

F.U.B.A.R.

Um Suplemento para Campanhas Militares



F.U.B.A.R

Um Suplemento para Campanhas Militares

CRÉDITOS

AUTOR: Osny [AirWolF] Moreira.

REVISORES: Osny [AirWolF] Moreira.

Elimárcia [Lindinha] Aguiar.

DIAGRAMADOR: Osny [AirWolF] Moreira.

COLABORADORES: Eduardo [One Eyed Jack] Fernandes.

Carlos [Spellcaster] Frederico.

PLAY-TESTERS: Augusto Matheus, Henrique Azevedo, Elimárcia [Lindinha] Aguiar, Francisco Júnior, Ricardo Rocha e Inaldo Mendonça.

A não ser que o texto especifique o contrário, todo este material deve ser considerado como de conteúdo livre (OGC).

O Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros são livros básicos de regras do RPG Dungeons&Dragons e estão registrados, em sua versão brasileira, para a Devir Livraria.

Dungeons&Dragons, e o logotipo do D20 System, são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc.

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

ÍNDICE

CRÉDITOS	3
OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A	3
ÍNDICE	4
INTRODUÇÃO	6
Mas o que define uma campanha militar?.....	6
O Cenário de Jogo.....	7
O que você encontra neste material	7
O que você não encontra neste material.....	7
Para começar a jogar	7
A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM	8
Definindo os Valores de Habilidades	8
Raças Disponíveis	8
As Tendências.....	8
Os Idiomas Conhecidos.....	8
As Novas Características do Personagem.....	9
Personagens Multiclasse.....	9
As Classes Heróicas	10
Descrições das Classes de Personagem	10
Soldado.....	11
Médico	12
Engenheiro	13
Oficial	14
AS PERÍCIAS DO PERSONAGEM	16
Adquirindo as Perícias	16
Utilizando as Perícias.....	16
Perícias sem Treinamento	17
Perícias Disponíveis.....	17
OS TALENTOS DO PERSONAGEM.....	23
Adquirindo Talentos.....	23
Pré-Requisitos	23
Talentos Disponíveis.....	24
AS REGRAS DE COMBATE	28
Ferimentos e Morte.....	28
Convertendo os Monstros do D&D	30
A Defesa Básica	31
Ataques de Oportunidade	31
Falhas Críticas.....	31
Ataques de Toque.....	31
Granadas e Outros Ataques em Área	31
Armas de Disparo Único.....	32
Armas de Disparos Múltiplos	32
Armas de Disparos em Rajada.....	33
Espingardas de Caça e Escopetas	34
Tiros Perdidos.....	34
Lança-Chamas.....	35

Mísseis e Foguetes	35
Posição de Tiro e Recuo	35
Recarga de Projéteis	35
Campo Minado.....	36
Atirando com Duas Armas.....	36

A VIDA MILITAR37

A Cadeia de Comando.....	37
Corte Marcial	38
Deméritos	38
Vida no Campo de Combate.....	39
Organização Militar	39
Condecorações	41
Postos e Patentes	42
Táticas de Combate	43
Os Tratados de Guerra.....	43

OS EQUIPAMENTOS DO PERSONAGEM.....45

A Compra dos Equipamentos.....	45
As Diversas Tabelas de Equipamentos	45
Os Grupos de Armas.....	46
Equipamentos Pessoais	46
Armaduras.....	47
Armas de Combate Corpo-a-Corpo.....	47
Armas de Combate a Distância	48
Acessórios	51

REFERÊNCIAS.....53

CONCLUSÃO.....53

INTRODUÇÃO



O material que você tem em suas mãos é um pequeno suplemento para um jogo de RPG utilizando as regras do D20 System. Nas próximas páginas você vai ser apresentado a um conjunto de regras que lhe propiciará uma idéia inicial de como criar personagens e realizar ações condizentes aos períodos de guerra modernos. Este material não pretende ser um guia completo para campanhas de temática militar, mas sim um pequeno resumo de sugestões para o desenvolvimento de aventuras utilizando este cenário de jogo.

MAS O QUE DEFINE UMA CAMPANHA MILITAR?

Quando você joga uma aventura de temática militar, normalmente você interpreta um soldado regimentado que se encontra a serviço no campo de batalha. Não importa qual tenha sido a causa do início dos conflitos. O importante é que você foi convocado para defender as cores da bandeira de seu país e se empenhará ao máximo na conclusão bem sucedida desta tarefa.

Pode ser que o conflito onde o Mestre de Jogo esteja ambientando suas aventuras seja um conflito histórico, baseado em uma campanha de guerra real. Ou pode ser que este conflito seja um conflito imaginário, entre inimigos fictícios totalmente advindos da mente criativa do mesmo.

Em qualquer uma destas situações você, e alguns amigos que irão compor o seu grupo de jogo, deverão interpretar os soldados que farão parte de uma das forças envolvidas no conflito. O Mestre de Jogo deverá interpretar todos os outros personagens que farão parte da aventura, desde os outros soldados aliados a sua causa até os oponentes que vocês encontrarão em combate.

Em uma clássica campanha militar, é esperado que você encontre as seguintes características:

- Você e seus amigos farão parte de um pelotão de combate que deverá estar ligado, ou não, a uma corporação militar ou para-militar que por sua vez estará ligada a um país, organização ou pessoa única que a comanda. Além disso, vocês deverão estar inseridos em uma estrutura de comando hierarquizada nos moldes da utilizada pelos exércitos modernos em todo o mundo.
- O seu pelotão terá acesso aos recursos disponibilizados pela corporação a qual está regimentado. Estes recursos poderão estar de acordo, ou não, com o tipo de missão designada a vocês.
- Vocês serão designados a cumprir diversas missões durante o percurso da guerra. Elas serão designadas pelos seus oficiais superiores e é esperado que sejam cumpridas com sucesso. De acordo com o resultado destas missões o Mestre de Jogo poderá relatar quais serão os rumos que o conflito tomará.
- Vocês não terão de lidar com os aspectos mundanos do cotidiano, como ganhar um salário, lavar as roupas ou pagar impostos. Todas estas coisas, até que o Mestre de Jogo especifique o contrário, serão administradas pela corporação a qual vocês estão regimentados.
- O seu pelotão será transferido, de tempos em tempos, de acordo com as necessidades do conflito. Portanto, será necessário que os seus personagens se adaptem rapidamente a estas novas condições.

- Seus inimigos normalmente serão corporações militares ou para-militares ligadas a uma nação, organização ou pessoa inimiga dentro da estrutura do conflito. Algumas vezes pode ser que vocês tenham de combater grupos de guerrilha locais ao território onde o seu grupo esteja alojado.
- Seus inimigos geralmente estarão em vantagem numérica e as chances contra o sucesso da missão sempre serão altas.

O CENÁRIO DE JOGO

Uma guerra é um evento histórico bastante complexo e que, geralmente, decorre de uma outra série de eventos interligados. Sabendo disso, é muito difícil descrevermos todo um cenário de guerra em um material tão resumido como este.

Decidimos então por deixar a construção deste cenário a cargo do Mestre de Jogo. Ao longo deste material, existem várias referências visuais ao cenário histórico da Segunda Guerra Mundial. Para nós, este é um exemplo perfeito de cenário para uma campanha que utilize as regras descritas aqui. Entretanto, o Mestre de Jogo não deve se sentir restrito a este exemplo. Guerras como a do Vietnã, Malvinas e a do Golfo Pérsico também são ótimas representações de cenários onde estas regras caem como uma luva.

Seja qual for o conflito em que será ambientado o jogo, o que deve estar em mente é o foco nas ações do pelotão em que os personagens dos jogadores se encontram. Não importam quais são as táticas de guerra que os grandes generais estarão planejando, ou as manobras militares das divisões mecanizadas da corporação. A ação real deve estar concentrada no cumprimento das missões designadas a este pelotão.

O QUE VOCÊ ENCONTRA NESTE MATERIAL

Este suplemento está, de uma forma geral, dividido da seguinte maneira:

- **Introdução:** Exatamente o capítulo que você está lendo agora. Onde o jogador poderá conhecer a proposta inicial deste material bem como as suas características.
- **A Criação do Personagem:** Antes de iniciar suas aventuras, é preciso que você crie um personagem. Neste capítulo você encontrará todas as regras que complementam as do Livro do Jogador em relação à criação dos personagens de suas aventuras.
- **As Perícias do Personagem:** Neste capítulo você irá aprender quais perícias estarão disponíveis aos personagens desenvolvidos através deste material.
- **Os Talentos do Personagem:** Este capítulo apresenta todos os talentos que estarão disponíveis para serem utilizados durante o desenvolvimento dos personagens de uma campanha deste tipo.
- **As Regras de Combate:** Algumas mudanças nas regras do Livro do Jogador foram necessárias para contemplar a realidade do conflito armado moderno. Neste capítulo estas mudanças serão apresentadas.
- **A Vida Militar:** Neste capítulo você poderá conhecer um pouco das peculiaridades da vida militar e da rotina de um soldado em tempos de guerra.
- **Os Equipamentos do Personagem:** Um conjunto de tabelas e descrições da maioria dos equipamentos utilizados pelos soldados em campanha. Neste capítulo você também poderá encontrar algumas regras específicas que se aplicam a determinados tipos de equipamentos.
- **A Planilha do personagem:** Além de tudo isso, você encontrará na última página uma planilha específica para anotar todas as características de jogo do seu personagem.

O QUE VOCÊ NÃO ENCONTRA NESTE MATERIAL

Por ser apenas um suplemento, este material obviamente não traz consigo todas as regras necessárias para começar a jogar apenas com a sua leitura. Além deste suplemento será necessária uma cópia do Livro do Jogador, do Livro do Mestre e, talvez para aquelas aventuras mais surreais, uma cópia do Livro dos Monstros.

Este suplemento também não inclui em suas regras exemplos de inimigos, missões, cenários de conflito e nem regras para o combate entre veículos. Apesar disso, todas estas informações (e muitas outras mais) poderão ser encontradas acessando o endereço na internet: <http://pagina.de/airwolf>.

Este é o endereço da homepage pessoal do autor deste suplemento. Lá você poderá encontrar todas as informações acima e ainda classes de prestígio, idéias para cenários, novos itens de equipamento, novos veículos especializados, novas regras de combate além de muitos textos, relatos e endereços na rede que podem servir para dar aquele toque especial em suas aventuras.

PARA COMEÇAR A JOGAR

Para começar imediatamente a jogar você vai precisar, além dos livros citados anteriormente, de uma cópia da planilha do personagem (que se encontra na última página deste material), lápis, borracha, alguns dados específicos (1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12 e 1D20), um grupo de amigos e muita imaginação. Procure um Mestre de Jogo, que deverá estar familiarizado com estas regras e com uma aventura pronta a esta altura, crie o seu personagem juntamente com os seus amigos e comece a se divertir.

A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM



Antes que você possa alistar-se em alguma organização militar, é preciso que você crie um personagem. Criar um personagem neste sistema é tão fácil quanto criar um novo herói para as suas habituais partidas de RPG. Tudo que você vai precisar é de uma cópia da planilha de personagem (que se encontra na última página deste material) e do Livro do Jogador para auxiliá-lo durante todo o processo.

DEFININDO OS VALORES DE HABILIDADES

Utilize as regras apresentadas no capítulo 1 do Livro do Jogador para definir os valores iniciais das habilidades do seu personagem.

RAÇAS DISPONÍVEIS

Todos os personagens envolvidos em uma campanha neste cenário de jogo deverão ser humanos. Eles podem ser homens, ou mulheres, e pertencerem as mais diversas origens étnicas, mas todos devem apresentar as mesmas características descritas para os humanos, no capítulo 2 do Livro do Jogador. Não existe o conceito de classe favorecida neste material, bem como não existe nenhuma penalidade de experiência para personagens multiclasse.

AS TENDÊNCIAS

Neste material não é aplicado o conceito de tendência ao personagem. O mundo moderno é um lugar muito complexo para que a sua ideologia e comportamento sejam avaliados em relação à ordem e caos ou bondade e maldade. Em seu lugar, o jogador deverá descrever algumas características psicológicas e comportamentais do seu personagem para que o Mestre de Jogo possa avaliar a sua representação durante as aventuras.

OS IDIOMAS CONHECIDOS

Todos os personagens são considerados plenamente alfabetizados no idioma comum a área onde o Mestre de Jogo estará ambientando a sua aventura. O idioma desta área deverá ser definido como o idioma comum a todos. Todos os outros idiomas conhecidos ao redor do mundo estão disponíveis para serem ensinados aos personagens. Além disso, existem idiomas antigos que também poderão fazer parte do conhecimento dos mesmos (como o Latim ou o Hebraico, entre outros).

AS NOVAS CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM

Apesar de boa parte das características do personagem já terem sido definidas no Livro do Jogador, algumas peculiaridades deste material se fazem distintas o bastante para merecerem uma explicação mais detalhada. Regras específicas envolvendo estas novas características poderão ser encontradas no capítulo sobre as Regras de Combate.

Pontos de Fadiga: Os pontos de fadiga de um personagem representam a sua habilidade natural em evitar os efeitos devastadores de um golpe em combate, transformando um ataque letal em apenas um mero resvalo. Perder pontos de fadiga por causa de um disparo de uma pistola não significa necessariamente que o projétil disparado tenha acertado o personagem. Ele pode ter se esquivado no último instante e diminuído significativamente a letalidade deste tipo de ataque. A medida em que o personagem perde pontos de fadiga, ele vai diminuindo as suas chances em evitar outros ataques potencialmente letais.

Em seu 1º nível de experiência, os pontos de fadiga de um personagem equivalem ao valor máximo de uma possível jogada do dado de fadiga apresentado pela sua classe, adicionado ao modificador da sua Constituição. Desta maneira, um Soldado (1D10 de dado de fadiga) que apresente um valor equivalente a 12 em sua Constituição (+1 como modificador), receberia 11 pontos de fadiga para iniciar suas aventuras.

A cada novo nível de experiência conquistado, o personagem deverá adicionar aos seus pontos de fadiga uma quantidade equivalente a uma jogada do dado de fadiga apresentado pela sua classe, adicionado do modificador de sua Constituição.

Pontos de Vitalidade: Os pontos de vitalidade de um personagem representam a sua resistência natural a qualquer tipo de trauma físico. Perder pontos de vitalidade por causa de um disparo de uma pistola significa necessariamente que o projétil atingiu o personagem de alguma forma, seja por poucos centímetros ou mortalmente. A quantidade de pontos de vitalidade disponível a um personagem equivale ao valor da sua Constituição. Este valor não se altera à medida que o personagem conquista novos níveis de experiência, como é o caso dos pontos de fadiga. O Soldado descrito no exemplo anterior apresentaria 12 pontos de vitalidade.

Defesa Básica: A bonificação de defesa apresentada na tabela de desenvolvimento de cada classe de personagem mostra o quanto aquela determinada classe contribui no valor final de defesa básica de seus membros. A defesa básica de um personagem representa a sua capacidade em se defender de quaisquer golpes ou disparos direcionados contra a sua pessoa em um combate. Esta característica é determinada através da soma dos seguintes elementos: 10 + a bonificação de defesa de classe + o modificador de Destreza do personagem + o modificador de sua altura (zero no caso de um humano) + quaisquer outros modificadores relevantes. O valor final resultante desta operação representa o valor de Defesa Básica do personagem. Este é o valor que os seus oponentes devem ultrapassar em suas jogadas de acerto para atingirem o personagem em combate.

Se o personagem utiliza uma armadura, ao invés de adicionar um valor de bonificação a sua Defesa Básica, a armadura irá prover uma certa quantidade de redução de dano contra qualquer ataque desferido contra os seus pontos de vitalidade.

Reputação: A reputação de um personagem representa o quanto o mesmo é reconhecido e respeitado, seja pelos seus feitos em combate ou pelo seu posto dentro de uma corporação. Esta reputação é definida, inicialmente, pela classe do personagem. À medida em que um personagem conquista novos níveis de experiência, a sua reputação aumenta. Isso aumenta as chances dele ser reconhecido e promovido a postos mais altos dentro da corporação. Medalhas e outras condecorações por mérito também modificam o valor de reputação do personagem. O modificador de reputação do personagem também pode ser utilizado como uma bonificação, ou penalidade, aplicada aos seus testes de Belfar, Diplomacia, Atuação, Obter Informação e Intimidar de acordo com as circunstâncias.

PERSONAGENS MULTICLASSE

As regras para personagens multiclasse são exatamente as mesmas apresentadas pelo Livro do Jogador. Entretanto, neste material, não existe o conceito de Classe Favorecida. Sendo assim, nenhuma restrição ou penalidade de experiência é aplicada a personagens multiclasse. Qualquer personagem pode adquirir níveis de experiência em uma outra classe, diferente da sua original, sem ser penalizado de alguma forma por isso.

Apesar disso, as seguintes recomendações devem ser consideradas sempre que o personagem adquira um novo nível de experiência em uma classe diferente da sua classe atual:

Pontos de Fadiga: Adicione à quantidade de pontos de fadiga atuais do personagem, o resultado apresentado em uma jogada do dado de fadiga da nova classe ao qual o mesmo estará se dedicando a partir deste momento.

Pontos de Vitalidade: A quantidade de pontos de vitalidade do personagem permanece inalterada independentemente da conquista de novos níveis de experiência.

Defesa Básica: Adicione os valores de defesa apresentados por cada classe do personagem e, do valor resultante desta operação, subtraia 2 pontos para cada classe diferente da primeira. Um personagem que apresente a seguinte combinação de classes Oficial 4º/Soldado 1º apresenta um valor de defesa equivalente a +4 (+4 adicionado a +2 e subtraído em 2 pontos pela sua classe secundária). Se o mesmo personagem resolve por adquirir um nível de experiência como Médico ele iria adicionar a sua defesa um valor equivalente a +4 e subtrair novamente 2 pontos do total resultante (por adquirir uma nova classe de personagem) o que totalizaria um valor final de defesa equivalente a +6.

Note que você não deve subtrair 2 pontos de sua defesa ao adquirir níveis em uma classe de prestígio ou em uma classe de PdM (estas classes especiais são apresentadas no Livro do Mestre). Somente realize esta operação se o seu personagem estiver adquirindo um novo nível em uma classe heróica.

Reputação: Adicione os valores de reputação apresentados por cada classe do personagem para definir o valor final desta característica.

AS CLASSES HERÓICAS

Existem quatro classes básicas disponíveis aos personagens principais. Elas são conhecidas como Classes Heróicas e estarão descritas, neste capítulo, de acordo com a seguinte ordem:

Soldado - Representa o combatente padrão de uma força militar. Soldados são selecionados dos mais diversos níveis sociais. Ele pode ser um recruta comum, um soldado graduado ou até mesmo um sub-oficial. Seja qual for o seu posto ou ocupação dentro da força, o soldado foi treinado para o combate, para seguir ordens e para ser leal a causa e ao governo que o mesmo defende.

Médico - Representa um soldado treinado especificamente para o tratamento emergencial das tropas em combate. Em qualquer sociedade ou período histórico, o médico sempre foi uma profissão bastante requisitada. No campo de batalha os seus conhecimentos são ainda mais importantes.

Engenheiro - Representa um soldado treinado especificamente para a construção, reparo e manutenção básica de estruturas e veículos militares. Seja para demolir uma fortificação, sabotar um protótipo inimigo ou construir uma barricada, o engenheiro é o homem certo para o trabalho.

Oficial - Representa um soldado treinado especificamente para o comando de tropas. Ao contrário do soldado, que pode chegar a se tornar um sub-oficial ao final de sua carreira, o oficial foi especificamente treinado em uma academia militar para se tornar um líder.

Os nomes das classes de personagem serão abreviados, daqui para frente, da seguinte forma: **Sol**, Soldado; **Med**, Médico; **Eng**, Engenheiro; **Ofi**, Oficial.

DESCRIÇÕES DAS CLASSES DE PERSONAGEM

O restante deste capítulo é dedicado a uma descrição mais aprofundada das classes de personagem. Para cada uma das classes será apresentada uma breve descrição de suas características, em termos de jogo, quando comparadas às demais classes e de uma forma que a mesma seja reconhecida pelos seus membros. Estas descrições são bastante genéricas. Membros individuais de cada uma das classes podem diferir em suas atitudes e filosofias, entre outros aspectos.

Todas as informações apresentadas abaixo se aplicam a cada uma das classes de personagem apresentadas a seguir.

Descrição: Aqui é apresentada uma breve descrição do conceito geral de uma determinada classe.

Peculiaridades: Aqui estão descritas informações peculiares que mostram ao jogador algumas vantagens, em termos de regras e de sistema, de se interpretar ou não um personagem de uma classe específica.

Habilidades: Aqui está descrita a distribuição preferencial de valores de habilidades de uma determinada classe de personagem. As combinações de habilidades mais apropriadas a cada classe serão apresentadas neste espaço.

Dado de Fadiga: Aqui está descrito o tipo de dado utilizado para determinar a quantidade de pontos de fadiga adquiridos pelos personagens de uma determinada classe, a cada novo nível de experiência conquistado.

Tabela de Desenvolvimento: Aqui será apresentada a tabela de desenvolvimento de uma determinada classe de personagem. A tabela de desenvolvimento de qualquer classe normalmente inclui as seguintes informações:

- *Nível de Experiência (Nível):* O nível de experiência do personagem.
- *Bonificação de Ataque Básico (BAB):* A bonificação de ataque básico bem como o número de ataques disponíveis ao personagem em cada rodada de combate.
- *Bonificação de Fortitude (FOR):* A bonificação disponível ao personagem em testes de resistência de Fortitude. O modificador do seu atributo Constituição ainda deverá ser adicionado a esta bonificação.
- *Bonificação de Reflexos (REF):* A bonificação disponível ao personagem em testes de resistência de Reflexos. O modificador do seu atributo Destreza ainda deverá ser adicionado a esta bonificação.
- *Bonificação de Vontade (VON):* A bonificação disponível ao personagem em testes de resistência de Vontade. O modificador do seu atributo Sabedoria ainda deverá ser adicionado a esta bonificação.
- *Especial:* Os níveis de experiência, dentro de uma determinada classe, que concedem ao personagem alguma vantagem especial.
- *Bonificação de Defesa Básica (DEF):* A bonificação disponível ao personagem para sua defesa básica.
- *Bonificação de Reputação (REP):* A bonificação disponível ao personagem para sua reputação.

Talentos Iniciais: Aqui está descrita uma lista de todos os talentos definidos inicialmente para uma determinada classe.

Pontos de Perícia: Aqui está descrita a quantidade de pontos de perícia disponíveis aos personagens de uma determinada classe, em seu primeiro nível de experiência e nos níveis conquistados posteriormente.

Perícias de Classe: Aqui está descrita uma lista de todas as perícias de classe de uma determinada classe. Todas as outras perícias que não fazem parte desta lista são consideradas como perícias de outra classe.

Vantagens de Classe: Aqui estão descritas todas vantagens específicas de uma determinada classe de personagem, bem como a sua correta utilização em jogo.

Equipamento Padrão: Aqui estão descritos os itens que compõem o equipamento básico padrão dos personagens de uma determinada classe. Caso o jogador não demonstre o interesse em utilizar esta seleção de equipamentos, o Mestre de Jogo poderá disponibilizar uma quantidade de recursos iniciais para a aquisição dos equipamentos do seu personagem. Esta quantidade de recursos será apresentada, entre colchetes e no formato de uma unidade monetária genérica, no início desta lista de equipamentos e é uma característica específica de cada classe de personagem.

SOLDADO

O soldado representa o combatente padrão de uma força militar. Soldados são selecionados dos mais diversos níveis sociais. Ele pode ser um recruta comum, um soldado graduado ou até mesmo um sub-oficial. Seja qual for o seu posto ou ocupação dentro da força, o soldado foi treinado para o combate, para seguir ordens e para ser leal a causa e ao governo que o mesmo defende.

Peculiaridades: Esta é uma classe que demonstra excelentes capacidades em combate. Todo soldado está familiarizado com a maioria das armas e armaduras modernas bem como com técnicas de sobrevivência nos mais diversos ambientes. Um Soldado é treinado para sobreviver aos perigos do campo de batalha lutando bravamente pela bandeira de sua nação.

Habilidades: Destreza é uma habilidade importante para o soldado pois o seu modificador influencia as suas jogadas de acerto em combate a distância bem como as suas jogadas de defesa em combate. Uma

Constituição alta também o favorece pois o modificador desta habilidade é normalmente somado aos pontos de fadiga do personagem, lhe dando um certo fôlego extra contra as situações de risco em que o mesmo venha a se envolver. Força também é importante para o soldado que pretende se dedicar ao combate corpo-a-corpo ou a algum dos talentos relacionados a esta habilidade.



Tabela de Desenvolvimento do Soldado

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+1	+2	+0	+0		+2	+0
2º	+2	+3	+0	+0	Talento Extra	+2	+0
3º	+3	+3	+1	+1		+3	+1
4º	+4	+4	+1	+1	Talento Extra	+3	+1
5º	+5	+4	+1	+1		+3	+1
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Talento Extra	+4	+2
7º	+7/+2	+5	+2	+2		+4	+2
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Extra	+4	+2
9º	+9/+4	+6	+3	+3		+5	+3
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Talento Extra	+5	+3
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3		+5	+3
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento Extra	+6	+4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4		+6	+4
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento Extra	+6	+4
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5		+7	+5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Extra	+7	+5
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		+7	+5
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento Extra	+8	+6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		+8	+6
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Extra	+8	+6

Dado de Fadiga: 1D10 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Talentos Iniciais: Usar Armas[Simples], Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas], Usar Arma Exótica[Especialização], Usar Armaduras[Leves] e Usar Armaduras[Médias].

Pontos de Perícia Iniciais: (4 + Modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 4 + Modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Condução (DES), Escalar (FOR), Intimidar (CAR), Natação (FOR), Observar (SAB), Ofícios (INT), Operação de Sistemas[Espec.] (INT), Ouvir (SAB), Saltar (FOR) e Sobrevivência (SAB).

