

MUTAÇÃO



INTRODUÇÃO

Este manual foi criado com base em algumas regras do sistema Daemon, para quem não conhece o sistema Daemon, ele foi um dos primeiros grandes sistemas brasileiros publicados na clássica revista Dragão Brasil. Criado pelo Marcelo Del Debbio (1992) em um fazine da escola politécnica chamado de “Politreco”, onde mais tarde (1995) o sistema entraria pela primeira vez no mercado com o nome de ARKANUN.

O tempo passou, Arkanun e seus suplementos foram adquiridos pela editora Daemon, que rebatizou o nome do sistema como SISTEMA DAEMON. Tornou-se um grande sucesso, lançou o TREVAS e diversos suplementos, no entanto com o passar dos anos os livros pararam de ser publicados, com exceção de fã-books como é possível encontrar no site do Concilium Tenebrae, Pergaminhos de Darkchet ou no próprio site da DAEMON com muitos PDFs feito pelos fãs.

De fato, o antigo sistema Daemon é repleto de falhas práticas e necessita de uma atualização, por isto foram usados apenas algumas bases do sistema, pois ele é bastante promissor. Inclusive, existe um capítulo chamado Regras Opcionais que podem ajudar mais a condução da campanha para o grupo de jogadores.

A escolha do sistema Daemon para criação do manual, além de valorizar o RPG nacional, foi devido a sua premissa de buscar algo mais realista, diferente do sistema d20, super fantasioso, e diferente do sistema d10, super engessado. Outro ponto é que o sistema Daemon possui OGL. Daemon foi um grande incentivador para criação de livros por fãs, diria até um pioneiro.

Se você gosta de títulos como The Walking Dead, Left For Dead, Blood 4 Dead, Army Of Dead, Madrugada dos Mortos, Guerra Mundial Z, Z Nation, The Last of US entre tantos outros... Certamente vai se identificar com este manual e gostar de jogar dentro do universo de Mutação.

**NÃO É PERMITIDA VENDA DESTE MATERIAL OU QUALQUER TIPO DE CAPITALIZAÇÃO.
É UM MANUAL/E-BOOK FEITO DE FÃS PARA FÃS SEM INTUITO DE RECEBER
QUALQUER BENEFÍCIO MONETÁRIO.**

A lore do cenário é puramente fictícia, a realidade é muito pior!

Feito por Rodrigo Matos. Discord: Rodrigo_Matos#9939

ÍNDICE

O início.....	04	Venenos.....	82
Criação de Personagem.....	10	Regras Opcionais.....	83
Atributos.....	11	Sessão do Mestre.....	87
Outras Características.....	14	Poderes Mutagênicos.....	90
Arquétipos.....	15	Aprimoramentos Cibernéticos..	93
Perícias.....	24	Infectados e NPCs.....	97
Aprimoramentos e Defeitos.....	30	Animais.....	111
Experiência	40	Sobrevivendo ao novo mundo.	124
Criando Assentamentos.....	41	Como lidar com infectados.....	136
Armas Brancas.....	44	Assentamentos/Refúgios.....	140
Armas de Fogo.....	46	Ficha de Personagem.....	146
Armaduras e Blindagens.....	49		
Equipamentos Variados	51		
Regras e Testes.....	56		
Combate.....	60		
Deslocamento.....	65		
Modificadores de Combate.....	66		
Modificadores de Tamanho.....	68		
Manobras e Ataques Especiais..	69		
Tipos de Dano e Recuperação....	74		
Condições Adversas.....	76		
Sanidade.....	79		
Tortura.....	81		



O início

Durante o Nazismo, diversos experimentos humanos foram realizados em campos de concentração na Polônia, em especial na cidade de Auschwitz com a supervisão de médicos como **Dr Eduard Wirths e Josef Mengele**. Este último fascinado pelos segredos da genética humana, do qual tinha como cobaias favoritas gêmeos. Acredita-se que de 1.500 gêmeos que serviram de experimento, apenas 200 sobreviveram.

