Rosana agirá primeiro, depois virão os diabinhos.

HUGO: Eu chuto um dos diabinhos.

Hugo tira 4 em 1d12 + Pancada 0. O diabinho tira 2 em 1d12. Rosana acertou. Hugo rola 1d4 de dano, causando dano por concussão igual a 2. Como o diabinho possui Vitalidade 1/0/0/0/1, 2 pontos de dano são suficientes para parti-lo em pedacinhos.

VANESSA: O diabinho se destroça e seus companheiros dão no pé.

HUGO: Tento restabelecer a calma para voltar logo ao meu mundo.

VANESSA: Teste Lábia contra Dificuldade 3.

Hugo tira 10 em 1d12 + Lábia 3. Foi bem sucedido, pois 5 é maior do que 3.

VANESSA: Após combater os diabinhos, você retorna para o mundo normal. Acorda sentada num banco de praça, várias pessoas ao seu redor cochichando “ela está acordando, ela está acordando”.

PERDA DE ENERGIA

Seu personagem perde Energia quando utiliza Talentos que consomem Energia para funcionar. Consulte o Capítulo 4. Lá estão os Talentos que consomem Energia. Personagens com Energia zerada não conseguem utilizar Talentos que consomem Energia.

RECUPERANDO VITALIDADE E ENERGIA

A Vitalidade e a Energia variam numa aventura quando seu personagem se machuca ou ativa Talentos como Riqueza. Mas você pode restaurar a pontuação perdida. Se sua Vitalidade 3/3/3/3/3 caiu para 0/0/0/0/1, é possível recuperá-la até 3/3/3/3/3, mas nunca aumentá-la para 7/7/7/7/7. Se sua Energia 10 diminuiu para 5, dá para voltar a ter 10, mas jamais fazê-la subir para 15. Se você quiser ampliar a Vitalidade e a Energia de seu personagem, consulte o Capítulo 2, item 1.

Apenas a regeneração mediante descanso ou intervenção curativa recupera Vitalidade. Descanso é repouso, o tempo dedicado à reabilitação física e mental. O descanso cura 1 nível, 2 níveis, ou 3 níveis de Vitalidade conforme seja incompleto, comum ou completo, e se, obrigatoriamente em todos os tipos de descanso, não houver sido tirado 3, 4 ou 5 na Tabela de Destruido (consulte-a no Capítulo 2, item 4). Estes ferimentos graves requerem cuidados médicos (cirurgia, talas, xamanismo, poções mágicas...). O efeito salutar do descanso somente se exerce após a intervenção curativa (cauterização, amputação, sutura, etc.).

Seu personagem recupera Energia através do descanso, ou seja, do devido repouso das forças, que pode ser incompleto, comum ou completo.

Incompleto é o descanso em situação inapropriada ou por período abaixo do aconselhado. Recupera 5 pontos de Energia. Dormir ao relento, repousar quatro horas por noite, cochilar ou recobrar fôlego em um combate são exemplos de descanso incompleto.

Comum é o descanso em local adequado, porém sem regalias. Dormir sete horas em uma cama não é o ideal, mas conforta bem mais que quatro horas numa esteira de palha. É o exercício equilibrado do direito à preguiça. Recupera 10 pontos de Energia. Períodos de pouca atividade, como duas horas permeadas de ações medíocres, são considerados descanso comum.

Completo é o descanso realizado em ótimas condições e com regalias: dormir pelo menos nove horas, sem preocupações, em bom colchão. Trata-se, pois, do ócio absoluto daquelas sonecas que consomem doze horas. Recupera todos os pontos de Energia.

CAPÍTULO 6

EVOLUÇÃO

1. APRENDER COM O TEMPO

Vamos ver agora como mudar as estatísticas de estréia dos personagens dos jogadores de acordo com as aventuras que eles atravessam.

2. PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)

Pontos de Experiência (XP) representam aquilo que o PJ aprende ao se aventurar. Mesmo artificiais, Pontos de Experiência são a melhor maneira de lidar com assunto tão complicado quanto o amadurecimento por que os personagens passam ao se aventurar.

Valor inicial: personagens recém-construídos têm XP = zero.

Como ganhar mais: como você verá adiante, gastar XP abre muitas portas. Mas não se recupera XP descansando numa estalagem, tomando leite, indo ao médico, etc. O único conserto é ganhar tudo de novo. A parte boa é que existem seis maneiras divertidas de fazer isto:

- ▶ +10 XP se cumprir o Objetivo de seu PJ.
- ▶ +3 XP se contribuir para um companheiro cumprir o Objetivo dele.
- ▶ No final da aventura, o Mestre distribui de 1 a 3 XPs para cada PJ. 1 ponto vai automaticamente para os sobreviventes. Outro fica para os jogadores que cooperaram com seus amigos e suas amigas (e com o Mestre!) na solução de enigmas e no bom andamento da atividade. O último vai para os que protagonizam uma cena boa. O que é isto? Sei lá, conecta-se muito ao gosto do grupo de jogo. Mas geralmente é cômica, heróica, dramática ou inteligente.