Talentos Extras: No 2º, 4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º níveis de experiência, o Soldado adquire um novo talento extra. Este talento precisa ser selecionado dentre os seguintes: Ambidestria, Luta as Cegas, Reflexos em Combate, Esquiva(Esquiva Aprimorada, Mobilidade, Deslocamento), Usar Arma Exótica, Especialização(Especialização Aprimorada, Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Sucesso Decisivo Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Artes Marciais[Básica](Base Defensiva, Base Ofensiva, Artes Marciais[Intermediária], Artes Marciais[Avançada]), Tiro Certo(Tiro Longo, Precisão, Tiro Rápido, Tiro Localizado, Tiro em Movimento), Tiro com Duas Armas, Tiro Estabilizado, Ataque Poderoso(Trespasar, Encontrão Aprimorado, Quebrar, Trespasar Aprimorado), Saque Rápido, Rapidez de Recarga, Luta com Duas Armas(Luta

com Duas Armas Aprimorada), Acuidade com Arma, Foco em Arma, Especialização em Arma.

O Soldado ainda precisa cumprir com todos os pré-requisitos de um talento extra para que o mesmo possa adquiri-lo.

Especialização em Arma: Em seu 4º nível de experiência, o Soldado se torna um especialista no combate com um determinado tipo de arma. O personagem deve escolher uma arma para se tornar um especialista em combate com a mesma. Esta especialização lhe concede uma bonificação equivalente a +2 em suas jogadas de dano ao utilizar esta arma específica em combate. O Soldado precisa ter o talento Foco em Arma com este mesmo item para que possa escolher por uma especialização com a mesma. Se a arma escolhida for uma arma de combate a distância, esta bonificação nas jogadas de dano só será aplicada quando o alvo de seus ataques estiver a uma distância menor do que 10 metros. Somente a esta distância o personagem poderá acertá-lo de uma forma precisa o bastante para utilizar este benefício. Esta vantagem deverá ser tratada, deste momento em diante, como um novo talento exclusivo do Soldado. Sendo assim, o personagem poderá escolher por uma especialização com uma nova arma sempre que lhe for concedido um novo talento, seja ele um talento extra ou um talento regularmente adquirido pela conquista de novos níveis de experiência.

Equipamento Padrão: [\$1D4 x 500] Faca de Combate, Pistola Pesada, Fuzil de Assalto, 5 Cargas de Munição Extra, 3 Granadas de Fragmentação, Cantil, Utensílios Básicos Pessoais, Manta, Roupas Comuns, Roupas de Inverno, Colete de Kevlar e Uniforme de Combate Padrão.

MÉDICO

O médico representa um soldado treinado especificamente para o tratamento emergencial das tropas em combate. Em qualquer sociedade ou período histórico, o médico sempre foi uma profissão bastante requisitada. No campo de batalha os seus conhecimentos são ainda mais importantes. Isso faz com que este tipo de personagem seja bastante querido pelas tropas. À medida em que o combate se torna mais intenso e pessoal, o trabalho do médico também é intensificado.

Peculiaridades: O médico deve sempre utilizar suas perícias no intuito de salvar as vidas de seus companheiros feridos em batalha. Este tipo de personagem requer uma boa dose de companheirismo e bom senso, por parte do jogador, para ser completamente explorado em jogo.

Habilidades: Inteligência é a habilidade mais importante para o médico pois o seu modificador é normalmente somado a quantidade de pontos de perícia disponíveis ao personagem a cada novo nível de experiência conquistado. Um Carisma alto também o favorece pois o modificador desta habilidade influencia e muito na "qualidade" dos relacionamentos desenvolvidos pelo personagem durante suas aventuras. Uma boa dose de Sabedoria também é importante para o médico que pretende se dedicar à diversificação de suas perícias de classe.



tropas em combate. Desta forma, a cada período de 24 horas, o médico consegue recuperar uma quantidade de pontos de vitalidade, de cada um de seus companheiros, equivalente a metade do seu nível de experiência atual arredondado para cima.

O Médico pode utilizar esta vantagem apenas uma vez, em cada um de seus aliados, durante um período de 24 horas. Um Médico pode aplicar este tratamento em outro médico aliado, mas nunca em si próprio.

Administrar Ferimentos: Um Médico pode reduzir consideravelmente a dor de seus companheiros em combate. Para tanto, assim que algum dos seus aliados tenha perdido qualquer quantidade de pontos de vitalidade, o Médico deverá entrar em ação. O Médico realiza uma ação de rodada completa para anestesiá-lo e tratar de seus ferimentos. Com isso ele consegue anular a penalidade de -2 que seria aplicada a sua Força e Destreza ou recuperá-lo do estado de inconsciência. Note que, apesar deste benefício, o paciente ainda não pode correr ou investir contra os seus oponentes. Estes benefícios perduram por 2D6 rodadas. O Médico pode utilizar esta vantagem indefinidamente, desde que o mesmo esteja de posse de uma mínima quantidade de anestésicos.

Talentos Extras: No 3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º níveis de experiência, o Médico adquire um novo talento extra. Este talento precisa ser selecionado dentre os seguintes: Sorte, Foco em Perícia[Especialização], Reflexos Rápidos, Resistência Física, Vontade de Ferro, Vitalidade Extra, Fadiga Extra, Esquiva(Esquiva Aprimorada), Corrida, Corujão, Persuasivo, Detalhista e Amigável.

O Médico ainda precisa cumprir com todos os pré-requisitos de um talento extra para que o mesmo possa adquiri-lo.

Equipamento Padrão: [\$1D6 x 500] Faca de Combate, Pistola Pesada, Fuzil de Assalto, 3 Cargas de Munição Extra, Equipamentos Médicos, Cantil, Utensílios Básicos Pessoais, Manta, Roupas Comuns, Roupas de Inverno, Colete de Kevlar e Uniforme de Combate Padrão.

Tabela de Desenvolvimento do Médico								
Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP	
1º +0		+1	+1	+1	Tratamento Emergencial	+4	+0	
2º +1		+2	+2	+2	Administrar Ferimentos	+5	+0	
3º +1		+2	+2	+2	Talento Extra	+5	+1	
4º +2		+2	+2	+2		+6	+1	
5º +2		+3	+3	+3		+6	+2	
6º +3		+3	+3	+3	Talento Extra	+7	+2	
7º +3		+4	+4	+4		+7	+2	
8º +4		+4	+4	+4		+8	+3	
9º +4		+4	+4	+4	Talento Extra	+8	+3	
10º +5		+5	+5	+5		+9	+4	
11º +5		+5	+5	+5		+9	+4	
12º +6/+1		+6	+6	+6	Talento Extra	+10	+4	
13º +6/+1		+6	+6	+6		+10	+5	
14º +7/+2		+6	+6	+6		+11	+5	
15º +7/+2		+7	+7	+7	Talento Extra	+11	+6	
16º +8/+3		+7	+7	+7		+12	+6	
17º +8/+3		+8	+8	+8		+12	+6	
18º +9/+4		+8	+8	+8	Talento Extra	+13	+7	
19º +9/+4		+8	+8	+8		+13	+7	
20º +10/+5		+9	+9	+9		+14	+8	

Dado de Fadiga: 1D6 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Talentos Iniciais: Usar Armas[Simples] e Usar Armas[Modernas].

Pontos de Perícia Iniciais: (6 + Modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 6 + Modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Blefar (CAR), Condução (DES), Conhecimento[Espec.] (INT), Diplomacia (CAR), Escalar (FOR), Falar Idioma (N/A), Natação (FOR), Obter Informação (CAR), Operação de Sistemas[Espec.] (INT), Primeiros Socorros (SAB), Procurar (INT), Profissão (SAB), Saltar (FOR), Sentir Motivação (SAB) e Sobrevivência (SAB).

Tratamento Emergencial: A medida em que o Médico conquista novos níveis de experiência, ele se torna mais eficaz no socorro das

ENGENHEIRO

O engenheiro representa um soldado treinado especificamente para a construção, reparo e manutenção básica de estruturas e veículos militares. Seja para demolir uma fortificação, sabotar um protótipo inimigo ou construir uma barricada, o engenheiro é o homem certo para o trabalho. É lógico que os conhecimentos deste tipo de personagem são utilizados de uma forma bem mais prática no campo de batalha. Não existe uma missão de sabotagem bem sucedida sem a presença de pelo menos um engenheiro.

Peculiaridades: O engenheiro é uma classe desenvolvida especificamente para o ataque a fortificações, veículos e outros alvos estruturais. Todas as perícias deste personagem foram escolhidas para tornar a conclusão destes tipos de atividade um pouco menos complicada. Por esta razão,

o engenheiro se torna um elemento essencial para a garantia de uma sabotagem tranquila e livre de imprevistos.

Habilidades: Inteligência é a habilidade mais importante para o engenheiro pois o seu modificador é normalmente somado a quantidade de pontos de perícia disponíveis ao personagem a cada novo nível de experiência conquistado. Um Carisma alto também o favorece pois o modificador desta habilidade influencia e muito na “qualidade” dos relacionamentos desenvolvidos pelo personagem durante suas aventuras. Uma boa dose de Sabedoria também é importante para o engenheiro que pretende se dedicar à diversificação de suas perícias de classe.



qual ele não esteja familiarizado, ou quando utilizar uma arma improvisada, a qual não se aplica nenhuma proficiência em combate, Ele sofrerá uma penalidade de apenas -2 em suas jogadas de acerto. Além disso, o Engenheiro consegue arremessar estes objetos mesmo que eles não tenham sido criados com este propósito em mente. O incremento de alcance para um objeto utilizado em conjunto com este talento é de 2 metros.

Tabela de Desenvolvimento do Engenheiro

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+0	+0	+2	+0	Reparos Instantâneos	+3	+0
2º	+1	+0	+3	+0	Talento Extra	+4	+0
3º	+2	+1	+3	+1		+4	+1
4º	+3	+1	+4	+1	Improviso de Armas	+4	+1
5º	+3	+1	+4	+1	Talento Extra	+5	+2
6º	+4	+2	+5	+2		+5	+2
7º	+5	+2	+5	+2		+6	+2
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Talento Extra	+6	+3
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Evasão	+6	+3
10º	+7/+2	+3	+7	+3		+7	+4
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Talento Extra	+7	+4
12º	+9/+4	+4	+8	+4		+8	+4
13º	+9/+4	+4	+8	+4		+8	+5
14º	+10/+5	+4	+9	+4	Talento Extra	+8	+5
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Evasão Aprimorada	+9	+6
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5		+9	+6
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento Extra	+10	+6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6		+10	+7
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6		+10	+7
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Talento Extra	+11	+8

Dado de Fadiga: 1D8 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Talentos Iniciais: Usar Armas[Simples], Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas] e Usar Armaduras[Leves].

Pontos de Perícia Iniciais: (6 + Modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 6 + Modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Abrir Fechaduras (DES), Arte da Fuga (DES), Condução (DES), Conhecimento[Espec.] (INT), Demolição (INT), Escalar (FOR), Intimidar (CAR), Natação (FOR), Operação de Sistemas[Espec.] (INT), Profissão (SAB), Reparos (INT), Sabotagem (INT), Saltar (FOR), Sobrevivência (SAB) e Usar Cordas (DES).

Reparos Instantâneos: Um Engenheiro possui uma experiência bastante vasta no que diz respeito a reparos rápidos e práticos. Todas as vezes que este personagem tentar realizar um reparo rápido em qualquer equipamento, lhe será concedida uma bonificação por competência de +1 em seu teste de perícia para cada quatro níveis de experiência completos apresentados pelo mesmo. Veja maiores detalhes sobre reparos rápidos na descrição da perícia Reparos, no capítulo sobre As Perícias do Personagem.

Talentos Extras: No 2º, 5º, 8º, 11º, 14º, 17º e 20º níveis de experiência, o Engenheiro adquire um novo talento extra. Este talento precisa ser selecionado dentre os seguintes: Sorte, Talento Mecânico, Sentidos Aguçados, Discreto, Foco em Perícia[Especialização], Usar Arma Exótica[Especialização], Corujão, Precavido e Reparos Instantâneos.

O Engenheiro ainda precisa cumprir com todos os pré-requisitos de um talento extra para que o mesmo possa adquiri-lo.

Improviso de Armas: Devido ao uso rotineiro de diversas ferramentas e utensílios, o Engenheiro desenvolve uma certa prática na utilização de qualquer objeto como arma. Quando este personagem utilizar uma arma ao

Evasão: Devido a sua familiaridade com explosivos em geral, o Engenheiro é capaz de evitar as mais perigosas situações envolvendo estes dispositivos. Todas as vezes que o Engenheiro for exposto a alguma circunstância em que se tenha a chance de realizar um teste de resistência de Reflexos para minimizar os seus efeitos nocivos, ele poderá negá-los completamente se for bem sucedido neste teste. Este talento só poderá ser utilizado se o engenheiro estiver vestindo nada mais pesado do que uma armadura leve.

Evasão Aprimorada: À medida que adquire mais experiência em campo, o Engenheiro se torna praticamente impossível de ser pego em uma explosão. Ao adquirir esta vantagem, o Engenheiro goza das mesmas vantagens do talento Evasão com a diferença de que se ele falhar em seus testes de resistência de Reflexos, sofrerá apenas metade dos efeitos nocivos que seriam normalmente aplicados a sua pessoa. No caso de ser bem sucedido em sua jogada de teste, o Engenheiro continua a não receber nenhum tipo de dano desta circunstância.

Equipamento Padrão: [51D6 x 500] Faca de Combate, Pistola Pesada, Fuzil de Assalto, 3 Cargas de Munição Extra, 3 Granadas de Fragmentação, Equipamentos de Demolição, Cantil, Utensílios Básicos Pessoais, Manta, Roupas Comuns, Roupas de Inverno, Colete de Kevlar e Uniforme de Combate Padrão.

OFICIAL

O oficial representa um soldado treinado especificamente para o comando de tropas. Ao contrário do soldado-padrão, que pode chegar a se tornar um sub-oficial ao final de sua carreira, o oficial foi especificamente treinado em uma academia militar para se tornar um líder. Geralmente o oficial não se envolve diretamente no conflito, preferindo planejar os movimentos e ataques de suas tropas ao invés de participar pessoalmente destas ações. Entretanto, neste material, esta classe representa o oficial que se encontra no front de batalha liderando bravamente o seu pessoal a cada nova missão designada.

Peculiaridades: O oficial é basicamente um personagem de apoio. Ele deve utilizar suas perícias para planejar uma boa estratégia de embate e fornecer recursos para suas tropas de forma que a vitória

esteja garantida. O oficial é um personagem que requer uma boa dose de raciocínio e desembaraço, por parte do jogador, para ser completamente explorado em jogo.

Habilidades: Inteligência é a habilidade mais importante para o oficial pois o seu modificador é normalmente somado a quantidade de pontos de perícia disponíveis ao personagem a cada novo nível de experiência conquistado. Um Carisma alto também o favorece pois o modificador desta habilidade influencia e muito na "qualidade" dos relacionamentos desenvolvidos pelo personagem durante suas aventuras. Uma boa dose de Sabedoria também é importante para o oficial que pretende se dedicar à diversificação de suas perícias de classe.



Dado de Fadiga: 1D8 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Talentos Iniciais: Usar Armas[Simples], Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas] e Usar Armaduras[Leves].

Pontos de Perícia Iniciais: (8 + Modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 8 + Modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Atuação (CAR), Avaliação (INT), Blefar (CAR), Cavalgar (DES), Condução (DES), Conhecimento[Espec.] (INT), Diplomacia (CAR), Disfarces (CAR), Escalar (FOR), Falar Idioma (N/A), Falsificação (INT), Intimidar (CAR), Natação (FOR), Obter Informação (CAR), Ouvir (SAB), Procurar (SAB), Profissão (SAB), Saltar (FOR), Sentir Motivação (SAB) e Sobrevivência (SAB).

Promoção: Em seu 1º nível de experiência, o Oficial recebe uma bonificação equivalente a +7 em sua reputação devido ao término do seu curso de formação. Esta bonificação única representa a promoção ao posto de Aspirante, o que dá início a sua carreira de serviços militares. Personagens multiclasse não tem direito a esta vantagem pois ela representa os anos de treinamento e estudos específicos dedicados à escola superior de guerra.

Favores: Um Oficial geralmente tem amigos em uma posição social que lhe dá acesso a contatos e recursos normalmente indisponíveis a maioria das pessoas. Sendo assim, ele pode ter acesso a informações importantes sem se preocupar em realizar um teste de perícia, ou ainda requisitar recursos sem ter que arcar diretamente com os custos dos mesmos. Para utilizar estes favores, o

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+0	+0	+0	+2	Promoção, 1º Favor	+3	+0
2º	+1	+0	+0	+3	Inspirar Confiança	+4	+1
3º	+2	+1	+1	+3	2º Favor	+4	+1
4º	+3	+1	+1	+4	Coordenação +1	+4	+2
5º	+3	+1	+1	+4		+5	+2
6º	+4	+2	+2	+5	Talento Extra	+5	+3
7º	+5	+2	+2	+5	3º Favor	+6	+3
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Coordenação +2	+6	+4
9º	+6/+1	+3	+3	+6	Talento Extra	+6	+4
10º	+7/+2	+3	+3	+7		+7	+5
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Inspiração Aprimorada	+7	+5
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Coordenação +3	+8	+6
13º	+9/+4	+4	+4	+8	4º Favor	+8	+6
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Talento Extra	+8	+7
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9		+9	+7
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Coordenação +4	+9	+8
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	5º Favor	+10	+8
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		+10	+9
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Talento Extra	+10	+9
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Coordenação +5	+11	+10

personagem terá de ser bem sucedido em um teste específico de sua habilidade Carisma adicionado ao valor de sua reputação como bonificação. O Mestre de Jogo deve definir a dificuldade deste teste. Um favor simples deve normalmente apresentar uma dificuldade 10. Favores mais dispendiosos ou ilegais podem apresentar uma dificuldade superior a 20. O personagem não pode escolher por um 10 ou 20 neste teste, nem realizar várias tentativas para o mesmo (ou virtualmente o mesmo) favor. Favores extremos são geralmente impossíveis de serem atendidos.

Um Oficial pode acumular múltiplos favores se optar por não utilizá-los assim que adquirir este direito. Favores acumulados não possuem uma "data de validade", mas o personagem não poderá acumular mais do que cinco favores em seu nome. O mestre de jogo deve monitorar cuidadosamente a utilização destes favores pelos personagens para evitar abusos desta vantagem. O sucesso ou fracasso de uma aventura não deve depender de um favor. A utilização deste talento também não deve substituir uma boa interpretação por parte do personagem ou a correta utilização de suas perícias. O mestre de jogo pode não aceitar a utilização de qualquer favor que venha a ser prejudicial para o bom andamento do jogo.

Inspirar Confiança: A partir do seu 2º nível de experiência, o Oficial desenvolve uma tremenda capacidade de inspirar confiança em seus homens. Para tanto, o personagem deve apenas direcionar suas ordens e os seus aliados precisam escutá-lo claramente (uma condição não muito fácil de ser cumprida em meio ao caos do combate).

Um aliado que esteja escutando o Oficial goza de uma bonificação de moral equivalente a +1 em suas jogadas de acerto e de dano em combate, bem como uma bonificação de +2 em todos os seus testes de resistência. Os efeitos desta vantagem continuam por um período de 5 rodadas após o Oficial ter parado de enviar suas ordens. Esta vantagem pode ser utilizada quantas vezes o Oficial desejar e em uma quantidade de aliados limitada apenas pelo alcance de sua voz no campo de batalha.

Um Oficial não pode inspirar confiança em si mesmo. Esta é uma vantagem que deve ser utilizada apenas em seus aliados.

Coordenação: Um Oficial é um líder nato. Sendo assim, este tipo de personagem pode guiar a cooperação de outros personagens de uma forma mais eficaz. Isto faz com que a bonificação disponível por cooperação seja aumentada em +1 sempre que um Oficial esteja coordenando o trabalho de uma equipe. Esta bonificação é adicionada em +1 para cada quatro níveis de experiência completos pelo Oficial. Coordenar outros personagens é uma atividade que requer o mesmo tempo gasto na realização de qualquer outra atividade pelo grupo liderado (mínimo de uma rodada).

Esta vantagem não pode ser utilizada em combate.

Talentos Extras: No 6º, 9º, 14º e 19º níveis de experiência, o Oficial adquire um novo talento extra. Este talento precisa ser selecionado dentre os seguintes: Sorte, Mímico, Persuasivo, Detalhista e Amigável.

O Oficial ainda precisa cumprir com todos os pré-requisitos de um talento extra para que o mesmo possa adquiri-lo.

Inspiração Aprimorada: A partir do 11º nível de experiência, o Oficial consegue inspirar um de seus aliados de forma que o mesmo apresente capacidades de combate excepcionais. Esta vantagem deve ser utilizada da mesma forma que a vantagem inspirar confiança, exceto que ela afeta apenas um aliado do Oficial. Um aliado inspirado desta forma tem direito a uma bonificação de moral equivalente a +2 em todos os seus testes de resistência e em todas as suas jogadas de acerto em combate. Além disso, este aliado recebe +2D6 pontos de fadiga para serem utilizados. Estes efeitos duram um período de 5 rodadas. O Oficial pode utilizar esta vantagem por quantas vezes desejar, mas, apenas uma vez em um mesmo aliado dentro de um período de 24 horas.

Um Oficial não pode utilizar os benefícios desta inspiração em si mesmo. Esta é uma vantagem que deve ser utilizada apenas em seus aliados.

Equipamento Padrão: [\$1D4 x 1.000] Faca de Combate, Pistola Pesada, Fuzil de Assalto, 3 Cargas de Munição Extra, Cantil, Utensílios Básicos Pessoais, Manta, Roupas Comuns, Roupas de Inverno, Colete de Kevlar e Uniforme de Combate Padrão.

AS PERÍCIAS DO PERSONAGEM



Manter-se vivo no front de combate é uma tarefa que requer bastante perícia. Este material utiliza grande parte das perícias apresentadas no Livro do Jogador, além de várias outras que serão descritas neste capítulo. Consulte a Tabela de Perícias Disponíveis para uma lista completa de todas as perícias utilizadas neste universo de jogo.

ADQUIRINDO AS PERÍCIAS

Assim como no D&D, a cada novo nível de experiência conquistado, todo personagem recebe 4, 6, ou 8 pontos de perícia que serão utilizados para adquirir graduações em novas perícias, ou aumentar a graduação das perícias que ele já conhece. Esta quantidade de pontos é definida pela classe do personagem. O modificador da sua Inteligência é adicionado a esta quantidade. Personagens da raça humana adicionam 1 ponto extra a cada nível de experiência acima do 1º. Em seu 1º nível de experiência, todo personagem recebe o quádruplo desta quantidade de pontos (personagens da raça humana adicionam 4 pontos extras a este valor).

No momento da criação do personagem, depois de definida a sua classe, todo personagem apresenta um conjunto de perícias definidas como perícias de classe. Todas as perícias que não pertencem a este grupo são classificadas como perícias de outra classe. As perícias de classe apresentam o custo de 1 ponto de perícia por cada incremento de graduação. Perícias de outra classe custam um pouco mais caro, de maneira que cada incremento de graduação equivale ao gasto de 2 pontos de perícia.

O valor de graduação máximo que um personagem pode demonstrar em suas perícias de classe equivale ao seu nível de experiência adicionado em 3 pontos. Da mesma forma, o valor de graduação máximo que um personagem pode demonstrar em perícias de outra classe, equivale à metade da graduação máxima permitida para suas perícias de classe (este valor deve ser sempre arredondado para baixo).

UTILIZANDO AS PERÍCIAS

Quando um personagem utiliza uma de suas perícias, ele realiza um teste de perícia. Em um teste como este, o jogador lança 1D20 e adiciona, ao resultado desta jogada, o modificador final relacionado à perícia que o seu personagem está colocando em prova. Neste modificador devem se encontrar a graduação da perícia, o modificador da sua habilidade-chave e quaisquer outros modificadores relevantes.

O resultado final de um teste como este é geralmente comparado a um valor fixo de dificuldade. Este valor deve ser definido pelo Mestre de Jogo, e o resultado final do teste de perícia deve ser equivalente ou superior ao mesmo para que o personagem seja bem sucedido em suas intenções.

Em algumas situações específicas, como no caso de uma disputa, o resultado do teste é comparado a um outro valor aleatoriamente gerado. Este valor equivale ao resultado de um outro teste de perícia realizado por outro personagem. O maior resultado apresentado entre os dois indica quem será o vencedor da disputa. No caso de um empate de valores, o personagem que

tiver o maior valor de habilidade-chave será considerado vencedor. Se até mesmo estes valores forem iguais, o Mestre de Jogo deverá tirar na sorte quem será o vencedor.

PERÍCIAS SEM TREINAMENTO

Se o personagem tentar utilizar uma perícia na qual não tenha sido treinado, ele poderá realizar o seu teste normalmente. Aos modificadores deste teste não será adicionada a graduação da perícia, já que ele não possui nenhuma. O personagem ainda deve adicionar o seu modificador de habilidade-chave e quaisquer outros modificadores que venham a influenciar o resultado final do teste. Entretanto, algumas perícias só podem ser utilizadas se o personagem tiver sido devidamente treinado em seus conceitos e práticas. Estas perícias estão devidamente demarcadas na Tabela de Perícias Disponíveis.

PERÍCIAS DISPONÍVEIS

Este material utiliza uma combinação de novas perícias bem como perícias já conhecidas pelos jogadores de D&D. A não ser pelas perícias apresentadas neste material, todas as outras perícias que se encontram listadas na tabela abaixo estão descritas no Livro do Jogador. Se alguma perícia do Livro do Jogador não aparece listada na Tabela de Perícias Disponíveis é porque a sua utilização neste universo de jogo não é recomendada.