Entre os estudos, se é que se pode chamar de estudos o que era realizado, existiam: Congelamento, Malária, Gás, Sulfonamida, Esterilização, Tifo, Bombas etc. Mas nenhum era tão especial para os dois líderes médicos como a evolução do código genético. Isto devido ao fato que Wirths sofreu um ataque cardíaco na primavera de 1942 e teve que atuar no exército apenas como médico. Coincidentemente, Mengele, no mesmo ano, foi ferido na frente Russa e tornou-se medicamente impróprio para lutar, atuando apenas como SS-Hauptsturmführer até ser atribuído em Auschwitz.

Eles desejavam encontrar a fórmula para o humano perfeito, um ser evoluído, uma nova raça pura e superior. Sem medo da fome, sede, doenças, capacidade de regeneração elevada, tempo de vida muito superior, entre outros aspectos evolutivos. Algo surreal e sobre humano, mas estes dois médicos/monstros estavam dispostos a usar de qualquer método para seguir em frente, principalmente depois de suas recentes frustrações de combate.

Com um certo avanço de seus experimentos, os Dr Wirths e Mengele passaram a dividir informações sigilosas com a chamada **Unidade 731**, que ficava Harbin, no Japão, onde utilizavam prisioneiros de guerra como novas cobaias. Uma vez que Japão fazia parte do Eixo junto a Alemanha, estes dois países possuíam seus agentes secretos agindo em conluio para evolução dos experimentos realizados.

Cerca de dez anos de pesquisa genética foram realizados entre o Heixo sob a supervisão dos Nazistas, mas tudo foi praticamente destruído após a derrota do Nazismo em 1945, quando as forças da URSS invadiram a Alemanha, após a batalha de Berlim.

À medida que os exércitos aliados iam retomando as cidades conquistadas pelos Nazistas, documentos, atas, informações e experimentos secretos dos campos de concentração foram encontrados, dando início ao que seria um dos maiores julgamentos contra crimes da humanidade, o chamado **Julgamento dos Médicos** e ao desenvolvimento do **Código de Ética da Medicina** em Nuremberga.

Mas o que não entrou para os registros da história, foram que os generais **Bedell Smith (EUA) e Ivan Suslparov (URSS)** tiveram acesso as informações secretas dos experimentos com riqueza de detalhes, e com isto ambos viram formas de aumentar suas forças bélicas.



A Guerra Fria

Em 1947, começava então a guerra fria entre as duas superpotências globais, EUA e URSS. Além das disputas no campo tecnológico, corrida espacial, esportes e poderio bélico, escondidos das mídias eles também faziam investidas para desenvolvimento dos processos de melhoramento genético, a herança dos nazistas. Muitos dos agentes secretos e espiões iam de ambos os lados buscando mais informações sobre o avanço nesta disputa pelo “homem perfeito”.

É possível afirmar que a maior disputa da guerra fria, o avanço biogenético, se quer foi citada na história conhecida.

Durante este período de tensão geopolítica, a CIA começava o **MK ULTRA** (Projeto de controle da mente em cobaias humanas com base em muitos experimentos colhidos dos Nazistas). Já o partido comunista instalou diversas linhas de pesquisadores infiltrados pelo mundo. O ponto inicial dos Comunistas foi o **Pacto de Varsóvia**, além de influenciar a guerra civil chinesa, guerra da coreia, Cuba, e algumas regiões da América Latina. Todos estes países de viés comunistas contribuía de alguma forma para o andamento do projeto que no Pacto de Varsóvia recebeu o nome de **Adam Project**.



Adam Project (AP)

Participaram do Pacto de Varsóvia os países, da Hungria, Romênia, Alemanha, Albânia, Bulgária, Tchecoslováquia e Polônia. O pacto tinha como principais medidas: A manutenção da presença militar nos países satélites, cooperação mútua e contra-ataque caso houvesse alguma investida da OTAN, além da criação de um projeto como resposta aos estudos da MK ULTRA, **O Adam Project (AP)**. Este projeto em específico tinha a participação de mais outros países, como Cuba, China e países da América Latina.