► Mestres doidos escondem XP em baús ou os concedem quando os PJs detonam monstros poderosíssimos.

Usos:

► **Melhorar:** troque 10 XP por 1 Ponto de Personagem para incrementar seu personagem.

► **Ter mais chances:** gaste 1 ponto de XP para rolar 2d12 ao invés de 1d12. Você deve somar os resultados de 2d12. Assim, se $2d12 = 3 + 8$, isto quer dizer que $2d12 = 11$. Ocorre sucesso automático se você sortear pelo menos um 12 em 2d12 e fracassos automáticos se tirar pelo menos um 1 em 2d12. Você não pode gastar para rolar 3d12 ou mais. O máximo permitido é 2d12.

► **Disputar melhor ainda:** compre provisoriamente um Talento para se sair bem em combates, negociações, etc. Você paga o preço do Talento em XP. Por exemplo: um Talento que custa 1 Ponto de Personagem consumiria apenas 1 ponto de XP ao invés de 10 XP. Contudo, encerrada a situação, o Talento evapora.

3. OUTRAS OCORRÊNCIAS EVOLUTIVAS

O ACASO

O jogador não dispõe de controle total sobre a evolução de seu personagem. Coisas inesperadas acontecem. Testes e eventos representam o mundo exterior ao PJ. Podem alterá-lo mesmo contra a vontade do jogador.

Perícias, Talentos e Defeitos adquiridos devido ao acaso anulam aqueles com os quais se opõem e se incluem na lista do PJ sem custos nem ganhos em Pontos de Personagem.

Vou citar vários exemplos de Talentos e Defeitos outorgados pelo acaso: maquinações infernais de seus inimigos humilham-no perante a sociedade (Defeito “Infâmia”); um tio esquecido lega a fortuna (Talento “Riqueza”); o PJ encontra uma lâmpada mágica e pede ao gênio um vasto conhecimento (suas Disciplinas sobem 5 pontos).

Por favor, dê sua opinião sobre o **Fire System**. Responda o questionário abaixo e o envie para <camilorpg@yahoo.com.br>. Sua opinião é muito valiosa. Obrigado.

- 1) Como você descobriu esse módulo: alguém lhe contou, você viu na internet?
- 2) O que mais chamou sua atenção: distribuição gratuita, assunto, título, comentários de amigos e amigas?
- 3) Você leu este arquivo após imprimi-lo ou na tela do computador? Algum motivo em especial?
- 4) Você já jogava RPG antes de conhecer o **Fire System**? Se sim, qual sistema?
- 5) Se já jogava RPG antes, aponte diferenças entre o **Fire System** e outro RPG.
- 6) Pretende jogar **Fire System**? Já utilizou o **Fire System** numa aventura? Se possível, explique-se.
- 7) Achou a leitura do **Fire System** cansativa ou empolgante? Por quê? Se possível, cite trechos do módulo.
- 8) As regras lhe parecem complicadas ou simples? Se possível, cite exemplos de regras.
- 9) Anote três pontos positivos e três negativos do **Fire System**.
- 10) Tendo em vista falhas e méritos detectados por você no **Fire System**, sugira pelo menos uma melhoria que você acha que tornaria o jogo mais atrativo.
- 11) Dê uma opinião geral sobre o **Fire System**, no estilo "gostei/detestei por causa disso".

Outras perguntas:

- 1) Qual sua opinião sobre o uso de literatura e história brasileiras como inspiração de RPGs?
- 2) O que acha de RPGs baseados em obras de autores consagrados da literatura nacional e estrangeira?

AGUARDE FUTURAS PRODUÇÕES:

**AVENTURAS-PRONTAS
SUPLEMENTOS
RESENHAS
DICAS DE JOGO**

<http://camilorpg.wordpress.com>

camilorpg@yahoo.com.br

**MUITO OBRIGADO PELA ATENÇÃO!
BONS JOGOS!**

System Reference Document v1.0

A d20 System Licensed Product.

Part of this publication (just Chapter 4; see below) is designated as Open Game Content and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizard of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Silver Age Sentinels d20 Copyright 2002, Guardians Of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. MacKinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

BESM d20 Copyright 2003, Guardians Of Order, Inc.; Author Mark C. MacKinnon

Fire System Copyright 2009, Camilo Oliveira Prado (all rights reserved). Only items 1 and 2 of Chapter 4 are considered Open Game Licensed, but not the beginning of this Chapter 4. All the rest of this e-book is not Open Game Licensed.

Fire System Copyright 2009, Camilo Oliveira Prado (todos os direitos reservados). Apenas os itens 1 e 2 do Capítulo 4 são licenciados Open Game, mas não a parte inicial do Capítulo 4. Tudo o mais neste e-book não se sujeita nem se relaciona de qualquer modo com esta licença.