Tabela de Perícias Disponíveis

Perícia	Habilidade	Sem	Sol	Med	Eng	Ofi
	Chave	Treinamento				
Abrir Fechaduras	DES	Não	X	X	O	X
Acrobacia	DES	Não	X	X	X	X
Adestrar Animais	CAR	Não	X	X	X	X
Arte da Fuga	DES	Sim	X	X	O	X
Atuação	CAR	Sim	X	X	X	O
Avaliação	INT	Sim	X	X	X	O
Blefar	CAR	Sim	X	O	X	O
Cavalgar	DES	Sim	X	X	X	O
Condução	DES	Sim	O	O	O	O
Conhecimento[Especialização]	INT	Não	X	O	O	O
Demolição	INT	Não	X	X	O	X
Diplomacia	CAR	Sim	X	O	X	O
Disfarces	CAR	Sim	X	X	X	O
Equilíbrio	DES	Sim	X	X	X	X
Escalar	FOR	Sim	O	O	O	O
Esconder-se	DES	Sim	X	X	X	X
Falar Idioma	N/A	Não	X	O	X	O
Falsificação	INT	Sim	X	X	X	O
Furtividade	DES	Sim	X	X	X	X
Intimidar	CAR	Sim	O	X	O	O
Leitura Labial	INT	Não	X	X	X	X
Natação	FOR	Sim	O	O	O	O
Navegação	INT	Não	X	X	X	X
Observar	SAB	Sim	O	X	X	X
Obter Informação	CAR	Sim	X	O	X	O
Ofícios[Especialização]	INT	Sim	O	X	X	X
Operação de Sistemas[Especialização]	INT	Sim	O	O	O	X
Ouvir	SAB	Sim	O	X	X	O
Pilotagem	DES	Não	X	X	X	X
Primeiros Socorros	SAB	Não	X	O	X	X
Procurar	INT	Sim	X	O	X	O
Profissão[Especialização]	SAB	Não	X	O	O	O
Punga	DES	Não	X	X	X	X
Reparos	INT	Não	X	X	O	X
Sabotagem	INT	Não	X	X	O	X
Saltar	FOR	Sim	O	O	O	O
Senso de Direção	SAB	Não	X	X	X	X
Sentir Motivação	SAB	Sim	X	O	X	O
Sobrevivência	SAB	Sim	O	O	O	O
Usar Cordas	DES	Sim	X	X	O	X

O – Perícia de Classe. X – Perícia de Outra Classe.

Condução (DES)

Esta é a perícia em conduzir de forma segura um veículo terrestre.

Teste: Manobras rotineiras não requerem um teste de perícia. Testes de Condução são necessários apenas durante o combate veicular, durante a realização de manobras especiais, durante circunstâncias extremas, ou quando o condutor tenta algo fora das condições normais de manobrabilidade do veículo.

Tabela de Atividades de Condução

Complexidade da Manobra	CD
Simples (manobras em baixa velocidade).	5
Mediana (arrancadas e paradas bruscas).	10
Difícil (curvas fechadas e giros de 180°).	15
Complexa (giros de 360° e saltos em alta velocidade).	20
Formidável (manobras entre obstáculos em alta velocidade).	25+

Conhecimento[Especialização] (INT)

Somente Treinado

Esta perícia representa o estudo aprofundado de um determinado campo do saber, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. Assim como o Ofício, a Profissão ou a Operação de Sistemas, cada Conhecimento definido para um personagem é sempre considerado como uma perícia distinta. Por exemplo, um personagem que possua o Conhecimento[História] pode vir a estudar futuramente o Conhecimento[Geografia], mas os seus modificadores em cada uma destas perícias deverão ser independentes um do outro.

A seguir estão listadas algumas áreas populares de conhecimento. O mestre de jogo poderá vir a definir novas áreas de conhecimento de acordo com as necessidades específicas de suas campanhas. Se ele permitir, os jogadores também poderão sugerir novas áreas de conhecimento de acordo com os conceitos de seus personagens.

- Engenharia (Prédios, Pontes, Fortificações).
- Geografia (Relevo, Clima, População, Costumes).
- História (Governos, Guerras, Colonização).
- Regional (Lendas, Personalidades, Leis, Tradições).
- Religião (Deuses, Símbolos Sagrados, História Mítica).
- Acadêmicos (Geografia, História, Química, Física).
- Militares (Tática, História, Etiqueta, Códigos).
- Biologia (Genética, Citologia, Bio-Engenharia).
- Astronomia (Ufologia, Astronomia, Astrologia).
- Medicina (Diagnose, Cirurgia, Enfermagem).

Teste: Responder a uma questão simples dentro do seu campo de saber é uma tarefa de CD10. Questões mais complexas apresentam CD15. Questões referentes a informações obscuras ou pouco exploradas pela área de estudo apresentam CD20 ou superior.

Novas Tentativas: Não são permitidas. O resultado de um teste de Conhecimento representa o que o personagem realmente sabe sobre um determinado assunto. Voltar a refletir sobre uma determinada informação não faz com que o personagem de repente se torne ciente de sua existência.

Especial: Um teste de Conhecimento realizado por um personagem sem treinamento na verdade representa um teste de Inteligência. Sem o devido treinamento, um personagem sabe apenas o que é de conhecimento comum sobre um determinado assunto.

Demolição (INT)

Somente Treinado

Esta é a perícia em armar e desarmar os mais diversos tipos de explosivos.

Teste: Armar um simples explosivo não requer nenhum tipo de teste, mas quase todas as outras atividades que envolvam a utilização deste tipo de equipamento requerem uma jogada de dados.

Tabela de Atividades de Demolição.

CD	Atividade
10	Armar um explosivo.
15	Desarmar um explosivo.
25	Desenvolver um novo tipo de explosivo.
Oposição	Desarmar um tipo de explosivo desconhecido.

Armando um explosivo: Apesar de qualquer pessoa conseguir ativar um dispositivo detonador, é necessária muita habilidade para plantar um explosivo em um local que maximize o impacto de sua explosão. Em uma situação como esta, uma falha

no teste de Demolição indica que os alvos que se encontrem na área de efeito do explosivo receberão uma bonificação circunstancial equivalente a +4 em seus testes de resistência de Reflexos ao tentarem diminuir o dano sofrido pela explosão do mesmo.

Desarmando um explosivo: Desarmar um explosivo manufaturado é uma tarefa bastante arriscada. Se o personagem tiver um diagrama de funcionamento do detonador a sua disposição, ele receberá uma bonificação equivalente a +5 em seu teste de Demolição. Se o personagem está sendo pressionado de alguma forma, a CD do seu teste de perícia deverá ser aumentada em +5. Em uma situação como esta, uma falha no teste de Demolição indica que o explosivo é imediatamente detonado.

Desenvolvendo um novo tipo de explosivo: Desenvolver um novo tipo de explosivo a partir de componentes químicos isolados é uma atividade geralmente associada ao terrorismo. A dificuldade apresentada na Tabela de Atividades de Demolição considera que os componentes necessários para o desenvolvimento já estão disponíveis ao personagem. Caso não seja esta a situação, a dificuldade deste teste deverá ser aumentada em +5. Em uma situação como esta, uma falha no teste de Demolição geralmente indica que o desenvolvimento não foi bem sucedido e os materiais utilizados para tanto foram desperdiçados durante o processo. Um teste que não tenha sido bem sucedido, e apresente uma margem de erro maior do que 10 pontos, indica que o novo explosivo foi acidentalmente detonado durante o seu processo de desenvolvimento, infligindo de 20% a 50% $([1D4+1] \times 10\%)$ da quantidade de dano inicialmente desejada para o mesmo.

Desarmando um tipo de explosivo desconhecido: Desarmar um novo tipo de explosivo que tenha sido especificamente desenvolvido por uma outra pessoa é uma tarefa que requer um teste de oposição. O teste de Demolição do personagem deve ser comparado ao teste de Demolição realizado pelo desenvolvedor do novo explosivo no momento de sua criação. Se o personagem for bem sucedido neste teste de oposição, o explosivo terá sido desarmado com sucesso. Caso contrário, o explosivo será imediatamente detonado.

Especial: Se o personagem apresentar 5 ou mais níveis de treinamento em Operação de Sistemas[Informação], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Demolição, ao tentar desarmar explosivos que apresentem componentes computadorizados em seu funcionamento. Se o personagem apresentar 5 ou mais níveis de treinamento em Sabotagem, ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Demolição, ao tentar desarmar qualquer tipo de explosivo. Estas bonificações são acumulativas.

Navegação (INT)

Somente Treinado

Esta é a perícia em traçar rotas de viagem e conduzir uma embarcação de forma segura.

Teste: O personagem pode definir uma rota segura de viagem entre dois pontos. O resultado de um teste de Navegação determina por quanto tempo uma determinada viagem irá se estender. Determinar esta rota requer 1 minuto de estudo de mapas e outras fontes que possam estar disponíveis ao personagem. Determinar a melhor rota entre caminhos já mapeados requer um teste de Navegação (com dificuldade 10) e toma 1 minuto de estudo (10 rodadas). Para cada rodada que o personagem deseje diminuir deste tempo de estudo, a dificuldade do seu teste de Navegação deverá ser modificada em +2.

Manobras rotineiras de navegação não requerem um teste de perícia. Testes de Navegação são necessários apenas durante o combate naval, durante a realização de manobras especiais, durante circunstâncias extremas, ou quando o navegador tenta algo fora das condições normais de manobrabilidade da embarcação.

Tabela de Atividades de Navegação

Complexidade da Manobra	CD
Simple (manobras em baixa velocidade).	5
Mediana (arrancadas e paradas bruscas).	10
Difícil (curvas fechadas e giros de 180°).	15
Complexa (giros de 360° em alta velocidade).	20
Formidável (manobras entre obstáculos em alta velocidade).	25+

Especial: A utilização de bússolas e mapas de qualidade pode disponibilizar uma bonificação por equipamento para os testes de Navegação do personagem. O valor desta bonificação vai variar de acordo com a qualidade destes equipamentos. Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações em Senso de Direção, ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Navegação, quando o mesmo estiver tentando traçar uma rota segura de viagem entre dois pontos.

Ofícios[Especialização] (INT)

Esta é a perícia na produção de um determinado tipo de bem material. O personagem pode se especializar em eletrônica, mecânica, marcenaria, escultura, carpintaria, desenho, pintura, trabalhos em couro entre outras opções. Cada Ofício definido para um personagem é sempre considerado como uma perícia distinta. Um Ofício representa o treinamento específico para a produção de um determinado tipo distinto de bem material. Por exemplo, um personagem que tenha sido treinado no Ofício[Carpintaria] pode vir a ser treinado futuramente no Ofício[Mecânica], mas as suas graduações nestas duas perícias deverão ser independentes uma da outra.

Um Ofício representa uma perícia que está primariamente voltada a produção de algum bem material. Se este não for o caso, uma Profissão talvez seja mais adequada aos anseios do personagem. Todo ofício necessita de ferramentas especializadas para ser praticado.

Teste: Exatamente como apresentadas no Livro do Jogador.

Operação de Sistemas[Especialização] (INT)

Esta é a perícia em operar equipamentos eletrônicos ou mecânicos modernos. Algumas especializações desta perícia são a operação de sensores, sistemas de informação, equipamentos de comunicação, sistemas de segurança, equipamentos médicos, equipamentos de navegação, entre outros.

Teste: A maioria das ações simples de operação de sistemas não requer um teste de perícia. Entretanto, desenvolver ou modificar um programa, invadir sistemas de segurança ou operar os sistemas eletrônicos de um veículo em combate são tarefas relativamente complicadas e, por este motivo, requerem a realização de um teste.

Tabela de Atividades de Operação de Sistemas.

CD	Atividade
15	Modificar um programa existente.
20 a 30	Desenvolver um novo programa.
25	Invadir um sistema seguro de informações.

Modificando programas existentes: Modificar a programação já existente de qualquer aparelho eletrônico moderno permite que o personagem altere a funcionalidade deste aparelho, apague informações guardadas no mesmo, adicione informações previamente inexistentes ou realize qualquer outra variedade de alterações. Se o programa a ser alterado se encontra guardado dentro de um sistema seguro de informações, o personagem precisa primeiro invadir o sistema para ter acesso a este programa específico (veja a seguir).

Desenvolvendo novos programas: Desenvolver uma programação totalmente nova é uma tarefa bem mais complicada do que alterar uma programação já existente. Programas comuns que o personagem possa vir a ter interesse em desenvolver podem ser vírus, autômatos específicos, robôs e programas para sistemas de segurança.

Invadindo Sistemas de Segurança: Extrair informações guardadas em um sistema seguro de informações é a habilidade mais preciosa de um especialista em operação de sistemas de informação. Quebrar sistemas de segurança para se ter acesso a dados restritos é uma tarefa extremamente difícil de ser realizada.

Programas particularmente complexos, robôs de última geração ou sistemas de segurança engenhosos podem modificar a CD dos testes em +5 ou mais. Em algumas situações, o personagem deverá realizar um teste de oposição contra a perícia de operação de sistemas do programador de todo aquele ambiente. A qualidade do equipamento que o personagem está utilizando também afeta o resultado final de seus testes (consulte o capítulo sobre Os Equipamentos do Personagem).

Operando sistemas veiculares: Em veículos que requerem mais de um operador, a perícia de operação de sistemas é utilizada para se determinar o sucesso na utilização de sensores, sistemas de defesa e ataque. Testes de oposição são necessários para evitar a obstrução de sensores e equipamentos de comunicação. Quanto melhor for o resultado de um teste de operação de sensores melhores e mais detalhadas serão as informações recebidas pelo personagem. Note que os sensores veiculares não são máquinas miraculosas de adivinhação. Na melhor das hipóteses elas apresentam informações confiáveis o suficiente para que o personagem consiga desenvolver uma boa estratégia de combate baseada nestes dados.

A operação de qualquer sistema moderno, seja ele eletrônico ou mecânico, é considerada como uma ação completa de combate. O Mestre de Jogo pode determinar que determinadas atividades podem requerer várias rodadas, vários minutos, ou até mesmo um período de tempo mais longo para serem realizadas com sucesso.

Pilotagem (DES)

Somente Treinado

Esta é a perícia em conduzir de forma segura um veículo aéreo.

Teste: Manobras aéreas rotineiras não requerem um teste de perícia. Testes de Pilotagem são necessários apenas durante o combate aéreo, durante a realização de manobras especiais, durante circunstâncias extremas, ou quando o piloto tenta algo fora das condições normais de manobrabilidade da aeronave.

Tabela de Atividades de Pilotagem

Complexidade da Manobra	CD
Simples (curvas e parafusos em baixa velocidade).	5
Mediana (meia-volta ou parafuso).	10
Difícil (curvas fechadas ou parafuso seguido de curva).	15
Complexa (parada brusca ou uma curva de 180°).	20
Formidável (manobrar entre obstáculos em alta velocidade).	25+

Primeiros Socorros (SAB)

Somente Treinado

Esta é a perícia no tratamento de pessoas feridas, doentes ou envenenadas.

Teste: A maioria dos procedimentos simples de primeiros socorros não requer um teste de perícia. Entretanto, tratar de um paciente internado, curar algumas enfermidades, tratar de um envenenamento ou utilizar um kit de primeiros socorros de forma eficaz são tarefas relativamente complicadas e, por este motivo, requerem a realização de um teste.

Tabela de Atividades de Primeiros Socorros.

CD	Atividade
15	Tratamento a Longo Prazo.
Consulte	Tratamento de Enfermidades.
Consulte	Tratamento de Envenenamentos.
15	Utilizar Kit de Primeiros Socorros.

Tratamento a Longo Prazo: Alguns ferimentos requerem cuidados especiais que se estendem por vários dias. O uso bem sucedido desta perícia permite que o paciente recupere seus pontos de vitalidade ou de habilidade perdidos a um taxa de 2 pontos por dia (ao contrário de apenas 1 ponto por dia). Um novo teste de perícia deve ser realizado a cada dia de internação do paciente. No caso de uma falha neste teste, o paciente irá recuperar apenas 1 ponto de vitalidade ou habilidade durante aquele dia.

O personagem pode tratar uma quantidade de pacientes equivalente a sua graduação nesta perícia. Tudo o que ele precisa para tanto é dedicar pelo menos uma hora do seu dia a cada paciente e de uma quantidade razoável de suprimentos hospitalares. Cada paciente deverá manter-se em repouso durante todo o dia para que este tratamento surta algum efeito. Um personagem não pode realizar um tratamento a longo prazo em si mesmo.

Tratamento de Enfermidades: O personagem pode cuidar, de uma forma mais eficaz, de um personagem que esteja sofrendo alguma enfermidade. Todas as vezes que o paciente tiver de realizar algum teste de resistência contra os efeitos da doença que o assola, o personagem poderá realizar um teste de Primeiros Socorros. O paciente deverá utilizar o maior resultado apresentado entre o seu teste de resistência ou o teste de perícia do personagem que estiver tratando de sua enfermidade.

Tratamento de Envenenamentos: O personagem pode cuidar, de uma forma mais eficaz, de um personagem que esteja sofrendo algum tipo de envenenamento. Todas as vezes que o paciente tiver de realizar algum teste de resistência contra os efeitos de um veneno que já se encontra em seu organismo, o personagem poderá realizar um teste de Primeiros Socorros. O paciente deverá utilizar o maior resultado apresentado entre o seu teste de resistência ou o teste de perícia do personagem que estiver tratando de seu envenenamento.

Utilizar Kit de Primeiros Socorros: Utilizando um kit de primeiros socorros, e um pouco de perícia, o personagem pode evitar que um paciente gravemente ferido venha a falecer ou recuperar alguns de seus pontos de fadiga. Esta atividade equivale a uma ação padrão em combate.

Se um paciente apresenta pontos de vitalidade negativos e continua a perdê-los devido a hemorragia, o personagem pode vir a estabilizá-lo. O paciente não recupera nenhum ponto de vitalidade, entretanto o sangramento para, evitando que ele continue a perdê-los. Um paciente pode ser estabilizado por quantas vezes forem necessárias para que a hemorragia tenha fim.

Caso um paciente tenha perdido alguns de seus pontos de fadiga, o personagem pode recuperá-los ao utilizar esta perícia. Um teste bem sucedido de Primeiros Socorros recupera uma quantidade de pontos de fadiga equivalente a 1D4 adicionado a graduação que o personagem apresenta nesta perícia. A quantidade de pontos de fadiga recuperados não pode exceder ao total, destes mesmos pontos, apresentado pelo paciente. Esta aplicação específica da perícia Primeiros Socorros só pode ser realizada em um mesmo paciente depois de decorrido um período mínimo de 24 horas desde a última vez.

Especial: Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações na perícia Profissão[Médico], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Primeiros Socorros.

Profissão[Especialização] (SAB)

Somente Treinado

Esta é a perícia na prestação de algum serviço a uma comunidade. O personagem pode ser um dentista, médico, engenheiro, contador, advogado, balconista, garçom, segurança, policial, investigador, mineiro, marinho, madeireiro, guia ou cozinheiro entre outras opções.

Enquanto um ofício representa a perícia em criar e desenvolver bens materiais, como uma arma ou um veículo, uma profissão representa uma série de conhecimentos bastante específicos para a prática de uma determinada ocupação. Fazendo uma analogia a estrutura comercial moderna: se uma determinada ocupação disponibiliza um serviço aos seus clientes, provavelmente é uma Profissão; Se esta mesma ocupação disponibiliza um bem material como resultado de seu trabalho, provavelmente é um Ofício.

Entretanto, assim como um Ofício, cada Profissão definida para um personagem é sempre considerada como uma perícia distinta. Uma Profissão abrange diversas atividades diferentes que, em conjunto, fazem parte do dia-a-dia do profissional de uma determinada área específica. Por exemplo, um personagem que tenha sido treinado na Profissão[Marinheiro] pode vir a ser treinado futuramente na Profissão[Médico], mas as suas graduações nestas duas perícias deverão ser independentes uma da outra.

Teste: Exatamente como apresentadas no Livro do Jogador.

Reparos (INT)

Somente Treinado

Esta é a perícia em reparar dispositivos mecânicos ou eletrônicos que tenham sido avariados de alguma forma.

Teste: A maioria dos testes de Reparos é realizada para consertar dispositivos complexos (sejam de funcionamento mecânico ou eletrônico) como veículos, computadores ou armas. A CD destes testes deve ser definida pelo Mestre de Jogo. Em geral, reparos simples apresentam uma CD de 10 ou 15 e não demoram mais do que alguns minutos para serem realizados.

Reparos mais complexos normalmente apresentam uma CD de 20 ou mais e podem necessitar de algumas horas para que sejam finalizados.

Se o personagem não tem a sua disposição um conjunto certo de ferramentas, ele sofrerá uma penalidade equivalente a -5 em seus testes de Reparos. Trabalhar em cima de uma tecnologia desconhecida ou de origem alienígena modifica a CD dos seus testes em +5.

O personagem pode optar por um reparo temporário. Isto reduz a CD dos seus testes em 5 pontos e o tempo necessário para o reparo cai pela metade. Entretanto, cada vez que o dispositivo reparado tiver de ser utilizado, ele tem uma chance cumulativa de 10% de simplesmente deixar de funcionar e voltar ao seu estado de avaria.

Novas Tentativas: Não existe nenhuma restrição quanto a tentativas repetidas de se reparar um dispositivo. Em alguns casos, o Mestre de Jogo pode julgar que uma falha em um teste de Reparos gerou ramificações negativas suficientes para que não ocorra mais nenhum teste deste tipo em um determinado dispositivo.

Especial: Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações nas devidas especializações da perícia Ofícios[Especialização] ou Profissão[Especialização], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Reparos ao consertar dispositivos eletrônicos ou mecânicos (dependendo da especialização conhecida). Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações na perícia Op. De Sistemas[Informação], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Reparos ao consertar dispositivos computadorizados.

Sabotagem (INT)

Somente Treinado

Esta é a perícia em desmontar e tornar ineficaz diversos tipos de dispositivos. O personagem utiliza esta perícia para desarmar uma armadilha e desativar um dispositivo eletrônico ou mecânico qualquer.

Teste: O personagem pode analisar e desativar um dispositivo relativamente pequeno e simples. Esta atividade requer, pelo menos, a utilização de ferramentas simples (como uma chave de fenda, martelo ou alicate). Um teste de Sabotagem realizado sob estas condições mínimas sofre uma penalidade circunstancial equivalente a -2. A utilização dos devidos kits de ferramentas, disponíveis para cada tipo específico de dispositivo, confere uma bonificação circunstancial equivalente a +2 aos testes de Sabotagem que o personagem venha a realizar.

O período de tempo necessário para desativar um dispositivo, bem como o valor de dificuldade dos testes para tanto, são variáveis que dependem da complexidade do dispositivo em questão. Sabotar um dispositivo simples é uma atividade que apresenta um valor de dificuldade equivalente a 10 e requer, pelo menos, uma rodada completa de trabalho (ou seja, uma ação de rodada completa). Dispositivos mais complexos requerem 2d4 rodadas para serem desativados (uma atividade considerada como uma ação complexa) e apresentam valores de dificuldade bem mais elevados (consulte a Tabela de Dificuldades de Sabotagem).

O personagem também pode sabotar determinados dispositivos de forma que os mesmos funcionem por um período de tempo (normalmente 1D4 rodadas ou minutos) e após isso sejam desativados. O mestre de jogo é quem deve, sempre, realizar os testes de Sabotagem do personagem. Se o resultado do teste for satisfatório, o personagem terá sabotado o dispositivo. Se o personagem falhou por uma margem de erro menor que 5 pontos, ele pode tentar novamente. Se a margem de erro for equivalente ou superior a 5 pontos, algo aconteceu de errado. Se for uma armadilha, ela foi ativada. Se for algo a ser sabotado, o personagem tem certeza que conseguiu o que queria, mas o dispositivo ainda funciona perfeitamente.

Tabela de Dificuldades de Sabotagem

Complexidade do Dispositivo	Tempo Requerido	CD	Exemplo
Simples	1 rodada	10	Sabotar um dispositivo simples.
Comuns	1D4 rodadas	15	Sabotar um veículo comum.
Complexos	2D4 rodadas	20	Desarmar uma armadilha simples.
Difíceis	2D4 rodadas	25	Desarmar uma armadilha complexa ou sabotar um dispositivo engenhoso.

+5 Se o personagem tentar sabotar um dispositivo sem deixar marcas.

Novas Tentativas: São possíveis, mas o personagem deve estar ciente da sua falha para que possa tentar novamente.

Especial: Um personagem que, ao desarmar uma armadilha, apresente uma margem de acerto maior do que 10 pontos poderá estudar esta armadilha, descobrir como ela funciona, e ultrapassar este obstáculo (juntamente com seus companheiros) sem precisar necessariamente desarmá-la. Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações nas devidas especializações da perícia Ofícios[Especialização], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Sabotagem ao desativar dispositivos eletrônicos ou mecânicos (dependendo da especialização conhecida).

OS TALENTOS DO PERSONAGEM



Um Talento é uma característica especial que dá ao personagem uma nova capacidade ou melhora alguma que ele já possua. Talentos são o que dão brilho ao personagem, vantagens intrínsecas que o diferenciam de todos os outros dentro de uma mesma classe. De uma forma contrária às perícias, um talento não possui um nível próprio de treinamento. O personagem apenas tem ou não tem um determinado talento.

ADQUIRINDO TALENTOS

Talentos não são adquiridos através do gasto de pontos, como são as perícias. O jogador simplesmente os escolhe para o seu personagem. Todo personagem adquire pelo menos um talento no momento de sua criação. Em seu 3º nível de experiência, e a cada três níveis conquistados subsequente (ou seja, no 6º, 9º, 12º, 15º e 18º), o personagem tem o direito de adquirir um novo talento (consulte a Tabela de Benefícios Dependentes de Experiência no Livro do Jogador).

Além destes talentos, todo personagem da raça humana também adquire um talento extra, escolhido entre qualquer um ao qual o mesmo se qualifique, em seu 1º nível de experiência.

PRÉ-REQUISITOS

Alguns talentos exigem pré-requisitos. O personagem precisa apresentar os valores listados de habilidades, talentos, perícias ou bonificações de ataque para que se qualifique a adquirir um determinado talento. O personagem pode adquirir um talento no mesmo nível de experiência ao qual ele tenha preenchido os seus pré-requisitos.

Todo personagem só pode utilizar os benefícios dos seus talentos se cumprir com os pré-requisitos dos mesmos. Por exemplo, digamos que um determinado personagem tenha adquirido o talento Ataque Poderoso em seu 1º nível de experiência, se a Força deste personagem for subtraída a um valor inferior a 13, seja por ingestão de algum veneno ou uma doença que esteja lhe afetando, ele não poderá mais utilizar os benefícios deste talento até a sua recuperação.