Apesar de toda monstruosidade feita pelos médicos Nazistas, um novo ser humano com capacidades físicas super evoluídas seria a resposta para diversos problemas enfrentados pela humanidade. Quem tivesse o controle desta tecnologia, teria o total comando do planeta, e o que desejavam os Comunistas/Socialistas se não um estado único global refém de seus mandos e desmandos? Poderiam achar a cura do HIV, do Câncer, resolver o problema da falta de recursos naturais com seres humanos capazes de se regenerar e serem minimamente dependentes de nutrição, mas, entre todos os benefícios, nenhum outro chamava mais atenção que o controle absoluto. O plano se dividia em duas etapas, a proliferação de um novo vírus global, em seguida, unificar sob uma única bandeira os grandes laboratórios farmacêuticos para criação de uma vacina capaz de curar o mundo (primeiro criam a doença, depois oferecem a cura). Com toda população escolhendo, por vontade própria, injetar uma novo imunizante para que possam voltar a viver normalmente. Assim não seria difícil ter cobaias ao extremo e acelerar os estudos em diversas etapas com a suposta “vacina”. Ainda que muitos indivíduos, na verdade a massiva maioria, perdessem a vida, os membros do Adam Project enxergavam isto como uma “seleção natural induzida”.

O segundo passo era aguardar as respostas genéticas dos membros, monitorar os indivíduos proeminentes para estudos e, destes insígnies, criar o mutagênico para o novo Adão.

Todas as principais potências da guerra fria se envolveram no processo, usando uma grande variedade de espiões, agentes duplos e novas tecnologias, como a passagem de cabos telefônicos. As organizações mais famosas e ativas foram a **CIA** norte-americana, que possuía estudos no CCD e MK ULTRA, a **KGB** soviética e o **MI6** britânico. A **Stasi** da Alemanha Oriental, diferentemente das demais, preocupava-se principalmente com a segurança interna, pois lá eles tentavam reafirmar o posto de núcleo do Adam Project, mas sua Diretoria Principal de Reconhecimento operava atividades de espionagem em todo o mundo. A CIA subsidiou secretamente e promoveu atividades e organizações culturais anticomunistas, com o propósito de barrar o avanço das pesquisas de biogenética do AP. A CIA também estava envolvida na política europeia, especialmente na Itália. Espionagem ocorreu em todo o mundo, mas Berlim foi o campo de batalha mais importante para a atividade deste tipo na época.

Muita informação arquivística secreta foi divulgada, de modo que o historiador Raymond L. Garthoff conclui que provavelmente havia paridade na quantidade e qualidade das informações secretas obtidas por cada lado. No entanto, os soviéticos provavelmente tinham uma vantagem em termos de HUMINT (espionagem) e "às vezes em seu alcance em altos círculos políticos".

Por fim, houve a derrota do bloco Comunista na guerra fria, mas apesar de perder a guerra fria, os soviéticos mantiveram em sigilo seus estudos e ainda continuaram a progredir em outras nações cujo comunismo ainda se manteve.

Foi então que na China, país que estava a se tornar uma potência econômica, o maior passo do Adam Project foi dado.

A Pandemia

Foi na ditadura Comunista Chinesa, em meados de 2019, que o primeiro passo do Adam Project foi dado. Em um laboratório de pesquisa de uma pequena cidade, onde, secretamente, havia estudos relativos a biogenética, médicos do AP criaram um vírus que iria expandir as "cobaias" de indigentes e pessoas vítimas de tráfico humano, para quase todas os indivíduos do planeta.