TALENTOS DISPONÍVEIS

Assim como as perícias, este material utiliza uma combinação de novos talentos bem como talentos já conhecidos pelos jogadores de D&D. A não ser pelos talentos apresentadas neste material, todas os outros talentos que se encontram listados na tabela abaixo estão descritos no Livro do Jogador. Se algum talento do Livro do Jogador não aparece listado na tabela abaixo é porque a sua utilização neste universo de jogo não é recomendada.

Tabela de Talentos Disponíveis

Talento	Pré-Requisito	Talento	Pré-Requisito
Acrobata	---	Luta às Cegas	---
Acuidade com Arma[Especialização]	Usar Armas[Especialização] e BAB 1+	Mímico	---
Ambidestria	DES 15+	Mobilidade	Esquiva e DES 13+
Amigável	---	Persuasivo	---
Artes Marciais[Avançada]	Artes Marciais[Intermediária]	Precavido	---
Artes Marciais[Básica]	---	Precisão	Tiro Certo
Artes Marciais[Intermediária]	Artes Marciais[Básica]	Prontidão	---
Ataque Giratório	Especialização, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, INT 13+ e BAB 4+	Quebrar	Ataque Poderoso e FOR 13+
Ataque Poderoso	FOR 13+	Rapidez de Recarga	Usar Armas[Especialização] e BAB 2+
Atlético	---	Rastreamento	---
Base Defensiva	Artes Marciais[Básica]	Reflexos de Combate	---
Base Ofensiva	Artes Marciais[Básica]	Reflexos Rápidos	---
Combate com Duas Armas Aprimorado	Combater com Duas Armas, Ambidestria e BAB 9+	Resistência Física	---
Combater com Duas Armas	---	Saque Rápido	BAB 1+
Corrida	---	Sorte	---
Corujão	---	Sucesso Decisivo Aprimorado	Usar Arma[Especialização] e BAB 4+
Desarme Aprimorado	Especialização e INT 13+	Talento Mecânico	---
Deslocamento	Esquiva, Mobilidade, DES 13+ e BAB 4+	Tiro Certo	---
Detalhista	---	Tiro com Duas Armas	---
Discreto	---	Tiro em Movimento	Tiro Certo, Esquiva, Mobilidade e DES 13+
Empatia com Animais	---	Tiro Estabilizado	Força 13+
Encontrão Aprimorado	Ataque Poderoso e FOR 13+	Tiro Localizado	Tiro Certo e DES 13+
Especialização	INT 13+	Tiro Longo	Tiro Certo
Especialização Aprimorada	Especialização e INT 13+	Tiro Rápido	Tiro Certo e DES 13+
Esquiva	DES 13+	Trespassar	Ataque Poderoso e FOR 13+
Esquiva Aprimorada	Esquiva e DES 13+	Trespassar Aprimorado	Ataque Poderoso, Trespassar, FOR 13+ e BAB 4+
Fadiga Extra	---	Ultra-Flexibilidade	---
Foco em Arma[Especialização]	Usar Armas[Especialização] e BAB 1+	Usar Arma Exótica[Especialização]	---
Foco em Perícia[Especialização]	---	Usar Armaduras[Leves]	---
Grande Fortitude	---	Usar Armaduras[Médias]	Usar Armaduras[Leves]
Imobilização Aprimorada	Especialização e INT 13+	Usar Armaduras[Pesadas]	Usar Armaduras[Médias]
Iniciativa Aprimorada	---	Usar Armas[Especialização]	---
		Vitalidade Extra	---
		Vontade de Ferro	---

Acrobata (Geral)

Você é bastante ágil.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Acrobacia e Saltar.

Amigável (Geral)

Você tem uma personalidade que cativa a todos.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Diplomacia e Obter Informação.

Artes Marciais[Avançada] (Geral)

Você se tornou um mestre em algum estilo de luta corporal. Suas mãos se transformaram em armas mortais e ataques críticos durante suas lutas são algo corriqueiro.

Pré-Requisito: Artes Marciais[Básica] e Artes Marciais[Intermediária].

Benefício: Seus ataques desarmados desferem 3D4 de dano. Além disso, quando lutando desarmado, um 18, 19 ou 20 natural em suas jogadas de acerto representam uma ameaça de ataque crítico. Confirme esta ameaça normalmente.

Artes Marciais[Básica] (Geral)

Você é treinado em algum estilo de luta corporal e é capaz de desferir golpes poderosíssimos com suas próprias mãos. Você também é capaz de desferir ataques críticos enquanto desarmado.

Benefício: Seus ataques desarmados desferem 1D6 de dano. Além disso, quando lutando desarmado, um 20 natural em suas jogadas de acerto representam uma ameaça de ataque crítico. Confirme esta ameaça normalmente.

Normal: Um personagem que não possua este talento desferir somente 1D3 pontos de dano e em hipótese alguma seus ataques serão considerados como críticos.

Artes Marciais[Intermediária] (Geral)

Você se dedicou um pouco mais ao treinamento em algum estilo de luta corporal e é capaz de desferir golpes ainda mais potentes com suas próprias mãos. Ataques críticos também são mais frequentes enquanto você luta desarmado.

Pré-Requisito: Artes Marciais[Básica].

Benefício: Seus ataques desarmados desferem 2D4 de dano. Além disso, quando lutando desarmado, um 19 ou 20 natural em suas jogadas de acerto representam uma ameaça de ataque crítico. Confirme esta ameaça normalmente.

Base Defensiva (Geral)

Você possui uma habilidade incrível em evitar golpes devido ao seu treinamento em um estilo de luta de base defensiva.

Pré-Requisito: Artes Marciais[Básica].

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em sua Defesa Básica.

Base Ofensiva (Geral)

Você possui uma habilidade incrível em desferir golpes precisos devido ao seu treinamento em um estilo de luta de base ofensiva.

Pré-Requisito: Artes Marciais[Básica].

Benefício: Você recebe uma bonificação de +1 em suas jogadas de acerto ao desferir qualquer golpe desarmado.

Corujão (Geral)

Você necessita de uma quantidade mínima de descanso para permanecer alerta e motivado.

Benefício: Você necessita apenas de metade do tempo habitual de descanso para acordar totalmente revigorado e disposto.

Normal: Sem este talento, você necessita de pelo menos oito horas de descanso para recuperar todas as suas capacidades físicas e mentais.

Detalhista (Geral)

Você tem uma facilidade natural em perceber detalhes em uma cena ou comportamento.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Procurar e Sentir Motivação.

Discreto (Geral)

Você é particularmente bom em evitar que seja percebido.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Furtividade e Punga.

Empatia com Animais (Geral)

Você é querido pelos animais.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Adestrar Animais e Cavalgar.

Especialização Aprimorada (Geral)

Você é treinado na eficaz utilização de suas habilidades em combate tanto ofensivamente quanto defensivamente.

Pré-Requisito: Especialização e Inteligência 13 ou superior.

Benefício: Em seu turno de combate, antes de realizar qualquer ação, você terá a opção de sofrer um certo valor de penalidade em suas jogadas de acerto para receber uma bonificação equivalente em seu valor de defesa básica. Estas mudanças em suas jogadas de acerto e em seu valor de defesa básica prevalecerão até a sua próxima ação em combate. Esta bonificação em sua defesa básica é considerada como uma bonificação de esquiva.

Normal: Um personagem que não possua este talento tem a opção de lutar defensivamente. Desta forma, ao realizar uma ação padrão ou uma ação completa de ataque em seu turno de combate, o personagem terá a opção de sofrer uma penalidade de -4 em suas jogadas de acerto para receber uma bonificação por esquiva de +2 em seu valor de defesa básica.

Esquiva Aprimorada (Geral)

Seu treinamento em esquivar de ataques é fenomenal.

Pré-Requisito: Esquiva e Destreza 13 ou superior.

Benefício: Durante sua ação de combate, como uma ação livre, você poderá designar um oponente para receber uma bonificação de esquiva equivalente a +2 contra todos os seus ataques. No lugar desta vantagem, você ainda pode optar por receber uma bonificação de esquiva equivalente a +1 contra todos os oponentes que venham a atacá-lo. Em qualquer uma de suas ações de combate, você poderá escolher entre uma destas opções de esquiva.

Fadiga Extra (Geral)

Você é muito eficiente em escapar de ataques letais e transformá-los em meros arranhões.

Benefício: Você recebe uma bonificação permanente de +3 em seus pontos de Fadiga.

Especial: Você pode acumular o efeito deste talento por mais de uma vez.

Foco em Perícia[Especialização] (Geral)

Você é bem treinado em algum campo do saber humano.

Benefício: Escolha uma perícia qualquer. Você recebe uma bonificação permanente de +3 em seus testes com esta perícia.

Especial: Você pode escolher este talento por várias vezes, mas seus efeitos não são acumulativos. Cada vez que este talento for escolhido ele se aplicará a uma nova perícia do personagem.

Mímico (Geral)

Você possui um talento nato para a atuação.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Disfarces e Atuação.

Persuasivo (Geral)

Você possui um talento nato com as palavras e nuances corporais.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Blefar e Intimidar.

Precavido (Geral)

Você é bastante cuidadoso ao realizar tarefas que possam resultar em situações catastróficas.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Demolição e Sabotagem.

Rapidez de Recarga (Geral)

Você recarrega as suas armas de combate a distância com uma velocidade surpreendente.

Pré-Requisito: Usar Armas[Especialização] e Bônus de Ataque Básico +2 ou superior.

Benefício: Você recarrega uma pistola, revólver, submetralhadora, besta pequena ou qualquer outro arma similar como uma ação livre. Espingardas, rifles, metralhadoras, bestas grandes e outras armas similares são recarregadas como uma ação equivalente a movimento.

Normal: Recarregar pistolas, revólveres, submetralhadoras, bestas pequenas e outras armas similares equivale a uma ação de movimento. Espingardas, rifles, metralhadoras, bestas grandes e outras armas similares são recarregadas com uma ação completa de combate.

Resistência Física (Geral)

Você é capaz de incríveis feitos de resistência.

Benefício: Todas as vezes que você tentar realizar uma atividade que irá se estender por um longo período de tempo (como uma corrida, um longo trecho de nado, segurar o fôlego por alguns minutos, entre outras), você terá direito a uma bonificação de +4 em seus testes.

Sorte (Geral)

Você goza de uma incrível sorte em sua vida.

Benefício: Uma vez a cada sessão de jogo, você poderá tentar realizar novamente qualquer um de seus testes de habilidades, perícias, resistências ou suas jogadas de acerto que não tenham sido bem sucedidos em sua primeira tentativa. Este segundo resultado de teste deverá ser utilizado, independentemente se o valor apresentado pelo mesmo é melhor ou pior do que o valor conseguido anteriormente.

Talento Mecânico (Geral)

Você tem uma facilidade natural em lidar com as máquinas.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Reparos e Operação de Sistemas.

Tiro com Duas Armas (Geral)

Você está familiarizado em atirar com uma arma em cada mão durante o combate.

Benefício: As penalidades que seriam normalmente aplicadas às jogadas de acerto do personagem, quando o mesmo atira com duas armas de fogo em combate, deverão ser reduzidas em 2 pontos. Consulte as regras sobre Atirando com Duas Armas no capítulo sobre as regras de combate.

Especial: O talento Ambidestria reduz as penalidades nas jogadas de acerto da arma secundária em 4 pontos. Estas penalidades podem ser reduzidas ainda mais se o personagem utilizar ambas as armas de uma categoria de tamanho menor do que a sua.

Tiro Estabilizado (Geral)

Você tem uma certa facilidade em compensar o efeito de recuo produzido em cada um de seus disparos.

Pré-Requisito: Força 13 ou superior.

Benefícios: Quando o personagem atira com uma arma média ele não sofre nenhuma penalidade de recuo independentemente da sua posição de tiro. Da mesma forma, ao utilizar uma arma pesada, o personagem tem a sua penalidade de recuo reduzida em 2 pontos.

Normal: Quando um personagem utiliza apenas uma de suas mãos para efetuar disparos com uma arma de combate a distância de mesma categoria de tamanho que a sua, ele sofre uma penalidade em suas jogadas de acerto equivalente a -2. Quando um personagem efetua disparos, sem o devido apoio, com uma arma de combate a distância de categoria de tamanho maior que a sua, ele sofre uma penalidade em suas jogadas de acerto equivalente a -4.

Tiro Localizado (Geral)

Você inflige mais dano localizando seus disparos em pontos fracos de seus oponentes.

Pré-Requisito: Disparos a Curta Distância e Destreza 13 ou superior.

Benefício: Em seu turno de combate, antes de realizar qualquer ação, você poderá subtrair um valor determinado de suas jogadas de acerto, em combate a distância, e adicionar este mesmo valor as suas jogadas de dano. Este valor não poderá exceder ao valor de seu bônus de ataque básico. Esta penalidade em suas jogadas de acerto, e conseqüente bonificação de dano, será aplicada até a sua próxima ação em combate.

Especial: Você só pode desferir disparos localizados contra seres que tenham uma anatomia familiar. Qualquer ser vivo que seja imune a ataques críticos também é imune a este talento. Você deverá ter uma visão bem clara de um ponto vital em seu oponente e, além disso, este ponto deve estar a uma distância máxima equivalente ao alcance máximo da arma que você esteja utilizando em seus ataques.

Ultra-Flexibilidade (Geral)

Você possui uma flexibilidade extraordinária.

Benefício: Você recebe uma bonificação de +2 em todos os seus testes de Arte da Fuga e Punga.

Usar Arma Exótica[Especialização] (Geral)

Você está familiarizado com a correta utilização em combate de uma arma exótica.

Pré-Requisitos: Bônus de Ataque Básico +1 ou superior.

Benefício: Escolha uma das armas exóticas listadas em qualquer uma das Tabela de Armas. Você é treinado na correta utilização desta arma e realiza as suas jogadas de acerto em combate normalmente.

Normal: Um personagem que utilize em combate uma arma ao qual ele não esteja familiarizado sofrerá uma penalidade de -4 em suas jogadas de acerto. Algumas armas proporcionam penalidades adicionais aos personagens que não estejam familiarizados com a sua correta utilização. Consulte maiores detalhes no capítulo sobre Os Equipamentos do Personagem.

Especial: Este talento pode ser adquirido múltiplas vezes. Para cada vez que ele for adquirido o mesmo se aplicará a uma nova arma específica.

Usar Armaduras[Leves] (Geral)

Você é familiarizado com o uso de armaduras leves em combate.

Benefício: Quando você utiliza um tipo de armadura a qual está familiarizado, as penalidades inerentes a este tipo de equipamento serão aplicadas somente aos seus testes de Escalar, Arte da Fuga, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Normal: Um personagem que utilize um tipo de armadura a qual ele não esteja familiarizado, sofrerá as penalidades inerentes a este tipo de equipamento em todas as suas jogadas de acerto, em todos os seus testes de perícias que envolvam movimento e em todos os seus testes de Condução, Pilotagem, Navegação e Cavalgar.

Usar Armaduras[Médias] (Geral)

Você é familiarizado com o uso de armaduras médias em combate.

Pré-Requisito: Usar Armaduras[Leves].

Benefício: Quando você utiliza um tipo de armadura a qual está familiarizado, as penalidades inerentes a este tipo de equipamento serão aplicadas somente aos seus testes de Escalar, Arte da Fuga, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Normal: Um personagem que utilize um tipo de armadura a qual ele não esteja familiarizado, sofrerá as penalidades inerentes a este tipo de equipamento em todas as suas jogadas de acerto, em todos os seus testes de perícias que envolvam movimento e em todos os seus testes de Condução, Pilotagem, Navegação e Cavalgar.

Usar Armaduras[Pesadas] (Geral)

Você é familiarizado com o uso de armaduras pesadas em combate.

Pré-Requisito: Usar Armaduras[Leves] e Usar Armaduras[Médias].

Benefício: Quando você utiliza um tipo de armadura a qual está familiarizado, as penalidades inerentes a este tipo de equipamento serão aplicadas somente aos seus testes de Escalar, Arte da Fuga, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Normal: Um personagem que utilize um tipo de armadura a qual ele não esteja familiarizado, sofrerá as penalidades inerentes a este tipo de equipamento em todas as suas jogadas de acerto, em todos os seus testes de perícias que envolvam movimento e em todos os seus testes de Condução, Pilotagem, Navegação e Cavalgar.

Usar Armas[Especialização] (Geral)

Você está familiarizado com a correta utilização em combate de um determinado grupo de armas.

Benefício: Escolha um grupo de armas entre os seguintes: Simples, Antigas ou Modernas. Você poderá desferir seus ataques em combate, utilizando armas deste grupo escolhido, normalmente.

Normal: Um personagem que utilize em combate uma arma ao qual o mesmo não esteja familiarizado sofrerá uma penalidade de -4 em todas as suas jogadas de acerto em combate.

Especial: Você pode escolher este talento por várias vezes. Cada vez que este talento for escolhido ele se aplicará a um novo grupo de armas.

Vitalidade Extra (Geral)

Você é muito mais resistente a ataques letais.

Benefício: Você recebe uma bonificação permanente de +3 em seus pontos de Vitalidade.

Especial: Você pode acumular o efeito deste talento por mais de uma vez.

AS REGRAS DE COMBATE



As regras de combate utilizadas por este material são exatamente as mesmas apresentadas no Livro do Jogador. Algumas regras adicionais serão discutidas neste capítulo. Estas regras são necessárias, pois geralmente se aplicam às novas características do personagem introduzidas no capítulo sobre A Criação do Personagem. Se alguma regra, apresentada neste capítulo, estiver em conflito com as regras que se encontram no Livro do Jogador, utilize a regra como apresentada neste material.

FERIMENTOS E MORTE

Os pontos de fadiga e vitalidade de um personagem mostram o quão difícil é a tarefa de matá-lo. Apesar de seus oponentes conhecerem maneiras bastante eficazes de realizar esta tarefa, um personagem perde pontos de fadiga, ou vitalidade, todas as vezes que for atingido por algum tipo de perigo que venha feri-lo de alguma forma.

A quantidade de dano sofrido em sucessivos ataques e confrontos deve ser acumulada, reduzindo assim os pontos de fadiga ou vitalidade até que um destes valores chegue a 0. Neste momento é que a real sobrevivência do personagem estará ameaçada.

Felizmente existem várias maneiras dele recuperar os seus pontos de fadiga e vitalidade. Se o personagem puder descansar por algumas horas, ou dias, ele terá a chance de recuperar-se naturalmente de seus ferimentos.

A tecnologia disponível no cenário de jogo também pode prover maneiras mais rápidas para a específica recuperação dos seus pontos de vitalidade.

Pontos de Fadiga

Os pontos de fadiga de um personagem representam a sua habilidade natural em evitar os efeitos devastadores de um golpe em combate, transformando um ataque letal em apenas um mero resvalo. Perder pontos de fadiga por causa de um disparo de uma pistola não significa necessariamente que o projétil disparado tenha acertado o personagem. Ele pode ter se esquivado no último instante e diminuído significativamente a letalidade deste tipo de ataque.

À medida que o personagem perde pontos de fadiga, ele vai diminuindo as suas chances em evitar outros ataques potencialmente letais. Um personagem mais experiente apresenta uma quantidade bastante elevada de pontos de fadiga, já que ele está bem mais preparado para evitar qualquer tipo de perigo que venha a feri-lo de alguma forma.

Pontos de Vitalidade

Os pontos de vitalidade de um personagem representam a sua resistência natural a qualquer tipo de trauma físico. Perder pontos de vitalidade por causa de um disparo de uma pistola significa necessariamente que o projétil atingiu o personagem de alguma forma, seja por poucos centímetros ou mortalmente.

Efeitos do Dano

Sempre que um personagem se ferir, a quantidade de dano sofrida pelo mesmo deverá ser obrigatoriamente debitada de seus pontos de fadiga. Uma vez que o personagem tenha perdido todos os seus pontos de fadiga, qualquer quantidade de dano adicional deverá ser debitada dos seus pontos de vitalidade. A quantidade de dano sofrida pelo personagem não o afeta de forma alguma, até o momento em que o mesmo venha a perder algum de seus pontos de vitalidade. Se o personagem perder qualquer quantidade que seja de seus pontos de vitalidade, ele estará fadigado. Personagens que se encontrem nestas condições não conseguirão correr ou investir contra um oponente e ainda sofrerão uma penalidade efetiva equivalente a -2 no valor de sua Força e Destreza. O personagem deve permanecer nesta situação até que recupere novamente todos os seus pontos de vitalidade.

Além das penalidades acima descritas, todas as vezes que o personagem perder algum de seus pontos de vitalidade, o mesmo deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (com um valor de dificuldade equivalente a $5 +$ a quantidade de dano sofrida) ou ele se encontrará inconsciente por um período de tempo equivalente a 2D6 rodadas.

Um personagem que se encontre com 0 pontos de vitalidade estará automaticamente inconsciente e correndo sérios riscos de vida.

Infligindo Dano em um Defensor Indefeso

Mesmo que um personagem apresente uma grande quantidade de pontos de fadiga, um disparo na cabeça ainda representa uma morte certa. Algumas vezes o personagem não pode evitar o dano de um golpe certeiro. Enquanto ele se encontrar indefeso qualquer dano que este personagem venha a sofrer deverá ser aplicado aos seus pontos de vitalidade. Consulte as regras sobre Defensores Indefesos no Livro do Jogador para maiores detalhes sobre esta condição.



Inconsciência e Morte

Qualquer personagem que venha a perder todos os seus pontos de vitalidade estará inconsciente e correndo um sério risco de falecer. Um personagem que se encontre nesta situação não pode realizar nenhuma ação até recuperar pelo menos 1 ponto de sua vitalidade. Ao cair ele deve realizar imediatamente um teste de resistência de Fortitude (com um valor de dificuldade equivalente a 10). Se o personagem falhar neste teste, ele cairá morto. Caso contrário, ele estará inconsciente e à beira da morte.

Nestas condições, o personagem perde 1 ponto de vitalidade por hora até ser estabilizado. Ele ainda deverá realizar um novo teste de Fortitude a cada hora decorrida. A classe de dificuldade deste teste equivale a $10 + 1$ por hora de inconsciência. Caso não seja bem sucedido, o personagem estará morto. Caso contrário, ele permanece nas mesmas

condições em que se encontra (perdendo 1 ponto de vitalidade por hora).

Se o resultado obtido em qualquer um dos testes de resistência apresentar uma margem de acerto superior a 10 pontos, ou ainda se o resultado da jogada de dados for um 20 natural, o personagem terá se estabilizado naturalmente.

Qualquer personagem que venha a perder mais de 10 pontos de vitalidade, enquanto nestas condições, estará automaticamente morto. Desta forma, um soldado que tenha 12 pontos de vitalidade estará morto no momento em que ele chegar a apresentar um valor de -10 pontos desta mesma característica.

É importante lembrar que é possível que um personagem se encontre inconsciente mesmo que ele não tenha perdido todos os seus pontos de vitalidade.

Estabilização e Recuperação

Um personagem que se encontre inconsciente, e à beira da morte, é estabilizado naturalmente quando a margem de acerto do seu teste de resistência é superior a 10 pontos, ou ainda quando o resultado da jogada de dados deste mesmo teste for um 20 natural. Um outro método para a estabilização de um personagem que se encontre nestas condições é a utilização bem sucedida de um kit de primeiros socorros através da perícia Primeiros Socorros.

Um personagem estabilizado não precisa realizar testes de resistência de Fortitude periodicamente para evitar a sua morte. Nestas condições, o personagem volta a recuperar os seus pontos de vitalidade normalmente (ao passo de 1 ponto de vitalidade por dia de descanso).

Um procedimento que recupere pelo menos 1 ponto da vitalidade de um personagem faz com que ele também recupere a sua consciência. Apesar disso o personagem ainda deve se encontrar fadigado até que esteja totalmente recuperado de seus ferimentos, ou seja, com todos os seus pontos de vitalidade anteriormente perdidos recuperados.

A Recuperação dos Ferimentos

Depois de sofrido o dano, o personagem pode recuperar os seus pontos de fadiga e vitalidade através da sua capacidade de recuperação natural ou utilizando-se de equipamentos médicos específicos. Seja qual for o caso, ele não pode recuperar uma quantidade de pontos que ultrapasse os seus valores máximos de fadiga e vitalidade.

A Recuperação Natural

Todo personagem recupera 1 ponto de fadiga por nível, para cada hora de descanso, e 1 ponto de vitalidade por dia em repouso. Por exemplo um personagem de 5º nível de experiência recupera 5 pontos de fadiga por hora e 1 ponto de vitalidade por dia de descanso.

O personagem pode se engajar em atividades leves e não-estressantes mas o combate, ou qualquer outra atividade mais forte do que uma breve caminhada, impedem que o personagem recupere naturalmente qualquer um de seus ferimentos durante todo o período. Uma noite completa de sono, geralmente 8 horas, recupera totalmente os pontos de fadiga de qualquer personagem.

A Recuperação Assistida

Um médico treinado pode dobrar a velocidade normal em que uma pessoa ferida normalmente recupera os seus pontos de vitalidade. Utilizando a opção de tratamento a longo prazo da perícia de Primeiros Socorros, o médico pode maximizar a capacidade de recuperação de seus pacientes para 2 pontos de vitalidade por dia de descanso.

A Recuperação através de Equipamentos

Alguns equipamentos podem recuperar pontos de vitalidade perdidos. Kits de primeiros socorros são ótimos para estabilizarem pessoas mortalmente feridas ou recuperarem uma quantidade limitada de pontos de vitalidade. Uma unidade de tratamento intensivo recupera pontos de vitalidade a uma velocidade espantosa (consulte o capítulo sobre Os Equipamentos do Personagem para maiores detalhes).

Limites da Recuperação

Um personagem não pode recuperar uma quantidade de pontos de fadiga, ou vitalidade, maior do que a quantidade destes pontos perdida. Não importa qual seja o seu tratamento, nenhum personagem recupera uma quantidade de pontos de fadiga, ou vitalidade, maior do que os apresentados em seus valores máximos para estas características.

CONVERTENDO OS MONSTROS DO D&D

A maioria das criaturas apresentadas no Livro dos Monstros podem ser facilmente convertidos para o sistema de Fadiga/Vitalidade. Os pontos de vida de uma criatura se tornam os seus pontos de fadiga e o valor de sua Constituição se transforma diretamente em seus pontos de vitalidade.