Tempos depois, de forma planejada, um novo vírus foi liberado nos populares da pequena cidade. Com rápida proliferação, atingiu vários cidadãos, alguns poucos tentavam alertar as autoridades nacionais e internacionais sobre o que estava acontecendo, mas eram sumariamente presos e logo em seguida dados como desaparecidos. As 50 agências de regulamentação (leia-se Censura) de internet da China cuidaram para que todo o experimento não fosse externado para o mundo, em seguida, com muitos infectados, e praticamente todos sem ter ciência do que estaria acontecendo devido a passividade do vírus, veio o ano novo Chinês. Cerca de 400 milhões de Chineses estavam prontos para se espalharem pelo mundo em muitos voos lotados.

Concomitantemente, as grandes potências e a OMS, por influência de agentes infiltrados do AP, forneciam volumosas doações para campanhas de políticos estratégicos, realizavam acordos escondidos com redes de notícias e financiavam o máximo de agências de mídia possíveis, tudo isto para que qualquer alarde sobre um novo vírus fosse minimizado, sendo assim, as grandes festividades ocorreram e o novo vírus foi chamado por muitos de "gripezinha".

Então se iniciaram as comemorações do ano novo ocidental, como o Natal, Réveillon, o Carnaval entre outras. Durante o alastramento do vírus por todo mundo, China, Alemanha e países da Europa que possuíam entre seus mais altos membros agentes infiltrados do Adam Project, cuidavam antecipadamente para resistir aos avanços da praga e manipulação de empresas farmacêuticas. Até que a situação se tornou incontrolável e o mundo se desesperou por uma vacina. (O segundo passo)

A Meta Vacina

Com o mundo doente, logo começava uma corrida entre os principais laboratórios farmacêuticos do planeta para elaborar uma vacina. Foram diversos estudos realizados às pressas e com certa desconfiança da população sobre a viabilidade destes novos imunizantes. No entanto, as grandes doações estratégicas realizadas pelos Chineses foram decisivas para criação de um enorme Lobby pró vacina. Com isto, agentes secretos do Adam Project realizaram uma grande jogada, a união de 5 grandes empresas farmacêuticas criadoras de imunizantes, onde todas estariam unidas para criação da chamada **Meta Vacina**. Deixariam de lado qualquer pensamento Capitalista para que, com a junção de seus estudos e recursos, o mundo inteiro pudesse ser vacinado sem distinção classe social ou poder aquisitivo. Tudo parecia perfeito, era a revanche da guerra fria e a prova que pensamentos Capitalistas sobre lucros apenas iriam atrapalhar a salvação do planeta. O mundo inteiro aplaudiu a iniciativa dos laboratórios e, em conjunto com as grandes nações, foi iniciado um enorme processo de vacinação global com a nominada Meta Vacina.

Qualquer um que fosse contra a meta vacina era logo taxado contra ciência, fascista, anti vacina, extremista entre outros termos pejorativos afim de desacreditar qualquer um que discordasse ou duvidasse da iniciativa.

Em tempo recorde, cerca de 6 meses, o mundo inteiro já possuía seus indivíduos vacinados com a meta vacina. Os que iriam contra o imunizante, a depender do regime em que viviam, eram presos ou possuíam sanções punitivas, o que os deixavam sem saída.

No fatídico dia de 31/12/2021 seria vacinado nos EUA um jovem negro de periferia, uma escolha política e estratégica, em transmissão ao vivo para o mundo direto da Time Square, em seguida, dia 01 de janeiro, seria comemorado o dia mundial da vida. O Dia que o mundo se curou. Grandes festas pelo mundo inteiro ovacionavam o grande momento da história em que a ciência e a colaboração humana foram indispensáveis para que todos pudessem receber a cura e voltar a planejar um futuro.

O Colapso

Pouco tempo depois, ninguém sabe ao certo onde foi o primeiro caso de uma pessoa ter se tornado altamente violenta e canibal, mas o fato é que tudo aconteceu rápido demais e todos foram pegos desavisados.