Desta forma, a Harpia do Livro dos Monstros tem 31 pontos de fadiga e 10 pontos de vitalidade.

Para os mortos-vivos, e outras criaturas que não apresentam um valor de Constituição, eles somente terão pontos de fadiga. Quando uma criatura deste tipo perde todos os seus pontos de fadiga ela se desmancha, desintegra ou fica incapacitada de alguma maneira. Após um dia completo, ou a ocorrência de algum evento determinado pelo Mestre de Jogo, a criatura retorna a sua condição inicial. Por exemplo, um vampiro só recupera seus pontos de fadiga após ter se alimentado do sangue de pelo menos uma vítima. Para destruir completamente uma criatura morta-viva é necessário que o personagem desfira um ataque crítico utilizando uma arma específica. No exemplo do vampiro, o personagem deveria utilizar uma estaca de madeira e atingir um ataque crítico para destruí-lo por completo. No caso de uma criatura deste tipo que não possua uma fraqueza óbvia, o Mestre de Jogo deverá definir que arma deverá ser utilizada. Um bom objetivo para uma aventura é exatamente o de descobrir que arma faria efeito contra uma criatura morta-viva.

O valor de Defesa Básica de uma criatura equivale ao valor de sua Classe de Armadura. Se a criatura utiliza uma armadura que não seja uma armadura natural, como uma cota de malha, desconsidere a bonificação de classe de armadura deste



item no valor final de sua defesa e aplique metade deste valor, arredondada para baixo, como redução de dano. Este valor de redução de dano só deve ser utilizado contra ataques que venham a ser aplicados aos seus pontos de vitalidade.

A DEFESA BÁSICA

Neste material, não existe o conceito de Classe de Armadura como apresentado no Livro do Jogador. Ao invés disso, os personagens apresentam um certo valor de Defesa Básica. Este valor é determinado através da soma das seguintes características: 10 + a bonificação de defesa de classe + o modificador de Destreza do personagem + o modificador de sua altura (zero no caso de um humano) + quaisquer outros modificadores relevantes. O valor final resultante desta operação representa o valor de Defesa Básica do personagem. Este é o valor que os seus oponentes devem ultrapassar em suas jogadas de acerto para atingirem o personagem em combate.

Se o personagem utiliza uma armadura, ao invés de adicionar um valor de bonificação a sua Defesa Básica, a armadura irá prover uma certa quantidade de redução de dano contra qualquer ataque desferido contra os seus pontos de vitalidade.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE



Um personagem que se encontre de posse de uma arma moderna de combate a distância ameaça uma área de 3 metros dentro do seu campo de visão. Um oponente que realize certas ações dentro desta área estará sujeito a provocar um ataque de oportunidade por parte do personagem. Todo personagem, independentemente da arma que esteja utilizando, só pode desferir apenas um ataque de oportunidade dentro do período de tempo que compreende uma rodada.

ACERTOS CRÍTICOS

Acertos críticos são tratados, neste sistema, de uma forma diferente da apresentada no Livro do Jogador. Nenhuma das armas que se encontram listadas no capítulo sobre os equipamentos do personagem apresenta um multiplicador para o seu dano no caso de um acerto crítico. Caso o personagem venha a conseguir um acerto crítico em qualquer ataque direcionado a seu oponente, o dano deste ataque deverá ser aplicado diretamente aos seus pontos de vitalidade (o que automaticamente o deixará fadigado e, com um pouco de sorte, nocauteado). Desta forma, um acerto crítico continua sendo a forma mais rápida de finalizar um combate.

FALHAS CRÍTICAS

Sempre que um personagem consegue o número 1 como resultado natural de uma jogada de acerto em combate, ele acaba de cometer uma falha crítica. Uma falha crítica representa uma situação desastrosamente contrária a tudo que o personagem tinha em mente. Ao utilizar uma arma de fogo, o personagem pode ter emperrado o seu mecanismo de disparo, disparado acidentalmente em si mesmo ou ainda alvejado algum de seus companheiros por engano. O Mestre de Jogo é quem deve decidir, de acordo com a situação, quais foram as consequências de um resultado tão desfavorável como este.

ATAQUES DE TOQUE

Alguns tipos de ataques desconsideram qualquer tipo vantagem defensiva que uma classe provê a um personagem. Ao ser vítima de um ataque deste tipo, a bonificação de defesa provinda da classe do personagem não deve ser considerada para o cálculo do valor de sua Defesa Básica.

GRANADAS E OUTROS ATAQUES EM ÁREA

Um ataque em área é aquele que afeta todos os alvos, ao contrário de apenas um específico, que se encontrem em uma determinada área de espaço delimitada. Seus efeitos são amplos o bastante para afetar um personagem mesmo que ele se encontre a alguns metros do verdadeiro alvo do ataque. Ataques deste tipo incluem os ataques desferidos com granadas, explosivos, coquetéis molotov e qualquer outra arma que possa afetar toda uma área determinada. Ataques em área são normalmente considerados como ataques de toque a distância. Acertos diretos infligem dano direto. Aqueles que possam ser afetados devem realizar testes de resistência de Reflexos para evitarem metade da quantidade de dano normalmente infligido pelo ataque.

Se a jogada de acerto de um ataque deste tipo não for bem sucedida, o Mestre de Jogo deverá realizar uma jogada de dados de 1D6 para determinar a distância de erro, em metros, do ataque em relação ao seu alvo inicial. Esta distância deverá ser adicionada em 1 metro para cada incremento de alcance inicialmente necessário para um acerto a este alvo. Depois de determinada a distância, o mestre de jogo deverá realizar uma jogada de dados de 1D8 para que seja determinada em que direção,

novamente em relação ao alvo inicial, este ataque aterrisou: 1 representa o norte, 2 o nordeste, 3 o leste, 4 o sudeste, 5 o sul, 6 o sudoeste, 7 o oeste e 8 o noroeste.

Uma vez que o local exato afetado pelo ataque tenha sido determinado, o mesmo inflige uma quantidade específica de dano a todos aqueles alvos que se encontrem em sua área de efeito. Todos os personagens que se encontram nesta área de efeito tem o direito de realizar um teste de resistência de Reflexos para evitarem metade do dano infligido pelo ataque. Maiores detalhes sobre explosivos, e outras armas de ataque em área, podem ser encontrados no capítulo sobre Os Equipamentos do Personagem.

Arremessando Granadas

Arremessar uma granada contra um alvo parado é uma tarefa relativamente fácil (CD10). Entretanto, quando o personagem tenta arremessar uma granada através de uma abertura restrita, ou dispará-la utilizando um lançador, ele sofre algumas penalidades relacionadas a esta tarefa. Estas penalidades estão apresentadas na tabela abaixo.

Tabela de Dificuldades de Arremesso

Abertura	CD
Porta	+2
Janela	+4
Entrada de um tanque	+6
Visor de um tanque	+8

Caso o personagem não tenha uma linha de visão direta com o seu alvo, como ao arremessar uma granada em um posto de observação elevado ou trincheira, a classe de dificuldade desta tarefa deverá ser elevada em 5 pontos.

Devolvendo Granadas Arremessadas

Granadas geralmente não explodem no impacto com os seus alvos. Elas apresentam um certo intervalo, que em termos de jogo equivale a uma rodada, entre a puxada de pino e a explosão propriamente dita. Esta característica permite que o alvo de uma granada arremesse-a de volta ao seu ponto de origem dentro deste curto período de tempo.

Sempre que uma granada aterrise a uma distância de 1,5 metros do personagem, ele poderá declarar que irá arremessá-la de volta ao seu ponto de origem. Para tanto, este personagem deverá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD20). Caso seja bem sucedido neste teste, ele poderá então arremessar a granada de volta como uma ação livre. Uma granada que tenha sido arremessada desta forma explode assim que aterrissa em seu ponto de origem.

Caso o personagem venha a falhar em seu teste de Reflexos, a granada explode normalmente e ele recebe todo o dano deste ataque sem o direito a um novo teste para diminuir estes efeitos.

Granadas disparadas de lançadores são configuradas de forma a explodirem ao impacto com seus alvos e, portanto, não podem ser arremessadas desta forma.

Saltando Sobre uma Granada

Soldados de extrema coragem já foram vistos saltando sobre uma granada para tentarem salvar as vidas de seus companheiros em combate. Um personagem pode se lançar sobre uma granada, que tenha aterrisado a uma distância de até metade do seu deslocamento, caso ele seja bem sucedido em um teste de Reflexos (CD15). Sendo bem sucedido em sua tentativa, ele será o único a ser afetado pelo dano da explosão que deverá ser aplicado por inteiro.

Caso o personagem venha a falhar em seu teste de Reflexos, a granada explode normalmente e ele recebe todo o dano deste ataque sem o direito a um novo teste para diminuir estes efeitos.

ARMAS DE DISPARO ÚNICO

Armas de disparo único são aquelas que efetuam apenas um único disparo em toda uma rodada de combate. Entre as armas deste tipo se encontram a maioria das armas antigas e algumas armas modernas e exóticas. O personagem utiliza o seu melhor bônus de ataque básico para efetuar este disparo. Esta ação é considerada como uma ação padrão em combate.

ARMAS DE DISPAROS MÚLTIPLOS

Disparos múltiplos são realizados quando o personagem efetua um disparo para cada um dos ataques disponíveis ao mesmo em seu turno de combate. Apenas armas específicas, como algumas das armas antigas e exóticas e a maioria das armas modernas, oferecem esta opção de disparo. As armas modernas que possuem esta capacidade são categorizadas como semi-automáticas. Ao efetuar disparos múltiplos, o personagem realiza uma ação de rodada completa em combate.

O personagem deve realizar suas jogadas de acerto utilizando os seus respectivos valores de bonificação de ataque. Não existe nenhuma restrição para a quantidade de disparos múltiplos que podem ser efetuados em um turno. A única limitação imposta a uma manobra como esta é a quantidade de projéteis e de ataques adicionais disponíveis para tanto.

ARMAS DE DISPAROS EM RAJADA

Armas de disparo em rajada são aquelas que disparam uma determinada quantidade seqüenciada de projéteis em cada ataque realizado pelo personagem. Apenas alguns tipos de armas modernas e exóticas, normalmente categorizadas como automáticas, oferecem esta opção de disparo. Este material considera que qualquer arma deste tipo dispara 3 projéteis em cada rajada, ou a quantidade de projéteis disponíveis se o valor for inferior a este.

Personagens que apresentam a capacidade de desferir múltiplos ataques por turno de combate podem disparar uma rajada de projéteis em cada um dos mesmos. A ação de disparar em rajadas é sempre considerada como uma ação de rodada completa, já que o personagem dedica toda a sua atenção ao controle da direção e da cadência dos disparos realizados.



O personagem deve realizar suas jogadas de acerto, utilizando os seus respectivos valores de bonificação de ataque. Não existe nenhuma restrição para a quantidade de rajadas que podem ser disparadas em um turno. A única limitação imposta a uma manobra como esta é a quantidade de projéteis e de ataques adicionais disponíveis para tanto.

Disparos em rajada elevam bastante as chances de provocar uma grande quantidade de dano, já que vários projéteis são disparados rapidamente e de forma seqüenciada contra um determinado alvo. Para representar este fato, a cada cinco pontos completos que tenham ultrapassado o valor de defesa do alvo de uma rajada, o personagem poderá adicionar um dado ao dano

desferido pela arma que o mesmo esteja utilizando para efetuar os seus disparos. Este dado adicional é do mesmo tipo de dado utilizado no cálculo normal de dano da arma utilizada e representa um projétil, subsequente ao primeiro, que tenha atingido o alvo do ataque.

Caso o personagem venha a conseguir um acerto crítico enquanto dispara uma rajada, apenas o dano do primeiro projétil deverá ser aplicado a vitalidade do seu alvo. O dano dos demais projéteis desta mesma rajada que possivelmente venham a acertar o alvo em questão deverá ser aplicado normalmente aos seus pontos de fadiga.

Na forma descrita acima, a rajada só pode ser direcionada contra apenas um alvo distinto.

Rajadas em Área

Disparar em rajadas, da maneira descrita anteriormente, direciona este tipo de ataque a apenas um alvo. Mas se o personagem assim desejar ele pode disparar uma rajada contra uma área designada.

Em casos como este, o personagem dispara uma rajada de projéteis em uma área equivalente a um cone. Assim como apresentado no Livro do Jogador, a largura deste cone a uma determinada distância do personagem é equivalente a esta mesma distância. Por exemplo, se o personagem atira uma rajada em uma área a 10 metros do mesmo, a largura final do cone nesta área é de 10 metros.

Os efeitos de um ataque deste tipo duram até a próxima ação do personagem. O personagem precisa disparar pelo menos 10 projéteis ao longo da área determinada como alvo para que este tipo de ataque seja possível de ser realizado. Se a arma utilizada para o ataque não tiver a quantidade de projéteis suficientes para tanto, o ataque não poderá ser realizado.

Todas as pessoas que se encontrarem na área alvejada podem vir a ser atingidas pelos disparos de uma rajada deste tipo. O número máximo de pessoas que podem vir a ser atingidas equivale ao número de disparos utilizados na rajada (geralmente 10). O personagem deve realizar apenas uma jogada de acerto com uma penalidade equivalente a -4 devido ao tipo do ataque. O resultado desta jogada deverá ser anotado pelo Mestre de Jogo para futuras comparações.

A partir do alvo mais próximo do personagem, dentro da área afetada, o Mestre de Jogo deverá comparar o resultado da sua jogada de acerto com o valor de defesa básica deste alvo. Se o resultado favorecer ao personagem, ele poderá ter acertado um disparo neste alvo. Estes disparos não são considerados como intencionalmente direcionados a um determinado alvo. Por este motivo, esta pessoa tem o direito a um teste de resistência de Reflexos com uma dificuldade equivalente a 5 + o número de disparos realizados pelo personagem. Caso ela falhe em seu teste de resistência, o personagem terá realmente atingido o seu disparo e irá provocar uma quantidade de dano normal para a arma utilizada. Caso esta pessoa seja bem sucedida em seu teste de resistência, ela não terá sido atingida por nenhum disparo provindo deste ataque do personagem.

Este processo deverá se repetir para todos os alvos potenciais que se encontram dentro da área de disparos de uma rajada deste tipo. A cada alvo que tenha sido atingido dentro desta área, um projétil deverá ser descontado do total de disparos realizados. Ao final deste processo o Mestre de Jogo deverá aplicar o dano individualmente a cada alvo atingido pelo ataque.

Se um novo alvo se move para dentro desta área de disparos, e ainda existem projéteis restantes do último ataque, o Mestre de Jogo deverá realizar uma nova comparação de valores imediatamente. Alvos que se encontram sob cobertura recebem este tipo de bonificação em sua defesa básica normalmente. Alvos que se encontram sob cobertura total não podem ser afetados por um ataque como este. Disparos realizados contra alvos sob cobertura deverão ser contabilizados mesmo que o personagem não os tenha atingido.

Um personagem nunca consegue um acerto crítico ao disparar uma rajada em área. Em um ataque como este, ele está preocupado apenas em cobrir a sua área de disparos com o maior número de projéteis disponíveis, o que não lhe dá a oportunidade de se preocupar como nada mais além desta tarefa. Por este mesmo motivo, ao realizar uma rajada em área, o personagem deverá sempre ser considerado surpreendido em combate (o que lhe tira a sua bonificação de Destreza em sua defesa básica e não lhe permite realizar nenhum ataque de oportunidade até a sua próxima ação).

ESPINGARDAS DE CAÇA E ESCOPETAS

Espingardas de caça e escopetas funcionam de uma forma diferente das outras armas de combate a distância. Estas armas são devastadoras em combates a curta distância, mas perdem consideravelmente a sua eficácia a medida em que a distância entre os seus alvos é aumentada.

Escopetas e espingardas deste tipo disparam cartuchos inteiramente preenchidos com pequenas esferas de chumbo. Quando um personagem dispara uma arma destas, as esferas se dispersam rapidamente. Se um disparo como este não atinge um alvo nos dois primeiros incrementos de alcance, as esferas se dispersam de tal forma que a quantidade final de dano provocado pelo disparo acaba sendo comprometida.

Consulte a tabela a seguir para verificar a quantidade de dano que uma escopeta ou espingarda de caça provoca a cada incremento de alcance.

Tabela de Danos de Escopetas	
Incremento de Alcance	Dano
Primeiro e Segundo (10 metros)	3D8
Terceiro e Quarto (20 metros)	2D8
Após o Quarto (acima de 20 metros)	1D8

Disparando Projéteis Únicos

Uma espingarda de caça ou escopeta geralmente dispara um grupo de várias esferas de chumbo como projéteis. Entretanto, alguns cartuchos específicos são carregados com apenas um único projétil maciço que faz com que estas armas se comportem de maneira semelhante as demais armas de combate a distância modernas.

Ao utilizar este tipo de munição, uma espingarda de caça ou escopeta perde um pouco de sua precisão habitual. Isso faz com que o personagem que utilize uma arma carregada como esta sofra uma penalidade equivalente a -2 em suas jogadas de acerto. Entretanto, estas armas ainda continuam a desferir uma grande quantidade de dano em cada um de seus disparos. Desta forma, a espingarda de caça ou escopeta municiada com tais cartuchos não sofre a redução na quantidade de dano que as demais armas deste tipo normalmente apresentam ao utilizarem munição padrão (desferindo uma quantidade de dano equivalente a 3D8 seja qual for a distância em que se encontre o alvo de seus disparos).

Espingardas de Dois Canos

Uma espingarda de dois canos pode ser utilizada para realizar dois ataques simultâneos contra um mesmo alvo. O personagem não precisa ter a habilidade de realizar múltiplos ataques para disparar ambos os canos de uma arma como esta. Para tanto, ele deve realizar apenas uma jogada de acerto contra o seu alvo. Caso seja bem-sucedido nesta jogada, o dano do ataque deverá ser duplicado.

O personagem não sofre nenhuma penalidade adicional em suas jogadas de acerto ao realizar um ataque como este.

Espingardas de dois canos são geralmente consideradas como espingardas de caça e, por este motivo, seguem as mesmas regras deste tipo de arma quanto a quantidade de dano desferido de acordo com a distância do seu alvo.

TIROS PERDIDOS

Na maioria das vezes não importa onde o projétil de um disparo errante irá acertar – ele eventualmente passará direto por todo o campo de batalha sem encontrar nenhum alvo letal. Entretanto, em situações onde existem diversas pessoas muito próximas ao alvo de um disparo, sejam elas aliadas ou não, existe uma mínima chance que alguma destas pessoas seja atingida caso este disparo não acerte o seu verdadeiro alvo.

Se uma pessoa inocente se encontra na linha de tiro entre o personagem e o seu alvo – como em uma clássica situação com reféns – utilize as regras apresentadas no Livro do Jogador para este tipo de situação (atingindo a cobertura ao invés do alvo).

Por outro lado, se um disparo apenas errou o seu alvo original, jogue 1D6 para cada pessoa que se encontre a uma distância de até 3 metros deste alvo (comece pela mais próxima). Caso o resultado desta jogada seja um número entre 2 e 6, esta pessoa não terá sido atingida pelo projétil perdido. Caso contrário, ela apresenta uma chance de ter sido atingida. Compare o valor da jogada de acerto original contra a defesa básica deste novo alvo para confirmar se o projétil realmente o acertou. No caso de um acerto, considere como se o ataque tivesse sido originalmente direcionado a esta pessoa e resolva o dano normalmente.

Armas automáticas e escopetas apresentam uma chance ainda maior de acertar inocentes que se encontram na área de seus disparos errantes. Sendo assim, ao errar um disparo utilizando uma arma como estas, um inocente que se encontre próximo ao alvo original poderá ser atingido com um resultado de 1 ou 2 na jogada do dado de seis lados.

LANÇA-CHAMAS

Lança-chamas são armas que direcionam uma determinada quantidade de combustível em chamas contra um alvo determinado. Estas armas causam dano em uma área de 1,5 metros partindo de sua linha de disparo até o seu alcance final. O alcance máximo dos disparos de um lança-chamas equivale a cinco vezes o valor do seu incremento de alcance. Quando um personagem dispara um lança-chamas, ele compara a sua jogada de acerto contra todos os alvos potenciais que se encontrem em sua linha de disparo. Os alvos que tenham sido afetados por um ataque como este poderão estar em chamas ao final do mesmo. Consulte as regras sobre Fogo no Livro do Mestre.

MÍSSEIS E FOGUETES

Foguetes e mísseis são projéteis explosivos propelidos por algum tipo de combustível específico. Estes projéteis são disparados de lançadores pessoais ou veiculares. Projéteis deste tipo utilizam as mesmas regras das granadas e outras armas de ataque em área. Entretanto, mísseis e foguetes não podem ser disparados contra alvos indiretos. Um míssil ou foguete provoca dano por explosão a todos os alvos que se encontram em sua área de efeito.

POSIÇÃO DE TIRO E RECUO

Toda arma de fogo produz uma certa força de reação a cada vez que é disparada. Este efeito é geralmente conhecido como recuo. Armas de grosso calibre produzem uma força de recuo mais forte do que armas de calibre menor.

Esta força de recuo prejudica bastante a precisão de um atirador no momento em que o mesmo realiza múltiplos disparos em um mesmo turno de combate. Desta forma, qualquer personagem que venha a realizar mais de um disparo dentro de uma mesma rodada, sejam múltiplos disparos ou disparos em rajadas, deverá sofrer uma penalidade em cada uma de suas jogadas de acerto de acordo com a Tabela de Recuo apresentada abaixo.

Tabela de Recuo	
Classificação da Arma Utilizada	Penalidade De Recuo
Leve (categoria de tamanho menor que a do usuário)	Nenhuma
Média (mesma categoria de tamanho que a do usuário)	-2
Pesada (categoria de tamanho maior que a do usuário)	-4

Para evitar tais penalidades, o usuário de uma arma de fogo deve sempre dispará-la de uma posição de tiro que lhe dê o devido apoio para a compensação do efeito de recuo produzido pela mesma. Geralmente, armas médias devem ser disparadas utilizando-se as duas mãos, ou até mesmo um ponto de apoio adicional nos ombros. Armas pesadas devem ser disparadas de tripés ou utilizando outra forma de apoio externa ao usuário.

Sempre que um personagem consiga uma posição de tiro estável, ao disparar uma arma de fogo, ele estará livre de qualquer penalidade de recuo. Caso contrário ele sofrerá as penalidades descritas anteriormente em cada uma de suas jogadas de acerto. O Mestre de Jogo é quem deve decidir se o personagem apresenta ou não tal posição de apoio, no momento em que o mesmo efetua os seus disparos.

Esta regra se aplica a todas as armas de fogo modernas apresentadas neste material.

RECARGA DE PROJÉTEIS

Todas as armas de combate a distância apresentam uma quantidade limitada de projéteis. Quando estas armas utilizam todos estes projéteis em seus disparos, as mesmas precisam ser recarregadas. Geralmente, os projéteis se encontram em municionadores específicos que facilitam este processo. Estes municionadores são então encaixados normalmente na coronha ou no local de empunhadura da arma.

Quando um personagem utiliza todos os projéteis de uma arma como esta, ele ejeta o municionador desta arma e a recarrega com um novo. A recarga de uma arma deste tipo é considerada como uma ação equivalente a movimento. Algumas armas pesadas requerem uma ação padrão ou até mesmo uma ação de rodada completa (ou mais de uma!) para que sejam completamente recarregadas. Consulte o capítulo sobre os Equipamentos do Personagem para descobrir os detalhes de recarga de cada uma das armas apresentadas neste material.

Algumas armas de combate a distância não utilizam municionadores e seus projéteis devem então ser recarregados um a um. Em casos como este cada projétil recarregado equivale a uma ação equivalente a movimento. Armas deste tipo normalmente precisam ser engatilhadas, ou preparadas de alguma forma, antes que possam efetuar o seu primeiro disparo. O processo de engatilhar uma arma como esta também equivale a uma ação de movimento.

A recarga de uma arma de combate a distância é uma ação que sempre requer a utilização de ambas as mãos do personagem. Um personagem pode tentar recarregar uma arma utilizando apenas uma de suas mãos, mas isso fará com que esta ação se torne uma ação de rodada completa (ou adicione uma ação deste tipo, se a recarga da arma em questão já for particularmente complexa).

CAMPO MINADO

Uma das armas bélicas mais temidas pelos soldados de infantaria é a mina terrestre. A simples imagem de que, apenas por ter pisado em um lugar errado, um soldado possa perder uma perna (ou outras porções vitais de sua anatomia) é o bastante para fazer com que a maioria das tropas não se arrisque em uma área suspeita.

Todo campo minado apresenta um valor equivalente a sua densidade. Este valor corresponde a um número entre 1 e 20. Campos de densidade fraca apresentam valores entre 4 e 6, enquanto que áreas de alta densidade apresentam valores entre 12 e 14. Todas as vezes que um soldado cruzar uma área preparada desta forma, este valor deve ser comparado ao resultado de uma jogada de 1D20. Caso o resultado desta jogada seja menor ou igual ao valor de densidade do campo minado, o soldado terá encontrado uma mina em seu caminho. Se este soldado não estiver ativamente procurando por este artefato, ele o terá encontrado da pior maneira.

Encontrar e marcar um caminho seguro por um campo minado é uma tarefa reservada apenas para os mais corajosos recrutas. O personagem que se encontre a desempenhar uma tarefa como esta deve realizar um teste de Procurar (CD15) a cada 3 metros de área vasculhada. O Mestre de Jogo deve, a cada 10 metros de movimento dentro desta área, jogar contra a sua densidade para descobrir se realmente existe uma mina nas proximidades deste personagem. Caso o personagem seja bem sucedido em seu teste, ele terá encontrado uma mina e poderá agora marcar a sua localização. Caso contrário, o Mestre de Jogo poderá voltar a jogar contra a densidade do campo minado para ver se o personagem não detona acidentalmente uma mina em suas proximidades. Procurar por minas desta forma requer 5 minutos para cada trilha de 10 metros por 3 de largura.

A tarefa de desarmar uma mina terrestre é algo que deve ser deixado apenas para os profissionais. Esta tarefa requer um teste bem sucedido de Demolição (CD20) além de algumas ferramentas específicas. No caso de uma falha neste teste, jogue 1D20. Se o resultado desta jogada for equivalente a 1, a mina falha em sua detonação e o personagem escapa ileso desta situação. Caso contrário a mina detona em suas proximidades afetando a todos que se encontrarem em sua área de efeito.

Maiores detalhes sobre o funcionamento de uma mina terrestre podem ser encontrados no capítulo sobre Os Equipamentos do Personagem.

ATIRANDO COM DUAS ARMAS

As seguintes regras contemplam a ação de atirar duas armas simultaneamente, ou alternadamente:

- Um personagem pode atirar uma arma leve, utilizando apenas uma de suas mãos, sem sofrer nenhuma penalidade por este motivo. Uma arma é considerada leve se ela for de uma categoria de tamanho menor que a do personagem que a utiliza. Se a arma for da mesma categoria de tamanho que a do personagem, ele poderá dispará-la utilizando apenas uma de suas mãos, mas isso lhe acarretará uma penalidade de -2 em suas jogadas de acerto. O talento Tiro Estabilizado elimina esta penalidade por completo.
- Um personagem pode atirar uma arma com a sua mão inábil, mas, por este motivo, ele irá sofrer uma penalidade em suas jogadas de acerto equivalente a -4. O talento Ambidestria elimina esta penalidade por completo.
- Um personagem pode atirar com uma arma em cada uma de suas mãos, mas, por este motivo, ele irá sofrer uma penalidade em suas jogadas de acerto equivalente a -4. Isso significa que o seu ataque primário (com a mão hábil) sofre uma penalidade equivalente a -6 enquanto o seu ataque secundário (com a mão inábil) sofre uma penalidade equivalente a -10. Esta penalidade pode ser reduzida se ambas as armas utilizadas forem leves, ou através do talento Tiro Estabilizado, ou através do talento Ambidestria ou ainda através do talento Tiro com Duas Armas. As penalidades de todas estas possíveis combinações estão listadas na tabela a seguir.

Tabela de Penalidades ao Atirar com Duas Armas

Circunstâncias	Ataque Primário	Ataque Secundário
Penalidades normais (armas normais)	-6	-10
Ambas as armas são leves	-4	-8
Ambidestria (armas normais)	-6	-6
Tiro Estabilizado (armas normais)	-4	-8
Tiro com Duas Armas (armas normais)	-4	-8
Ambas as armas são leves + Ambidestria	-4	-4
Ambas as armas são leves + Tiro Estabilizado	-4	-8
Ambas as armas são leves + Tiro com Duas Armas	-2	-6
Ambidestria + Tiro Estabilizado (armas normais)	-4	-4
Ambidestria + Tiro com Duas Armas (armas normais)	-4	-4
Ambidestria + Tiro Estabilizado + Tiro com Duas Armas (armas normais)	-2	-2
Ambas as armas são leves + Ambidestria + Tiro Estabilizado	-4	-4
Ambas as armas são leves + Ambidestria + Tiro com Duas Armas	-2	-2
Ambas as armas são leves + Ambidestria + Tiro Estabilizado + Tiro com Duas Armas	-2	-2

A VIDA MILITAR



A vida de um soldado regimentado não é nada fácil. Além de lidar com os mais diversos tipos de inimigos na frente de batalha, um soldado por diversas vezes tem de aguentar os caprichos de oficiais superiores que nem sempre compartilham dos mesmos interesses que os seus. Neste capítulo, você vai poder se familiarizar com alguns conceitos pertencentes a rotina militar.

A CADEIA DE COMANDO

Uma das primeiras coisas que um personagem aprende ao ingressar na carreira militar é que todo mundo inserido nesta carreira possui uma patente. Aqueles de patente mais baixa devem obedecer às ordens legítimas dos de patente mais alta. O termo legítima foi usado na sentença anterior para explicitar o fato de que ninguém é obrigado a obedecer a uma ordem de um superior que venha a violar o regulamento militar vigente dentro de uma corporação.

Um outro conceito relacionado a vida militar é o da cadeia de comando. Esta cadeia representa a linha de oficiais superiores aos quais um personagem esteja diretamente relacionado. A cadeia de comando de um recruta geralmente começa pelo seu líder de esquadrão, geralmente um sargento, e passa pelo seu líder de pelotão, líder de companhia, comandante de batalhão, seguindo por toda esta linha até o presidente de uma nação.

Quaisquer problemas que um soldado venha a enfrentar em campo deverão ser reportados ao seu superior imediato. Somente se esta pessoa não conseguir dar cabo do problema reportado é que o soldado deverá procurar pelo oficial superior a este em sua cadeia de comando. Este tipo de situação é muito mal vista dentro de uma corporação militar, pois coloca em questão a capacidade de comando do oficial que foi ignorado na cadeia de comando.

Nenhum soldado é obrigado a obedecer a ordens de um oficial que esteja fora de sua cadeia de comando. Entretanto, ele ainda deve respeitar qualquer oficial pela sua patente dentro da corporação.

Graduados

Todo soldado alistado em uma corporação militar é reconhecido como um soldado graduado. Um bom grupo de soldados graduados são vitais para o correto funcionamento de um exército. Bons sargentos formam a base da liderança militar e garantem a qualidade do serviço prestado além de manter a alta moral das tropas em combate. Oficiais novatos geralmente recorrem a experiência de seus sargentos até se sentirem seguros para tomarem suas próprias decisões em combate.

A maioria dos soldados graduados passam o resto de suas vidas como sargentos de alguma categoria (1º, 2º, ou 3º). Entretanto existem aqueles que demonstram um talento excepcional de liderança que faz com que os mesmos sejam promovidos a oficiais subalternos (seja diretamente ou através do convite para participar de uma escola para oficiais).

Oficiais

Soldados que apresentem uma patente superior a aspirante são considerados oficiais. Destes soldados é esperada uma conduta exemplar perante suas tropas. Isto significa que um oficial não somente comanda estas tropas em combate, mas também deve servir como exemplo de conduta e respeito às regras da corporação.

Oficiais são geralmente aconselhados a manter uma certa distância em relação às tropas que se encontram diretamente sob o seu comando. Esta prática se faz necessária por duas razões: primeiro porque se acredita que os oficiais que mantêm um relacionamento mais próximo de seus homens tendem a perder a autoridade em frente a estes mesmos homens (o soldado demonstra uma certa resistência em aceitar ordens do seu companheiro de bebida). A segunda razão é que, às vezes, um oficial ordena às suas tropas a participação em ações que podem resultar na morte de vários de seus homens. Um oficial que tenha desenvolvido um relacionamento muito forte com estas tropas pode hesitar em repassar ordens que seriam vitais para o cumprimento dos objetivos de uma missão.

Todavia, a função de um oficial dentro de uma corporação militar ultrapassa a de apenas repassar ordens às suas tropas e conferir se as mesmas foram cumpridas. Um oficial não apenas comanda tropas, mas também se responsabiliza por elas. Isso significa dizer que um bom oficial está sempre de olho para que não falte suprimentos, treinamento, alimentação ou abrigo para as tropas sob o seu comando. Da mesma forma, um oficial exemplar garante que seus homens não corram nenhum risco desnecessário em combate.

O oficial é a figura responsável pela conduta de seus homens e pelo sucesso de cada missão designada aos mesmos. Isso quer dizer que toda e qualquer situação que venha a envolver os homens que se encontram sob seu comando, é de inteira responsabilidade do oficial.

CORTE MARCIAL

Um soldado que desobedece a uma ordem direta de qualquer um dos oficiais superiores em sua cadeia de comando, ou que desrespeita qualquer um dos regulamentos de uma corporação militar, corre um sério risco de se ver em uma sessão da corte marcial. Ser chamado perante a corte marcial é algo extremamente sério. Por este motivo é que a maioria das pequenas infrações cometidas pelos soldados de uma unidade é tratada com uma punição informal.

Punições para infrações leves, como não estar devidamente uniformizado dentro das dependências da corporação, geralmente envolvem serviços extras, folgas de fim-de-semana revogadas ou alguns dias em uma cela no quartel general.

Infrações que poderiam caracterizar um caso de corte marcial estão listadas na Tabela de Infrações, apresentada logo abaixo. Em tempos de guerra, trancar um soldado em uma cela dá ao inimigo exatamente a vantagem que o mesmo procura, menos soldados em campo. Desta forma, quando possível, infrações que requeiram este tipo de punição são geralmente substituídas pela perda de patentes ou a suspensão temporária do pagamento do soldo ao infrator. A maioria das infrações que seriam penalizadas, em tempos de paz, com a prisão do infrator ou seu desligamento da corporação, em tempos de guerra são penalizadas com a execução sumária do indivíduo.

Uma corte marcial é geralmente formada por um juizado militar, que consiste de pelo menos 5 pessoas, um advogado de acusação e um advogado de defesa.

Tabela de Infrações

Infração	Possíveis Punições
Deserção.	Morte.
Desrespeito a um oficial.	Suspensão do pagamento ou Perda de patente.
Forjar uma doença ou ferimento para escapar do serviço.	Dez anos de prisão, Desligamento da força, Suspensão do pagamento ou Perda de patente.
Fugir do combate ou se recusar a combater o inimigo.	Morte.
Desobediência a uma ordem direta.	Morte, Cinco anos de prisão, Desligamento da força, Suspensão do pagamento ou Perda de patente.
Roubo ou venda de propriedades da corporação.	Dez anos de prisão, Desligamento da força, Suspensão do pagamento ou Perda de patente.

DEMÉRITOS

A corte marcial é uma forma extrema de se manter a disciplina dentro de uma corporação e pode arruinar completamente com a carreira de um soldado. Para infrações menores um oficial pode requisitar por serviços extras ou citar o mau comportamento do infrator em seus relatórios.

Em termos de jogo, a cada vez que um personagem for citado em um relatório por má conduta, o mesmo deverá ser penalizado permanentemente em 1 ponto em seu valor atual de reputação. Desta forma podem existir os casos de personagens problemáticos que constroem toda uma carreira militar como recrutas. Esta situação deve se manter até que o personagem prove o seu valor em combate, ou seja, promovido de alguma forma. Neste caso os seus antecedentes poderão ser perdoados pelos seus superiores.

Este tipo de mecanismo também deve ser utilizado em oficiais que negligenciam o comando de suas tropas. Se um determinado oficial, repetitivamente, envia suas tropas em missões suicidas ou, por pura negligência, não fornece as devidas

condições de combate aos seus homens, o mesmo deverá ser citado por seus superiores. Isso diminui bastante as chances de que este oficial venha a ser promovido em um futuro próximo.

VIDA NO CAMPO DE COMBATE

Se um soldado aprende alguma coisa durante uma guerra esta coisa é cavar trincheiras. Sempre que uma unidade de infantaria prepara algum local para o acampamento, a primeira ordem do dia é cavar trincheira em pontos estratégicos. O inimigo geralmente ataca o acampamento com artilharia durante a noite. Por este motivo, um soldado aprende rapidamente a dormir em uma trincheira.

À noite, os soldados também devem ser particularmente cuidadosos com a utilização de qualquer tipo de iluminação artificial. Um facho de luz durante a noite, pode vir a ser um sinal de artilharia, um atirador de elite a espreita ou até mesmo um sinal para o bombardeio da posição onde se encontra o facho. Bombardeios aéreos geralmente operam a noite para não serem detectados. Sendo assim, qualquer sinal de luz que venha de baixo pode ser o aviso para o ataque devastador destes aviões.

Rondas pelo Perímetro

Sempre que uma unidade de infantaria não se encontrar em contato direto com o inimigo, ela estará patrulhando o perímetro de seu acampamento. Uma unidade de patrulha pode consistir de alguns homens ou todo um esquadrão. Os propósitos de uma patrulha eram dois: adquirir informações sobre a ocupação inimiga nas áreas vizinhas ao acampamento (mapear suas posições, adquirir informações dos locais ou até mesmo fazer alguns prisioneiros para levar a interrogatório) e localizar patrulhas inimigas prevenindo que as mesmas façam a mesma coisa em território ocupado.

ORGANIZAÇÃO MILITAR

A maioria das corporações militares modernas utiliza o mesmo tipo de organização interna. Os valores apresentados a seguir refletem unidades completas, depois de descontadas as baixas em combate, unidades em missões externas, homens em desligamento da corporação, etc. Uma vez em combate, todas estas unidades tendem a diminuir de tamanho. Em casos extremos um batalhão consiste de não mais do que um pelotão de homens valorosos.

O Esquadrão

Um esquadrão consiste de 8 a 12 homens de infantaria sendo que 10 é o número normalmente praticado. Em tempos de paz, os cabos lideram um esquadrão com facilidade. Entretanto, em tempos de guerra, os sargentos são quem devem realizar a função de comando destas unidades.

A metralhadora leve é a arma central de todo esquadrão. Montada em um tripé, a metralhadora é uma arma de fácil movimentação em combate. Um equipamento como este é manuseado da seguinte forma: um atirador, um municionador e dois fuzileiros para protegerem a metralhadora de ataques pelos flancos. O resto dos componentes do esquadrão carrega rifles de assalto e granadas. O líder de esquadrão pode ainda carregar um lançador de granadas como acessório em seu rifle de assalto. Alguns esquadrões apresentam duas metralhadoras leves (em alguns casos até três).



A infantaria mecanizada, que geralmente passeia em veículos blindados pelo campo de combate, apresenta uma equipe de 1 a 3 homens em cada veículo. Um blindado como este equivale a um esquadrão de infantaria para este tipo de unidade. Esquadrões de infantaria geralmente podem contar com um veículo blindado, ou arma de artilharia, como apoio em suas missões.

O Pelotão

Um pelotão consiste de 3 a 5 esquadrões, um elemento de comando e uma porção de veículos de apoio. O pelotão é formado de 35 a 40 homens e 2 a 7 pessoas envolvidas no suporte a estas tropas em combate. Entre estes elementos de suporte é que são encontrados os médicos (possivelmente dois). Entre alguns dos esquadrões que formam um pelotão pode-se encontrar diversas armas de combate especializado, como lançadores de mísseis, lança-chamas e morteiros.

Um pelotão é geralmente comandado por um oficial no posto de 1º Tenente. Entretanto, em algumas situações um Sub-Tenente pode substituir esta posição.

A Companhia

Uma companhia consiste de 3 a 5 pelotões, um elemento de comando e alguns veículos de apoio adicionais. Uma companhia média é formada por 150 combatentes e 20 pessoas envolvidas no suporte a estas tropas. O quartel-general de uma companhia certamente apresenta diversos médicos em serviço, isso se os mesmos já não fizerem parte de um pelotão. Entre alguns dos pelotões que formam uma companhia pode-se encontrar diversas armas de combate pesado, como metralhadoras

pesadas e lançadores de mísseis. Estas armas se encontram instaladas nos diversos veículos blindados das unidades de infantaria mecanizada.

Uma companhia é geralmente comandada por um oficial no posto de Capitão. Entretanto, em algumas situações um Tenente pode substituir esta posição.

O Batalhão

Um batalhão consiste de 3 a 5 companhias, um elemento de comando e mais veículos de apoio. Um batalhão médio é formado de 500 a 1.000 pessoas. Esta é a menor unidade militar a comportar uma estrutura médica completa para o apoio das tropas em combate.

Um batalhão é geralmente comandado por um oficial no posto de Major.

Entre algumas das companhias que formam um batalhão pode-se encontrar unidades especializadas no uso de armas pesadas e artilharia em combate.

O Regimento

Um regimento é a menor unidade organizacional a apresentar uma mistura de outras unidades em sua composição. Enquanto batalhões e unidades menores mantêm uma certa estabilidade em relação a sua composição, regimentos e unidades superiores têm o seu pessoal realocado de tempos em tempos.

Um regimento de infantaria médio é geralmente formado por 3 batalhões de infantaria, 1 bateria de artilheiros e 1 companhia anti-tanque. Um regimento ligado a uma divisão tem a sua disposição diversos recursos essenciais, entretanto, este tipo de unidade é bastante independente e usualmente se encontra ligado a um exército apenas como um recurso especial. Um regimento médio é formado de 3.000 a 4.000 pessoas.

Um regimento é geralmente comandado por um oficial no posto de Coronel. Entretanto, em algumas situações um Tenente-Coronel pode substituir esta posição.

A Brigada

Dois regimentos do mesmo tipo, dentro de uma mesma divisão, podem ser organizados como uma brigada. Algumas vezes, o quartel-general de uma brigada serve apenas para a administração da mesma, e não para o seu suporte em combate.

Uma brigada é geralmente comandada por um oficial no posto de General de Brigada.

A Divisão

A divisão é a menor unidade independente dentro de um exército. Uma divisão apresenta todas as unidades necessárias ao suporte de suas tropas e pode permanecer sem o auxílio de outras unidades por um longo período de tempo.

Uma divisão de infantaria média é geralmente formada por 3 regimentos de infantaria, 1 regimento de artilharia, 1 batalhão de reconhecimento, 1 batalhão anti-tanque, 1 batalhão de engenharia, 1 batalhão de sinalização e uma ampla rede de unidades de suporte e equipamentos. Uma unidade como esta é formada de 9.000 a 15.000 pessoas.

Uma divisão é geralmente comandada por um oficial no posto de General de Divisão. Entretanto, em algumas situações um General de Brigada pode substituir esta posição.

A Corporação

Uma corporação consiste de várias divisões com algumas unidades em comum. Estas unidades geralmente são de artilharia, pois são distribuídas entre as divisões de acordo com desenrolar da guerra. Unidades de infantaria e anti-tanque também podem fazer parte destas unidades compartilhadas. Uma corporação média é formada por aproximadamente 50.000 pessoas.

Uma corporação é geralmente comandada por um oficial no posto de General de Exército. Entretanto, em algumas situações um General de Divisão pode substituir esta posição.

O Exército

O exército consiste de várias corporações, que compartilham unidades do tamanho de divisões inteiras, totalizando aproximadamente 150.000 pessoas em sua composição.

Um exército é geralmente comandado por um oficial no posto de General de Exército.

As Forças Armadas

O termo forças armadas representa todas as instituições militares que mantêm a soberania de um país. Uma força como esta consiste da união de vários exércitos. Este tipo de unidade é formada por aproximadamente 600.000 pessoas apesar de que, na prática, não são raros os casos em que este número excede a 1 milhão de pessoas.

As forças armadas de um país são geralmente comandadas por um oficial no posto de Marechal. Entretanto, esta figura só existe em tempos de guerra. Em tempos de paz cada um dos exércitos é comandado pelo seu respectivo General, que está subordinado apenas a figura do Presidente de uma nação.

CONDECORAÇÕES

Medalhas, faixas e insígnias de reconhecimento são na verdade ferramentas para a manutenção da alta moral das tropas. Para um soldado – que não pode se vangloriar de suas propriedades ou conta bancária – estes elementos são símbolos do valor dos serviços prestados a sua corporação. Um soldado experiente pode mensurar o valor de um companheiro de armas apenas pelas suas condecorações. O soldado que ostenta uma condecoração que não tenha sido valorosamente conquistada demonstra uma tremenda falta de consideração pelos costumes militares.

Condecorações são bastante consideradas para a promoção de um personagem a novos postos de comando. Um soldado que tenha sido reconhecido por várias vezes merece uma posição de destaque dentro da corporação. Sendo assim, as diversas condecorações adicionam certos valores de modificador a reputação do personagem. Isso facilita o processo de promoção deste personagem aos postos superiores de comando.

De posse de todo este conhecimento, o Mestre de Jogo deve ser bastante criterioso ao presentear um personagem com uma condecoração. Apenas as ações mais heróicas e apaixonadas deverão ser recompensadas com tamanhas honras. Algumas situações pedem obrigatoriamente por uma condecoração. Entretanto, para todas as outras, o bom senso do Mestre de Jogo é que deve ditar a necessidade ou não de uma premiação como esta.



Cruz de Serviços de Destaque do Exército.

Oferecida aos soldados que tenham demonstrado extraordinário heroísmo enquanto envolvido em operações militares contra forças estrangeiras ou em serviço juntamente a forças estrangeiras aliadas.

Modificador de Reputação: +2.

Medalha de Serviços de Destaque do Exército.

Oferecida aos soldados que tenham realizado serviços de excepcional mérito ao estado em cargos de grande responsabilidade.

Modificador de Reputação: +1.



Medalha da Legião do Mérito.

Oferecida aos soldados que tenham demonstrado uma excepcional conduta durante a realização de serviços prioritários ao estado.

Modificador de Reputação: +1.

Estrela de Prata.

Oferecida aos soldados que tenham demonstrado extraordinário heroísmo enquanto em ações de confronto direto contra um inimigo do estado.

Modificador de Reputação: +2.



Estrela de Bronze.

Oferecida aos soldados que tenham realizado serviços de excepcional mérito e heroísmo que não envolvam o conflito armado direto.

Modificador de Reputação: +1.

Coração Púrpura.

Oferecida a todo soldado que tenha sido morto ou ferido em conflito direto contra o inimigo do estado.

Modificador de Reputação: +3.



Medalha do Prisioneiro de Guerra.

Oferecida a todo soldado que tenha sido feito prisioneiro durante o conflito contra o inimigo do estado.

Modificador de Reputação: +3.

Medalha de Boa Conduta do Exército.

Oferecida aos soldados que tenham demonstrado uma conduta exemplar, eficiente e leal durante 3 anos de serviços ativos dentro da corporação (1 ano em tempos de guerra).

Modificador de Reputação: +1.



Medalha de Campanha do Exército.

Oferecida aos soldados que tenham prestado serviços para a corporação em solo estrangeiro por 30 dias ou em solo doméstico por 1 ano.

Modificador de Reputação: +1.

Medalha da Vitória de Guerra.

Oferecida a todos os soldados que tenham prestado serviços à corporação durante todo o período de guerra.

Modificador de Reputação: +3.



POSTOS E PATENTES

As patentes de uma corporação são o que mantém a sua hierarquia de comando. Assim como os cargos de gerência e diretoria em uma organização comercial, os postos oficiais em uma corporação militar representam a mais alta liderança dentro da sua hierarquia. Em termos de jogo, à medida em que o personagem conquista novos níveis de experiência, ele terá maiores oportunidades de ser promovido aos postos de comando de sua corporação. A Tabela de Postos e Patentes lista uma estrutura de comando genérica que deverá ser utilizada neste sistema. A reputação mínima apresentada ao lado da descrição de cada posto de comando indica o valor mínimo que o personagem deverá apresentar nesta característica para se qualificar a uma promoção ao posto em questão. Os modificadores de reputação adquiridos através da conquista de medalhas e outras recomendações por mérito deverão ser considerados para a qualificação de um personagem a um novo posto de comando.

Tabela de Postos e Patentes

Insígnia	Patente	Classificação	Reputação Mínima
	Recruta	---	0
	Soldado	Graduado	1
	Cabo	Graduado	2
	1º Sargento	Graduado	3
	2º Sargento	Graduado	4
	3º Sargento	Graduado	5
	Sub-Tenente	Graduado	6
	Aspirante	Oficial Subalterno	7
	2º Tenente	Oficial Subalterno	8
	1º Tenente	Oficial Subalterno	9
	Capitão	Oficial Intermediário	10
	Major	Oficial Superior	11
	Tenente-Coronel	Oficial Superior	12
	Coronel	Oficial Superior	13
	General de Brigada	Oficial General	14
	General de Divisão	Oficial General	15
	General do Exército	Oficial General	16
	Marechal	Oficial General	17

TÁTICAS DE COMBATE



Todas as corporações militares modernas construíram o sucesso de suas operações em algumas práticas de combate bastante conhecidas. Estas práticas foram testadas em campo e são repetidas, da forma mais efetiva o possível, em todas as unidades de combate, sejam elas de infantaria, mecanizadas ou de artilharia.

Como citamos anteriormente, um esquadrão de infantaria apresenta como uma de sua principais armas uma metralhadora leve. Quando em combate, esta metralhadora deve ser instalada em uma posição que cubra uma grande área do território inimigo. Este equipamento deve então disparar em rajadas nesta área para que o inimigo fique preso às suas posições de combate e não consiga visualizar a movimentação dos demais integrantes do esquadrão e nem revidar os disparos de forma efetiva. O resto do esquadrão deve

então movimentar-se, pelos flancos ou por trás do inimigo, até que se encontrem a uma distância que seja possível o arremesso de granadas em suas posições de cobertura.

Um pelotão utiliza o mesmo princípio em sua operações. Geralmente dois esquadrões avançam lado-a-lado mantendo o inimigo em suas posições de cobertura enquanto um terceiro pelotão manobra de forma a desferir o golpe mortal. Uma companhia utiliza os seus pelotões da mesma forma, bem como um batalhão utiliza suas companhias e assim por diante dentro da pirâmide organizacional militar.

Unidades de artilharia não apresentam uma tática de combate propriamente dita. Este tipo de unidade é geralmente utilizada no suporte às operações das unidades de infantaria e mecanizada e, portanto, trabalha como um componente integral e particularmente eficaz na supressão das tropas inimigas em combate.

OS TRATADOS DE GUERRA

Em 1907 foi criado o primeiro documento com o intuito de oficializar as "Regras" de uma guerra. Mais tarde, logo após a 1ª Guerra Mundial, este documento foi revisto e atualizado em uma convenção que aconteceu em Genebra, na Suíça. Muitas destas regras contemplavam o tratamento que deveria ser dispensado aos prisioneiros de guerra e a atitude das tropas em relação a equipes médicas em campo.

Caso os personagens capturem algum prisioneiro de guerra, ou se encontrem numa situação em que a equipe médica do inimigo se encontra em meio a sua linha de fogo, é bom que os mesmos saibam que tipo de atitude o inimigo espera que eles demonstrem. Apesar de todos os cuidados para que a guerra mantenha o seu mínimo de humanidade, estas regras já foram deturpadas e por diversas vezes descumpridas ao longo dos diversos conflitos em que o homem se envolveu.

Evidentemente, o tratamento que os personagens receberão de seus captores, caso os mesmos sejam feitos prisioneiros em algum momento de suas aventuras, é de inteira responsabilidade do Mestre de Jogo.

A maioria das unidades militares considera que o dever de um prisioneiro de guerra é tentar fugir de seus captores. As regras atuais deste tratado são permeadas pelo jargão judicial, mas aqui estão apresentadas algumas de suas idéias principais:

Em relação aos prisioneiros de guerra.

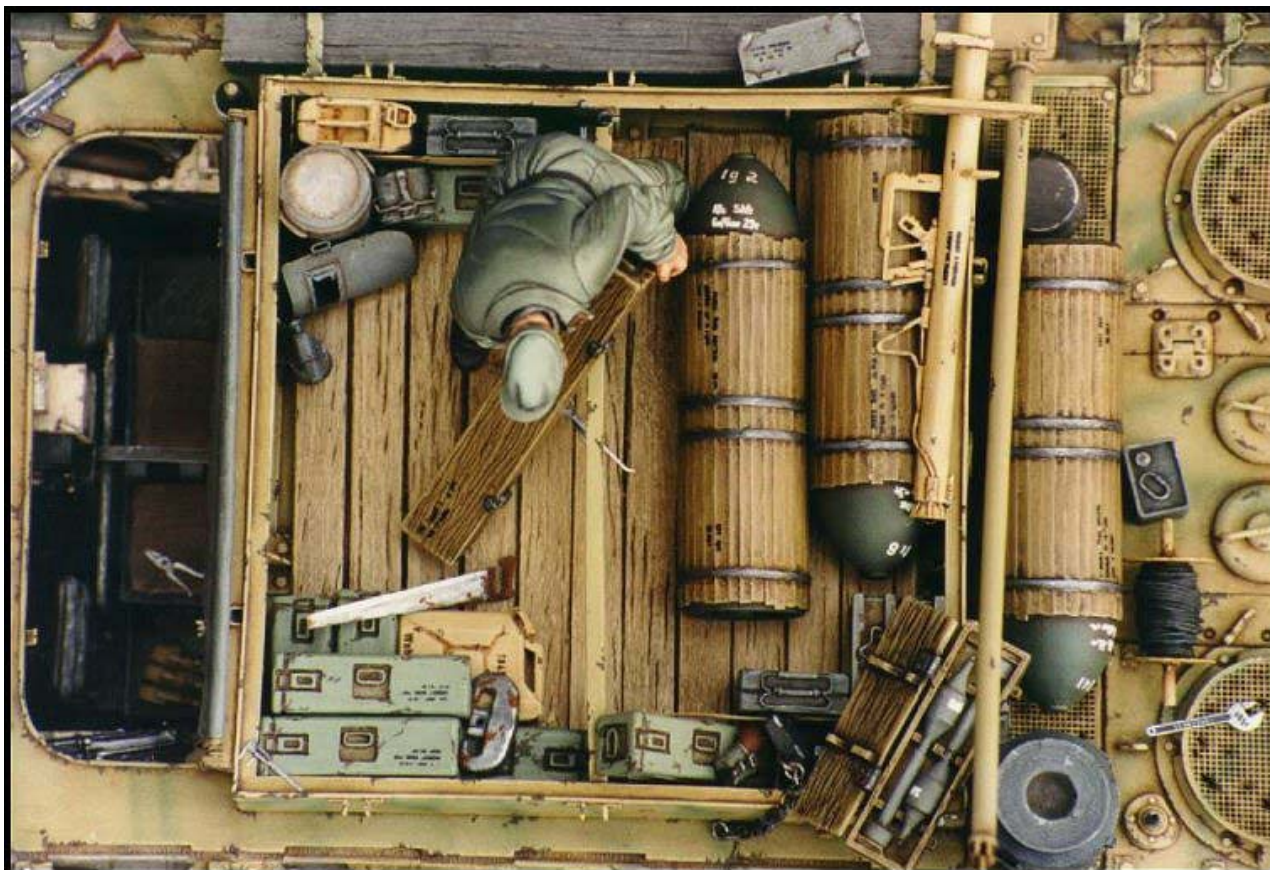
- Qualquer pessoa, que lute com o uniforme de seu país, e venha a se render deve ser considerado como um prisioneiro de guerra.
- Combatentes disfarçados ou indevidamente uniformizados devem ser considerados como espões e não são contemplados pelas regras deste tratado. Eles devem ser julgados e executados.
- Um prisioneiro de guerra deve, obrigatoriamente, informar o seu verdadeiro nome, o seu número serial e patente de comando. Ele não pode ser forçado a revelar nenhuma outra informação.
- Um prisioneiro de guerra não deve ser ferido ou sofrer nenhum tipo de agressão.
- Um prisioneiro de guerra tem o direito de ficar com todos os seus pertences pessoais, excluindo-se desta lista qualquer arma ou equipamento militar. Se qualquer quantia em dinheiro for pega do prisioneiro ele tem direito a receber uma promissória do valor confiscado.
- Um Prisioneiro de guerra deve ser permitido a se corresponder com amigos e familiares além de receber pacotes devidamente identificados. Seus captores tem o direito de censurar suas correspondências e inspecionar seus pacotes.
- Prisioneiros de guerra tem o direito a comida, bebida e abrigo.
- Um prisioneiro de guerra não pode ser utilizado como escudo de um alvo militar.
- Prisioneiros de guerra podem ser utilizados na prestação de serviços a uma corporação. Estes serviços não podem ser de teor militar. Os prisioneiros têm direito a um dia de descanso para cada sete dias de trabalho, preferivelmente aos domingos.

Em relação a equipes médicas em combate.

- Qualquer pessoa ou veículo, devidamente identificada com uma cruz vermelha em um fundo branco, deve ser considerada como parte de uma equipe médica em combate.
- Qualquer integrante de uma equipe médica em combate, aqui se incluem os veículos devidamente identificados, não pode estar portando nenhuma arma ou utilizar sua posição para disparar contra as forças inimigas à sua unidade.
- Um integrante de uma equipe médica que se encontre no tratamento, ou transporte, de um paciente ferido não pode ser alvejado em combate.



OS EQUIPAMENTOS DO PERSONAGEM



Os jogadores precisam decidir que equipamentos e bens os seus personagens possuem e descobrir se os seus itens de uso pessoal pesam o suficiente para fazer alguma diferença a eles. Este capítulo fornecerá informações suficientes sobre armas, armaduras e equipamentos pessoais para permitir que eles façam uma escolha inteligente.

A COMPRA DOS EQUIPAMENTOS

Em algumas aventuras, parte do (ou todo o) equipamento disponível aos personagens já terá sido definida pelo Mestre de Jogo. Os jogadores deverão somente conferir este equipamento antes do jogo começar para evitar qualquer surpresa. Em outras ocasiões, o Mestre de Jogo deixará a cargo dos jogadores a escolha do equipamento de seus personagens.

Para tanto, cada classe deste material traz consigo uma lista de equipamentos recomendados bem como uma quantidade inicial de recursos a serem utilizados caso seja de interesse do jogador.

No início de cada aventura, o Mestre de Jogo deverá decidir se os personagens terão a sua disposição apenas os equipamentos recomendados pelas suas classes, ou se os seus jogadores poderão adquirir estes equipamentos separadamente utilizando-se de seus recursos iniciais.

AS DIVERSAS TABELAS DE EQUIPAMENTOS

Os itens que se encontram listados nas diversas tabelas apresentadas ao longo deste capítulo representam um apanhado genérico de vários equipamentos modernos desenvolvidos pelo homem. Os valores das características de cada um destes equipamentos foram definidos de acordo com os encontrados em itens que apresentem as mesmas funcionalidades em sua utilização específica. O Mestre de Jogo pode, de acordo com a sua necessidade, alterar qualquer um dos valores destas características de modo que as mesmas reflitam as propriedades de um determinado equipamento que não se encontre inicialmente listado em qualquer uma destas tabelas.

Seguindo o mesmo raciocínio, o conjunto de itens apresentados nestas tabelas não tem a menor intenção de ser uma lista completa de todos os equipamentos existentes no cenário de jogo. Os jogadores poderão, após uma prévia autorização do Mestre de Jogo, adicionar a estas listas quaisquer itens que os mesmos venham a considerar relevantes aos seus personagens.

Alguns dos equipamentos listados em cada uma das tabelas são descritos com maiores detalhes. Estes itens geralmente representam equipamentos que necessita de regras específicas para representarem o seu correto funcionamento dentro do universo do jogo. Estas regras serão apresentadas juntamente com a sua descrição.

OS GRUPOS DE ARMAS

Para facilitar a classificação das diversas armas de um cenário de jogo, e das especializações de seus respectivos talentos, elas são agrupadas de acordo com as suas peculiaridades de funcionamento.

Armas Simples: representam todas aquelas armas que qualquer pessoa sabe utilizar em combate. A não ser que o Mestre de Jogo especifique o contrário, todos os personagens de uma aventura sabem utilizar qualquer uma das armas listadas como simples em combate.

Armas Antigas: representam todas aquelas armas de baixa complexidade mecânica, geralmente criadas durante a idade média, que necessitam de um mínimo treinamento em combate para serem utilizadas com eficiência. Aqui se encontram a maioria das armas de combate corpo-a-corpo além de algumas das armas de fogo datadas do período histórico renascentista.

Armas Modernas: representam todas aquelas armas criadas desde o início do período histórico moderno até os dias de hoje. Aqui se encontram basicamente as armas de fogo modernas.

Armas Exóticas: representam todas aquelas armas, independentemente de seu período de criação, que apresentam um funcionamento peculiar bem como uma forma de utilização bastante especializada. Aqui se encontram lança-chamas, lança-granadas, morteiros e várias outras armas estranhas e inusitadas.

EQUIPAMENTOS PESSOAIS

Uma boa parte dos equipamentos pessoais do personagem está relacionada com a sua atual ocupação (como, por exemplo, os diversos conjuntos de equipamentos e ferramentas apresentados). Algumas tarefas específicas de cada ocupação não podem ser realizadas sem os devidos equipamentos específicos. Em outras ocasiões, a critério do Mestre de Jogo, o personagem poderá realizar uma determinada tarefa, mas irá sofrer algum tipo de penalidade em suas jogadas de teste.

Outros itens representam os objetos de uso particular do personagem (como, por exemplo, as suas roupas e utensílios pessoais). Estes itens, apesar de sua importância, não costumam apresentar qualquer regra específica relacionada a sua utilização.

Para todos os itens da Tabela de Equipamentos de Campanha são informadas as seguintes características:

Equipamento: Um nome que identifica o item.

Custo: O valor de mercado deste item em uma unidade monetária genérica.

Peso: O peso, em kilos, do item.

Descrição: Uma pequena descrição do item e suas características de jogo.

Tabela de Equipamentos de Campanha

Equipamento	Custo	Peso	Descrição
Barraca (para uma pessoa)	\$ 80,00	1 kg	Abrindo mão do conforto, comporta até duas pessoas.
Binóculo Militar	\$ 300,00	0.5 kg	Equipado com sistema de telemetria (informa a distância de acordo com o foco).
Bússola Inercial	\$ 50,00	---	+1 em testes de Navegação.
Cantil (1 litro)	\$ 5,00	1 kg	Cantis modernos apresentam isolamento térmico.
Comunicador Pessoal	\$ 150,00	---	Rádio auricular ou do tipo walkie-talkie.
Comunicador Portátil	\$ 300,00	2 kg	Equipamento de rádio portátil de longo alcance.
Conjunto de Ferramentas	\$ 100,00	2 kg	Ferramentas para reparos diversos.
Corda Grossa (50 metros)	\$ 50,00	2 kg	Suporta até 1 tonelada.
Detector de Metais	\$ 500,00	4 kg	+5 em testes de Procurar ao marcar um campo minado.
Equipamento de Mergulho	\$ 500,00	8 kg	Máscara, Snorkel, Nadadeiras, Colete, Cilindro, Lastros e Relógios.
Equipamentos de Campanha	\$ 20,00	0.5 kg	Fogareiro, Capa de Chuva, Fósforos, Cigarros e Barras de Chocolate.
Equipamentos de Demolição	\$ 10,00	1 kg	Ferramentas específicas para a lida com explosivos.
Equipamentos de Escalada	\$ 100,00	1 kg	Cadeirinha, Mosquetões, Martelo, Pinos e Cabos de Segurança.
Equipamentos Ladinos	\$ 50,00	0.5 kg	Ferramentas essenciais para o arrombamento ou falsificação.
Equipamentos Médicos	\$ 100,00	1 kg	Suprimentos médicos essenciais para os primeiros socorros.
Lanterna	\$ 50,00	1 kg	Pode ser utilizada embaixo d'água. Acompanha pilhas extras.
Lona Grossa	\$ 100,00	10 kg	Geralmente utilizada para a montagem de abrigos para as tropas.
Manta de Lã Grossa	\$ 25,00	1 kg	Manta padrão distribuída às tropas em campo.
Mapas de Navegação	\$ 30,00	0.5 kg	+4 em testes de Navegação.
Máquina Fotográfica	\$ 5,00	1 kg	Acompanha três filmes de 12 posições cada.
Máscara de Gás	\$ 600,00	2 kg	+10 em testes de Fortitude contra fumaça e demais gases nocivos.
Mochila de Armação	\$ 50,00	1 kg	Armação em Alumínio. Suporta até 75 kilos em seu interior.
Óculos de Visão Noturna	\$ 800,00	2 kg	Diminui pela metade as penalidades relacionadas à baixa luminosidade do ambiente.
Óculos de Visão Termal	\$ 800,00	2 kg	Diminui pela metade as penalidades relacionadas a obscurecimento.
Pintura de Camuflagem	\$ 10,00	---	+1 contra testes de Observar.
Rede de Camuflagem	\$ 100,00	3 kg	+4 contra testes de Observar.
Roupas Comuns	\$ 50,00	1 kg	Traje civil comum.
Roupas de Alta Classe	\$ 200,00	1 kg	Traje civil utilizado em solenidades e ocasiões sociais.
Roupas de Inverno	\$ 100,00	1.5 kg	Traje civil utilizado em regiões frias.
Roupas de Verão	\$ 25,00	0.5 kg	Traje civil utilizado em regiões quentes.
Saco de Dormir	\$ 80,00	1 kg	Comporta apenas uma pessoa.
Saco Pequeno	\$ 10,00	0.5 kg	Utilizado para guardar pertences diversos. Pode ser impermeável.
Sinalizadores Sub-Aquáticos.	\$ 50,00	---	Sinalizadores luminosos. Queimam por 4 horas.
Sinalizadores Terrestres	\$ 20,00	---	Sinalizadores luminosos. Queimam por 2 horas.
Sistema de Posicionamento Global	\$ 300,00	0.5 kg	Equipamento de GPS moderno. +2 em testes de Navegação.
Uniforme de Combate	\$ 100,00	1 kg	Uniforme militar camuflado. +2 contra testes de Observar.
Uniforme de Gala	\$ 200,00	1 kg	Uniforme militar utilizado em solenidades e ocasiões sociais.
Uniforme de Serviço	\$ 50,00	1 kg	Uniforme militar utilizado rotineiramente pelos soldados de um quartel.
Utensílios Básicos Pessoais	\$ 20,00	0.5 kg	Panela, Copo, Talheres, Itens Particulares e de Higiene Pessoal.

ARMADURAS

As armaduras são os anjos da guarda dos soldados em campo. Dentro do universo de jogo isso não poderia deixar de ser verdade. Um soldado utiliza uma armadura por causa da sua capacidade em diminuir a letalidade de um ataque certeiro. Desta forma, este tipo de equipamento deve apresentar uma certa capacidade de redução de dano que deverá ser aplicada todas as vezes que um personagem tenha sido realmente atingido em combate. É exatamente desta forma que uma armadura deve funcionar dentro do universo de jogo.

A Tabela de Armaduras apresenta as seguintes características para cada um de seus registros:

Armadura: Um nome que identifica o tipo de armadura listado.

Bônus DES Máximo: O valor máximo de modificador de Destreza que poderá ser utilizado no cálculo da defesa básica do personagem, quando o mesmo estiver utilizando este tipo de armadura em combate.

Redução de Dano: A quantidade de dano letal que a armadura reduz em cada ataque que realmente atinja o seu usuário. Esta quantidade de dano deverá ser descontada apenas do dano que seria aplicado aos pontos de vitalidade do personagem. O dano aplicado aos seus pontos de fadiga nunca deve ser reduzido por uma armadura.

Penalidade: A penalidade devido ao peso que deverá ser aplicada a todos os testes de Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Natação, Acrobacia e Punga quando o personagem estiver utilizando este tipo de armadura. A perícia Natação ainda sofre uma penalidade semelhante devido ao peso e quantidade de equipamentos que o personagem esteja carregando.

Redutor de Velocidade: A penalidade, em metros por rodada, que o personagem deverá sofrer em seu movimento enquanto estiver utilizando este tipo de armadura.

Custo: O custo, em uma unidade monetária genérica, da armadura listada.

Peso: O peso médio, em kilos, da armadura listada.

Grupo: O agrupamento a qual o tipo de armadura listado está classificado.

Tabela de Armaduras							
Armadura	Bônus DES Máximo	Redução de Dano	Penalidade	Redutor em Velocidade	Custo	Peso	Grupo
Roupas Comuns	---	---	---	---	\$ 20,00	1 kg	Leves
Roupas Reforçadas	+5	+1	-1	---	\$ 60,00	2 kg	Leves
Colete de Kevlar Leve	+5	+2	-1	---	\$ 200,00	3 kg	Leves
Colete de Kevlar Médio	+4	+3	-2	-1	\$ 300,00	6 kg	Médias
Colete de Kevlar Pesado	+3	+4	-2	-2	\$ 400,00	9 kg	Pesadas
Colete de Combate Kevlar	+1	+5	-4	-4	\$ 700,00	12 kg	Pesadas

Roupas Comuns: Roupas de uso comum, que não tenham sido reforçadas de alguma forma, não apresentam qualquer capacidade de proteção em combate. Estas roupas estão aqui apresentadas apenas como base de comparação em relação aos outros itens apresentados na tabela.

Roupas Reforçadas: Roupas reforçadas representam aquelas vestimentas que tenham sido preparadas de alguma forma para resistirem a uma certa quantidade de dano em combate. Aqui se encontram os macacões de aviação bem como a maioria dos uniformes de combate modernos.

Coletes de Kevlar: Um colete de kevlar é composto por várias placas posicionadas em áreas vitais do corpo humano. Estas placas são feitas de kevlar, um material leve mas bastante resistente aos disparos realizados pelas diversas armas de combate a distância modernas. Coletes de kevlar apresentam níveis diferenciados de proteção aos seus usuários. Neste material, isto é representado pelos diversos modelos que se encontram listados na tabela de armaduras.

Colete de Combate: Um colete de combate, apesar do seu nome, representa um uniforme totalmente composto por placas de kevlar estrategicamente posicionadas de forma a oferecer o máximo em proteção com o mínimo de desconforto ao seu usuário. Uniformes deste tipo são bastante raros. Geralmente, apenas unidades de elite têm acesso a este tipo de equipamento. Um oponente que utilize uma armadura como esta em combate é definitivamente um elemento a ser temido durante a batalha.

ARMAS DE COMBATE CORPO-A-CORPO

Apesar de se tornarem um tanto quanto inefetivas no campo de batalha moderno, as armas de combate corpo-a-corpo ainda são um ótimo recurso de combate. Armas de combate modernas são bastante dependentes de uma correta manutenção periódica e, exatamente por este motivo, tendem a apresentar um funcionamento bastante instável quando expostas a condições adversas de combate. Desta maneira, o personagem experiente sabe que estar familiarizado com a correta utilização de uma arma de combate corpo-a-corpo pode ser a sua última esperança quando cercado pelo inimigo.

Em tempos modernos, a grande maioria das armas de combate corpo-a-corpo é fabricada utilizando materiais de altíssima qualidade. Por este motivo, estas armas são consideradas obras-primas, o que confere uma bonificação equivalente a +1 em todas as jogadas de acerto e de dano do personagem quando o mesmo utilizar uma arma como esta em combate.

A Tabela de Armas de Combate Corpo-a-Corpo apresenta as seguintes características para cada um de seus registros:

Arma: Um nome que identifica o tipo de arma listado.

Dano: A quantidade de dano que a arma inflige em seu alvo.

Crítico: A margem de valores que representam um acerto crítico em uma jogada de acerto em combate. As regras sobre acertos críticos normalmente não se aplicam a ataques desarmados ou a redes de combate. Por este motivo, estas armas não apresentam um valor para esta característica.

Alcance: O valor do incremento de alcance do tipo de arma listado. Nesta tabela somente as armas normalmente arremessáveis apresentam algum valor nesta característica.

Tipo: O tipo de dano infligido pela arma listada.

Tamanho: O tamanho, em relação a um personagem humano, da arma listada.

Custo: O custo, em uma unidade monetária genérica, da arma listada. O Mestre de Jogo deve alterar este valor de acordo com a disponibilidade e o acesso dos personagens a uma determinada arma em seu cenário de jogo.

Peso: O peso médio, em kilos, da arma listada.

Grupo: O agrupamento a qual o tipo de arma listado está classificado.

Tabela de Armas de Combate Corpo-a-Corpo								
Arma	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Tamanho	Custo	Peso	Grupo
Ataque Desarmado	1D3	**	---	Contundente	---	---	---	Simples
Baioneta	1D6	20	---	Perfurante	Grande	\$ 40,00	6 kg	Simples
Bastão	1D6	20	---	Contundente	Grande	\$ 60,00	2 kg	Simples
Faca	1D4	19-20	4 metros	Perfurante	Diminuto	\$ 40,00	0.5 kg	Simples
Porrete	1D6	20	---	Contundente	Pequeno	\$ 30,00	1.5 kg	Simples
Soco Inglês	1D4	**	---	Contundente	Diminuto	\$ 40,00	0.5 kg	Simples
Facão	1D6	19-20	---	Cortante	Pequeno	\$ 60,00	1.5 kg	Antigas
Machado	1D8	20	---	Cortante	Médio	\$ 100,00	3 kg	Antigas
Marreta	1D8	20	---	Contundente	Médio	\$ 200,00	5 kg	Antigas
Pá/Enxada	1D4	20	---	Cortante	Médio	\$ 80,00	2 kg	Antigas
Picareta	1D6	20	---	Perfurante	Grande	\$ 200,00	3 kg	Antigas

** Ataques desarmados normalmente não infligem dano crítico.

ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

As armas de combate a distância modernas são o instrumento de trabalho de um soldado. Após o descobrimento da pólvora pelos chineses, o conflito armado nunca mais foi o mesmo. Apesar dos vários modelos desenvolvidos ao longo do tempo, todas as armas que fazem parte de uma mesma categoria acabam apresentando características bastante semelhantes. Exatamente por este motivo elas são apresentadas, neste material, de acordo com a categoria genérica a qual as mesmas são classificadas.

A distinção entre modelos de armas específicas dentro de uma mesma categoria geral de classificação fica a critério do Mestre de Jogo. É aconselhável que isso não seja feito, já que representa um certo trabalho adicional a esta figura e, como constatado no mundo real, um modelo específico nunca chega a apresentar uma diferença tão expressiva em relação aos demais em sua categoria.

A Tabela de Armas de Combate a Distância apresenta as seguintes características para cada um de seus registros:

Arma: Um nome que identifica o tipo de arma listado.

Dano: A quantidade de dano que a arma inflige em seu alvo ou área de efeito (no caso de explosivos).

Crítico: A margem de valores que representam um acerto crítico em uma jogada de acerto em combate. As regras sobre acertos críticos não se aplicam a granadas e cargas explosivas e, por este motivo, estas armas não apresentam um valor para esta característica.

Alcance: O valor do incremento de alcance do tipo de arma listado. Os valores entre parênteses representam a área de efeito (o espaço afetado pela explosão) de granadas e outros tipos de explosivos.

Cadência de Disparos: A quantidade de disparos que poderão ser efetuados com o tipo de arma listado. Armas de disparos múltiplos também podem ser utilizadas para efetuar um único disparo. Armas de disparos em rajadas também podem ser utilizadas para efetuarem disparos múltiplos ou únicos. As únicas exceções a esta regra são as metralhadoras (leves e pesadas) que só poderão efetuar disparos em rajadas. Consulte a descrição destas armas para maiores detalhes sobre o seu funcionamento.

Capacidade de Disparos: A quantidade de disparos que poderão ser efetuados antes que a arma precise ser recarregada. A forma de recarga de cada arma se encontra listada entre parênteses. Armas de pente necessitam de uma ação equivalente a movimento para serem completamente recarregadas. Armas de projétil e lançadores de granadas necessitam de uma ação de rodada completa para serem municiadas para um novo disparo. Armas de Flechas, Cargas, Cintas, Setas e Mísseis necessitam de uma ou mais rodadas, a critério do Mestre de Jogo, para serem completamente recarregadas.

Tipo de Dano: O tipo de dano infligido pela arma listada.

Tamanho: O tamanho, em relação a um personagem humano, da arma listada.

Custo: O custo, em uma unidade monetária genérica, da arma listada. O Mestre de Jogo deve alterar este valor de acordo com a disponibilidade e o acesso dos personagens a uma determinada arma em seu cenário de jogo.

Peso: O peso médio, em kilos, da arma listada. Este peso representa uma arma que se encontra carregada.

Grupo: O agrupamento a qual o tipo de arma listado está classificado.

Tabela de Armas de Combate a Distância

Arma	Dano	Crítico	Alcance	Cadência de Disparos	Capacidade de Disparos	Tipo de Dano	Tamanho	Custo	Peso	Grupo
Mina Anti-Pessoal	6D8	---	---(4)	---	---	Perfurante	Pequeno	\$ 20,00	2 kg	Simples
Mina Anti-Tanque	6D10	---	---(4)	---	---	Perfurante	Pequeno	\$ 30,00	3 kg	Simples
Carga Explosiva (TNT, C4)*	2D6	---	4 metros(2)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 10,00	0.5 kg	Simples
Granada de Concussão	1D6	---	4 metros(4)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 10,00	0.5 kg	Simples
Granada de Fragmentação	6D6	---	4 metros(4)	---	---	Perfurante	Pequeno	\$ 15,00	0.5 kg	Simples
Granada de Fumaça	1D6	---	4 metros(2)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 5,00	0.5 kg	Simples
Granada de Gás	1D6	---	4 metros(2)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 10,00	0.5 kg	Simples
Granada de Luz	1D6	---	4 metros(2)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 5,00	0.5 kg	Simples
Granada Incendiária	4D6	---	4 metros(4)	---	---	Ambiental	Pequeno	\$ 20,00	0.5 kg	Simples
Atiradeira	1D4	19-20	5 metros	Único	1(Projétil)	Contundente	Pequeno	\$ 5,00	---	Simples
Arco Composto	1D8	20	12 metros	Único	24(Flechas)	Perfurante	Médio	\$ 350,00	2.5 kg	Antigas
Besta Grande (Rifle)	1D10	20	10 metros	Único	12(Setas)	Perfurante	Médio	\$ 400,00	3 kg	Antigas
Besta Pequena (Pistola)	1D6	20	6 metros	Único	12(Setas)	Perfurante	Médio	\$ 250,00	1.5 kg	Antigas
Espingarda de Caça (cal.12)	3D8	19-20	5 metros	Múltiplos	2(Projéteis)	Perfurante	Grande	\$ 400,00	4 kg	Modernas
Escopeta Militar (cal.12)	3D8	19-20	5 metros	Múltiplos	8(Projéteis)	Perfurante	Grande	\$ 450,00	4 kg	Modernas
Espingarda Leve (cal.22)	3D6	20	50 metros	Múltiplos	5(Projéteis)	Perfurante	Grande	\$ 350,00	3 kg	Modernas
Pistola Leve (cal.765)	2D4	20	6 metros	Múltiplos	7+1(Pente)	Perfurante	Pequeno	\$ 250,00	0.5 kg	Modernas
Pistola Média (cal.9mm)	3D4	20	10 metros	Múltiplos	15+1(Pente)	Perfurante	Médio	\$ 350,00	1 kg	Modernas
Pistola Pesada (cal.45)	3D6	20	8 metros	Múltiplos	7+1(Pente)	Perfurante	Médio	\$ 450,00	1.5 kg	Modernas
Revólver Leve (cal.22)	2D4	20	5 metros	Múltiplos	6(Projéteis)	Perfurante	Pequeno	\$ 200,00	0.5 kg	Modernas
Revólver Pesado (cal.44)	3D6	20	7 metros	Múltiplos	6(Projéteis)	Perfurante	Médio	\$ 350,00	1 kg	Modernas
Fuzil de Assalto (cal.5.56mm)	3D8	19-20	40 metros	Rajadas	30+1(Pente)	Perfurante	Grande	\$ 750,00	6 kg	Modernas
Rifle de Precisão (7.62mm)	4D8	20	100 metros	Único	5+1(Pente)	Perfurante	Grande	\$ 2200,00	8 kg	Modernas
Sub-Metralhadora (cal.10mm)	3D6	19-20	20 metros	Rajadas	30+1(Pente)	Perfurante	Médio	\$ 600,00	4 kg	Modernas
Lança-Granadas (Acessório)	---	---	5 metros	Único	1(Granada)	Ambiental	Médio	\$ 250,00	2 kg	Exóticas
Lança-Granadas (Armamento)	---	---	7 metros	Múltiplos	6(Granadas)	Ambiental	Médio	\$ 450,00	8 kg	Exóticas
Lança-Mísseis Leve	6D8	20	20 metros(6)	Único	1(Missel)	Contundente	Grande	\$ 1750,00	6 kg	Exóticas
Lança-Mísseis Pesado	6D8	20	40 metros(6)	Único	4(Mísseis)	Contundente	Grande	\$ 2000,00	10 kg	Exóticas
Lança-Chamas**	3D6	---	4 metros	Múltiplos	20(Carga)	Ambiental	Grande	\$ 200,00	25 kg	Exóticas
Metralhadora Leve (cal.50mm)	3D10	19-20	60 metros	Rajadas	100(Cinta)	Perfurante	Grande	\$ 3000,00	12 kg	Exóticas
Metralhadora Pesada (cal.60)	4D8	19-20	80 metros	Rajadas	500(Cinta)	Perfurante	Grande	\$ 3500,00	16 kg	Exóticas
Morteiro Leve (cal.60mm)	5D8	20	30 metros(6)	Único	1(Missel)	Contundente	Grande	\$ 1500,00	5 kg	Exóticas

* Por unidade (Consulte as regras sobre Cargas Explosivas).

** Depois de aplicado o dano listado, o alvo estará em chamas (Consulte as regras sobre Fogo no Livro do Mestre).

Minas Terrestres: Minas terrestres são utilizadas espalhadas em uma determinada área formando o que as tropas conhecem como campo minado. Um campo minado é geralmente preparado para atingir pessoas ou veículos (em raras ocasiões as duas coisas).

Minas anti-pessoais são preparadas para mutilar e matar soldados individuais. Veículos blindados que passem por cima de tais artefatos geralmente não sofrem uma quantidade de dano que seja considerável. Apesar disso, veículos leves como jipes e caminhões podem ser seriamente danificados por uma mina deste tipo.

Já as minas anti-tanque são construídas especificamente com o intuito de danificar veículos blindados. Este tipo de equipamento geralmente tolera uma quantidade maior de pressão antes de ser detonado. Desta forma, às vezes um soldado pode chegar a pisar em uma mina deste tipo e ainda assim não detoná-la.

Campos minados que misturam estes dois tipos de explosivos são o pior tipo de terreno que um soldado pode encontrar em sua frente.

Quando uma mina é detonada, a mesma causa dano a todos as pessoas que se encontram em sua área de efeito. Todas as pessoas que se encontram nesta área devem realizar um teste de Reflexos (CD15) para diminuir a quantidade de dano sofrida pela metade. O pobre soldado responsável pela detonação da mina não tem direito a este teste e deverá sofrer o seu dano normal, sem direito a nenhuma redução.

Cargas Explosivas: Algumas vezes, uma missão requer o uso de explosivos um pouco mais forte do que uma granada. As cargas explosivas preenchem estes requisitos satisfatoriamente. Este tipo de equipamento não é utilizado exatamente como as granadas. A dinamite, a trinitroglicerina e os explosivos plásticos modernos são exemplos claros de cargas explosivas.

A quantidade de dano infligido por uma carga explosiva deverá ser calculada de acordo com a quantidade de explosivo utilizado em seu preparo. Para cada meio quilo de explosivo contido em uma carga, o seu dano inicial deverá ser duplicado. Uma carga explosiva deve ser armada e ativada, previamente a sua utilização, através de um teste de Demolição (CD10). Falhar em um teste como este, ou utilizar uma carga explosiva sem o devido treinamento em Demolição, significa que a apenas metade do dano originalmente previsto será aplicado aos alvos no momento da detonação do explosivo.

Quando uma carga explosiva é armada e ativada, a sua contagem regressiva é então iniciada. Um contador padrão pode ser programado para um intervalo de até uma hora. Períodos maiores de tempo requerem contadores especializados. Um contador não significa necessariamente um equipamento eletrônico moderno, como os contadores digitais. Este equipamento pode ser representado por um pavio, uma trilha de pólvora ou qualquer outro meio de detonação remota que esteja sendo utilizado para ativar a carga explosiva.

Uma carga explosiva é um equipamento que apresenta o diferencial de infligir uma certa quantidade de dano em uma área de efeito bastante concentrada, o que o torna ideal para a demolição de estruturas ou ainda para a limpeza de entulhos. A área de efeito de uma carga explosiva é equivalente a 2 metros para cada 1 quilo de explosivos utilizados em seu preparo. Todas as pessoas que se encontrem dentro desta área, no momento da explosão da carga, devem realizar um teste de resistência de

Reflexos (CD20). Aqueles que forem bem sucedidos neste teste sofrerão apenas metade do dano, arredondado para baixo, que normalmente seria aplicado aos alvos da explosão.

Cargas explosivas são equipamentos de acesso bastante restrito, normalmente disponível apenas a unidades militares, agências especializadas de combate ao crime ou determinadas companhias de construção. Um equipamento como este nunca poderá infligir dano crítico ao seu alvo (as regras sobre acertos críticos não se aplicam a nenhum tipo de explosivo).

Granadas de Concussão e de Luz: Quando o objetivo de uma missão é deter e subjugar, ao contrário de matar, é sábia a utilização de granadas de concussão ou de luz. Equipamentos deste tipo normalmente infligem uma quantidade mínima de dano físico, mas desabilitam qualquer pessoa que se encontre em seu raio de efeito (a não ser que o alvo seja bem sucedido em um teste de resistência específico). Um equipamento como este nunca poderá infligir dano crítico ao seu alvo (as regras sobre acertos críticos não se aplicam a nenhum tipo de explosivo).

Uma granada de concussão, ou de luz, inflige o valor de dano listado na Tabela de Armas de Combate a Distância, a todos os alvos que se encontrem em sua área de efeito (o número entre parêntese que se encontra listado juntamente ao incremento de alcance deste equipamento).

Para granadas de concussão: Todas as pessoas que se encontram em sua área de efeito no, momento da explosão, devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD15), ou estarão inconscientes por um período de tempo equivalente a 2D6 rodadas (consulte as regras sobre Inconsciência no Livro do Mestre).

Para granadas de luz: Todas as pessoas que se encontram em sua área de efeito, no momento da explosão, devem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD15), ou estarão atordoadas por um período de tempo equivalente a 2D6 rodadas (consulte as regras sobre Atordoamento no Livro do Mestre).

Ao contrário de uma granada de fragmentação, não existe um teste de resistência de Reflexos para diminuir a quantidade de dano infligido por uma granada de concussão ou de luz. Os testes de resistência associados a cada um destes equipamentos diminuem apenas os seus efeitos colaterais além da explosão.

Granadas de Fragmentação: Granadas de fragmentação, assim como a maioria dos explosivos, são equipamentos de acesso altamente restrito. Uma granada como esta lança diversos estilhaços de metal quando detonada, danificando qualquer coisa que se encontre em sua área de efeito. Um equipamento como este nunca poderá infligir dano crítico ao seu alvo (as regras sobre acertos críticos não se aplicam a nenhum tipo de explosivo).

Granadas de fragmentação infligem o valor de dano listado na Tabela de Armas de Combate a Distância, a todos os alvos que se encontrem em sua área de efeito (o número entre parêntese que se encontra listado juntamente ao incremento de alcance deste equipamento). Todas as pessoas que se encontrem dentro desta área, no momento da explosão da granada, devem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD15). Aqueles que forem bem sucedidos neste teste sofrerão apenas metade do dano que seria normalmente aplicado aos alvos da explosão (arredondado para baixo).

Granadas de Fumaça e de Gás: Granadas de Fumaça e de Gás são equipamentos normalmente utilizados por agências de combate ao crime no controle de multidões ou na tomada hostil de estruturas ocupadas. Granadas de gás são popularmente conhecidas como bombas de efeito moral. Ambos os dispositivos provocam reações bastante irritantes para o corpo humano, o que comprova a sua eficácia na dispersão de elementos hostis. Estes tipos de equipamentos são de uso bastante restrito e de difícil acesso. Um equipamento como este nunca poderá infligir dano crítico ao seu alvo (as regras sobre acertos críticos não se aplicam a nenhum tipo de explosivo).

Uma granada de fumaça, ou de gás, inflige o valor de dano listado na Tabela de Armas de Combate a Distância, a todos os alvos que se encontrem em sua área de efeito (o número entre parêntese que se encontra listado juntamente ao incremento de alcance deste equipamento). Todas as pessoas que se encontrem dentro desta área, no momento da explosão da granada, devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD15 + 1 para cada rodada em contato com a fumaça ou gás), ou estarão sufocadas. Uma pessoa sufocada desta maneira sofre uma quantidade de dano equivalente a 1D6 a cada 2 rodadas nesta condição. Qualquer pessoa pode segurar o seu fôlego por um determinado período de tempo, retardando assim os efeitos do sufocamento (para maiores detalhes, consulte as regras sobre Sufocamento e Afogamento no Livro do Mestre). Granadas de fumaça também apresentam o efeito colateral de obscurecimento em sua área de efeito, aplicando uma chance de erro por obscurecimento de 20% a todos os personagens que se encontrarem nesta área.

Ao contrário de uma granada de fragmentação, não existe um teste de resistência de Reflexos para diminuir a quantidade de dano infligido por uma granada de fumaça ou gás. Os testes de resistência associados a cada um destes equipamentos diminuem apenas os seus efeitos colaterais além da explosão.

Granadas Incendiárias: Granadas incendiárias são equipamentos bastante específicos e criados com a única finalidade de atear fogo instantaneamente a uma determinada área. São equipamentos raros e de acesso bastante restrito, normalmente disponível apenas a unidades militares e agências especializadas de combate ao crime. Grande parte dos equipamentos deste tipo acessíveis a personagens iniciantes é na verdade uma construção caseira que, de certa forma, cumpre o seu papel com a mesma efetividade do original (como os amplamente conhecidos "coquetéis molotov").

Uma granada incendiária lança uma grande quantidade de combustível em chamas quando detonada, ateando fogo em qualquer coisa que se encontre em sua área de efeito. Um equipamento como este nunca poderá infligir dano crítico ao seu alvo (as regras sobre acertos críticos não se aplicam a nenhum tipo de explosivo).

Granadas incendiárias infligem o valor de dano listado na Tabela de Armas de Combate a Distância, a todos os alvos que se encontrem em sua área de efeito (o número entre parêntese que se encontra listado juntamente ao incremento de alcance deste equipamento). Todas as pessoas que se encontram nesta área, no momento da explosão da granada, devem realizar um teste de

resistência de Reflexos (CD15), ou serão afetadas pelas chamas espalhadas pela explosão. Aqueles que forem bem sucedidos neste teste não sofrerão nenhum tipo de dano adicional ao do impacto da explosão em si. Todos aqueles que falharam em seus testes de resistência sofrerão uma quantidade adicional de dano equivalente a 1D6. Este dano deverá ser aplicado a estas pessoas durante as suas próximas rodadas de combate até que as mesmas apaguem as chamas que, a partir deste momento, as consome. Apagar estas chamas requer uma ação completa de combate.

Se as chamas não forem apagadas o mais brevemente possível, o mestre de jogo pode aplicar penalidades as ações destas pessoas ou ainda aplicar uma quantidade maior de dano em cada rodada (devido as crescentes queimaduras em seus corpos). Maiores detalhes sobre os efeitos específicos do fogo em um determinado personagem podem ser encontrados no Livro do Mestre.

ACESSÓRIOS

Um acessório é algo que, quando instalado em uma arma, adiciona uma nova característica ao seu funcionamento. A maioria dos acessórios apresentados aqui foi desenvolvida para ser instalada em armas de fogo modernas. Entretanto, alguns não são compatíveis com determinados modelos de armas e outros podem ser instalados, inclusive, em armas antigas.

O Mestre de Jogo é quem deve dar a palavra final sobre a disponibilidade de um determinado acessório para uma arma específica. Um pouco de bom senso aliado a uma rápida pesquisa sobre o assunto podem ajudá-lo nesta tarefa.

A Tabela de Acessórios apresenta as seguintes características para cada um de seus registros:

Acessório: Um nome que identifica o item.

Custo: O valor de mercado deste item em uma unidade monetária genérica.

Descrição: Uma pequena descrição do item e suas características de jogo.

Tabela de Acessórios

Acessório	Custo	Descrição
Baioneta	\$ 40,00	-1 em jogadas de acerto de ataques a distância.
Base de Apoio de Tiro	\$ 100,00	Elimina completamente a penalidade relacionada a recuo em armas pesadas.
Compensador de Recuo	\$ 250,00	Elimina completamente a penalidade relacionada a recuo em armas médias.
Lança-Granadas	\$ 250,00	Instalado apenas em Rifles de Assalto e algumas Sub-Metralhadoras.
Lanterna Tática	\$ 100,00	10% de penalidade de obscurecimento contra oponentes pegos pelo seu fecho de luz.
Mira a Laser	\$ 150,00	+1 em jogadas de acerto de ataques a distância.
Mira Noturna	\$ 1200,00	Diminui pela metade as penalidades relacionadas à baixa luminosidade do ambiente.
Mira Telescópica	\$ 1500,00	Elimina um valor de penalidade de distância equivalente ao seu grau de ampliação.
Mira Termal	\$ 1200,00	Diminui pela metade as penalidades relacionadas a obscurecimento.
Munição de Borracha	\$ 100,00	Provoca metade do dano listado pela arma.
Munição de Ponta-Oca	\$ 200,00	Bonificação equivalente a +2 no dano da arma.
Munição Fura-Colete	\$ 200,00	Diminui pela metade o valor de Redução de Dano do alvo.
Munição Traçadora	\$ 100,00	+1 em jogadas de acerto de ataques a distância, quando em combate noturno.
Muniçador Estendido	\$ 40,00	Pentes de 30, 45, 60 e 100 tiros. Apenas para Sub-Metralhadoras e Rifles de Assalto.
Muniçador Padrão	\$ 20,00	Muniçadores extras para as diversas armas de combate a distância.
Silenciador	\$ 150,00	+5 na dificuldade dos testes de Ouvir para detectar o som dos disparos.

Mira Telescópica: Atiradores de elite geralmente utilizam armas equipadas com miras telescópicas. Um equipamento como este diminui qualquer penalidade relativa a distância de acordo com o seu grau de ampliação. É importante notar que isso não oferece ao atirador uma bonificação em sua jogada de acerto. Este equipamento apenas diminui a penalidade de incremento de alcance que normalmente seria aplicada de acordo com a distância dos alvos dos disparos. Por exemplo, Uma mira telescópica de ampliação 4X elimina uma penalidade de distância equivalente a -4. Entretanto, uma lente como esta não iria conceder nenhuma bonificação adicional se a penalidade de distância fosse equivalente a apenas -2. Este equipamento iria apenas anular esta penalidade.

As vantagens de uma mira telescópica só devem ser aplicadas em ataques de disparo único. Ao realizar disparos múltiplos em uma mesma rodada de combate, o usuário de uma arma de fogo equipada com tal equipamento não consegue utilizá-lo de forma a lhe trazer algum benefício. Uma mira telescópica só traz alguma vantagem para o usuário que efetua um disparo preciso e bem localizado.

Ao utilizar uma mira telescópica o atirador diminui a sua linha de visão, o que dificulta a sua defesa contra eventuais ataques externos. Desta maneira, ao utilizar uma mira telescópica, o atirador deve descontar o seu modificador de Destreza do valor final de sua defesa básica. Essa alteração deve ser mantida até o seu próximo turno de combate.

Baioneta: Quando são surpreendidos em combate corpo-a-corpo, os soldados geralmente confiam em baionetas para dar cabo de seus oponentes. A baioneta é uma lâmina de aproximadamente 30 cm que é afixada na extremidade do cano de uma arma de combate a distância moderna. Elas são geralmente utilizadas em rifles de assalto, mas podem ser adaptadas para outros tipos de armas. O personagem que utilize uma arma equipada com tal acessório pode atacar um oponente em combate corpo-a-corpo utilizando os valores apresentados para este item na tabela de armas de combate corpo-a-corpo. Entretanto, uma baioneta dificulta bastante a aquisição de alvos quando em combate a distância. Isso infere em uma penalidade equivalente a -1 nas jogadas de acerto contra alvos a distância.

Mira a Laser: Um sistema de mira a laser emite um pequeno feixe luminoso que parte da extremidade do cano de uma arma delatando a sua linha de tiro. Um sistema como este pode ser montado em qualquer arma de combate a distância. Um contato

F.U.B.A.R

eletrônico, geralmente instalado no local de empunhadura da arma, ativa o sistema. Este sistema permite uma aquisição mais segura do alvo, o que confere uma bonificação equivalente a +1 nas jogadas de acerto do atirador.

Silenciador: O silenciador é um acessório que abafa o som de um disparo dificultando assim a sua detecção. Um silenciador é sempre instalado na extremidade do cano de uma arma de fogo. Uma arma equipada com tal acessório oferece um acréscimo de +5 na dificuldade dos testes de Ouvir para a detecção de seus disparos.

REFERÊNCIAS

Filmes

Saving Private Ryan (Dreamworks, 1998) O que mais eu poderia dizer sobre este filme? Ele é simplesmente a fonte de inspiração para todo este material. Uma excelente história com personagens apaixonantes e um final bastante convincente.

Band of Brothers (HBO, 2001) Esta fantástica série de TV retrata a trajetória de uma companhia de heróis durante todo o conflito da 2ª Guerra Mundial. Uma pequena homenagem a um grupo de pessoas bastante especiais.

The Thin Red Line (Fox, 1998) Uma história bastante reflexiva sobre diversos soldados em serviço na frente do pacífico, durante a 2ª Guerra Mundial. Um retrato dos conflitos existentes nos diversos níveis de comando de uma corporação.

Enemy at the Gates (Paramount, 2001) Um filme sobre a estória de um herói de guerra russo que servia no pelotão de atiradores de elite (snipers) durante o conflito de Stalingrado. O papel das mulheres ativamente no campo de batalha nunca foi mais bem retratado.

Platoon (MGM, 1986) Um filme sobre os conflitos de um jovem soldado em meio a Guerra do Vietnã. A disputa de comando mortal entre os sub-oficiais é o ponto marcante da história.

Full Metal Jacket (Warner, 1987) Uma obra-prima de Stanley Kubrick que retrata algumas de suas experiências reais no conflito do Vietnã. Detalhe para o instrutor dos recrutas que era um instrutor real das forças armadas americanas.

Apocalypse Now (Paramount, 1979) A trajetória de um oficial renomado em busca de um traidor de seu exército em meio ao conflito do Vietnã. Os diversos pontos de vista da guerra, a escolha pelo que é certo ou errado e as diversas unidades encontradas em serviço ao longo da história são detalhes a serem notados.

Three Kings (Warner, 1999) Um filme triste, mas ao mesmo tempo bastante engraçado, que retrata a aventura de três soldados em busca de uma fortuna perdida ao final do conflito do Golfo Pérsico. Isto é o que geralmente acontece com soldados que, em meio a um conflito como este, estão longe da frente de batalha.

Black Hawk Down (Columbia, 2001) O retrato de uma operação em Mogadishu, Somália, que os Estados Unidos gostariam de nunca ter executado. Ótima reprodução da interação entre diversas unidades de regimentos diferentes.

Livros

Gurps WWII (SJG, 2002) Um excelente livro. Ótimo resumo do cenário da 2ª Guerra Mundial. Uma detalhada descrição das unidades envolvidas em cada frente de batalha além de modelos de personagem bastante interessantes.

Gurps WWII – Hand of Steel (SJG, 2002) Uma breve descrição sobre as unidades especiais envolvidas no conflito da 2ª Guerra Mundial. Apesar de pequeno é uma ótima fonte para este tipo de campanha.

Gurps Special Operations – Second Edition (SJG, 2000) Operações especiais em sua mais pura concepção. Excelente pesquisa sobre as unidades especiais dos diversos países do mundo.

Gurps High-Tech – Second Edition (SJG, 2000) Uma ótima fonte de pesquisa para armas e outros equipamentos modernos. Os tipos de armas apresentados neste material foram extraídos da compilação dos diversos modelos apresentados neste livro.

Weird Wars – Blood on the Rhine (PEG, 2001) A 2ª Guerra Mundial nunca foi tão aterrorizante quanto à descrita por este livro. Um grande número de regras e idéias deste material partiu deste livro.

Star Wars RPG – Core Rulebook (WotC, 2001) Um ótimo jogo que, apesar de algumas inconsistências em suas regras, adiciona excelentes idéias ao sistema D20.

Dragonstar – Starfarer's Handbook (FFG, 2002) Um excelente sistema para campanhas de ficção científica. Perfeita mistura de magia e tecnologia. Recomendado a qualquer fã do sistema D20.

World Wide Web

Missing Links (<http://www.missing-lynx.com>) A fonte da grande maioria das ilustrações apresentadas neste material. Um ótimo site para os fãs de miniaturas. Excelentes fotos.

Military Wallpapers.Com (<http://www.militarywallpapers.com>) A fonte da capa deste material. Ótimos papéis de parede com temáticas militares.

Armorama.Com (<http://www.armorama.com>) Uma ótima fonte para os modelistas de plantão. Site disponível em português.

CONCLUSÃO

Ufa! Finalmente terminei!

Após muitas noites sem sono e longos meses de desenvolvimento, finalmente eu consegui finalizar este material. Olhando para ele agora eu imagino que ainda falta muito a acrescentar. Entretanto, não há como postergar a sua distribuição por mais um mês ou dois e, além do mais, nem eu sei se realmente é necessário adicionar mais alguma coisa a tudo isso.

Pode parecer pouco, mas durante meses eu venho tentando aglomerar estas regras em algum lugar e torna-las disponíveis a quem tiver interesse no assunto. Mesmo após diversas revisões eu ainda encontro um errinho aqui ou ali que não tenha sido corrigido anteriormente. Mas acho que, no final das contas, o material já se encontra em um nível aceitável de qualidade e bastante utilizável em seu atual estado.

Eu não poderia deixar de agradecer a todas as pessoas que direta, ou indiretamente, contribuíram para que este suplemento se tornasse uma realidade. Entre diversas sessões de jogo, conversas pelo ICQ e e-mails em listas de discussão várias e boas idéias brotaram para serem incluídas aqui. Com certeza sem o apoio e a contribuição de todos os meus amigos e conhecidos, sejam eles "virtuais" ou não, este suplemento não teria saído dos meus diversos rascunhos.

Espero sinceramente que tudo isso venha a ter uma utilidade para alguém (além da minha pessoa...=).

Mesmo que não seja este o caso, já me dou por satisfeito em ter finalizado este projeto tão especial em minha vida de jogador de RPG.

A todos os que conseguiram chegar até aqui, deixo os meus sinceros votos de muita diversão e boas aventuras.

Osny Moreira.

ALISTE-SE RAPAZ!!

O EXÉRCITO PRECISA DE VOCÊ.

Aventure-se em exóticos e distantes campos de combate. Lute contra os inimigos da liberdade. Seja um admirado líder de esquadrão e leve os seus homens a vitória. Ou siga fielmente as ordens de seus superiores enquanto cumpre arriscadas missões atrás das linhas inimigas.

Você vai encontrar neste suplemento:

- 4 Novas classes essenciais para as frentes de batalha.
- 8 Novas perícias e 32 novos talentos.
- Novas regras que contemplam o uso de armas de fogo.
- Detalhes sobre a rotina militar e suas peculiaridades.
- Várias armas, armaduras e equipamentos modernos.