Já havia diversas denúncias sobre pessoas que tiveram efeitos colaterais similares, mas a mídia e a justiça, com devido controle do AP, logo penalizava quem informasse tal “fake News”. Enquanto nas regiões mais afastadas a meta vacina já demonstrava seu viés cruel e destrutivo, nas grandes cidades controladas pelo AP, apenas chegavam notícias sobre os extremistas anti-vacinas e alguns casos isolados. No entanto, quando todos se reuniram para o dia mundial da vida, ou chamado **Dia D**, dos grandes centros urbanos começou uma onda de infectados atacando tudo que estivesse vivo pelo caminho.

Acidentes de trânsito, acidentes aéreos, queda de energia, rompimento de sinais de comunicação, tudo isto de forma abrupta. As autoridades, sem saber como lidar com esta ameaça, pediam apenas para que todos se isolassem e se protegesse até novas ordens. As forças militares tentaram fazer o máximo para controlar a situação. Cidades ou países que aderiram ao desarmamento de seus civis foram dizimados, já locais que possuíam armas aos cidadãos, tinham melhores formas de se defender. Os que puderam resistir criaram assentamentos, saquearam lojas de armamento, mercados, hospitais e deram seu melhor, mas se havia alguma chance de sobrevivência, ela estava no interior dos países, nas regiões menos habitadas.

Um êxodo acelerado de sobreviventes procurou se instalar nas regiões mais distantes, no entanto, os primeiros infectados eram apenas a ponta do iceberg, outras variações de infecção começaram a aparecer, estes receberam o nome de **infectados especiais** e passaram a caçar os humanos com habilidades predatórias. Neste ponto, as forças armadas já estavam praticamente obsoletas.

Protocolo Conplan 8888

Diante do colapso, o **Pentágono** tinha um protocolo emergencial para uma situação apocalíptica. Desde que o MK ultra começou com seus testes, o Pentágono matinha um plano de contingência chamado Protocolo Conplan 8888. Este plano se dividia em 6 fases.

Fase 1: Preparar o ambiente e descobrir uma cura. Inicialmente é preciso uma varredura de todos os locais que foram contaminados e reunião de todas as mentes científicas/estudos capazes de encontrar uma cura.

Fase 2: Identificar a fonte. identificar a fonte do vírus e investigar se existe alguma coisa que esteja a favor do colapso, como cientistas, governos ou organizações.

Fase 3: Iniciativa. Neste ponto é preciso de uma iniciativa global com uma liderança única contra os infectados. A junção de diversas forças de segurança para atacar os lugares mais infestados e criação de zonas de quarentena.

Fase 4: Armas pesadas. Os militares utilizariam armas nucleares em locais de grande proliferação afim de destruir o máximo possível de infectados.

Fase 5: Estabilização. Esta fase seria com exatos 60 dias depois do colapso. Se inicia com a criação de grandes muros e primeiras localidades funcionando normalmente, com energia, telefone e conexão com outras cidades.

Fase 6: Normalização. Se tudo corresse como planejado, seria necessário a união de todas as pessoas sobreviventes do planeta para procriação, além da queima total de qualquer vestígio e infectado a fim de livrar o vírus dos rios, lagos, plantações e solo.

O Fracasso dos Militares

Apesar do protocolo Conplan e diversas forças de segurança globais estarem muito bem equipadas, não houve progresso entre os militares para contenção do vírus, isto devido a duas razões: Boicote do Adam Project e Infectados especiais.

No preâmbulo da pandemia, a potência mundial chinesa fez volumosas doações para governos, gerais e afins, com isto garantiram apenas para si mesma e para aqueles que aceitaram o pagamento a maior parte da proteção diante do apocalipse eminente, foi como se vendessem ingressos para “Arca de Noé”. Desta forma, muito do poder de resposta dos militares foi exaurido ou inclinado mais para manutenção do Adam Project do que proteção de suas nações.

Somado a isto, a existência de infectados especiais, que vão muito além dos infectados comuns e suas limitações, pegaram todos de surpresa. Por fim, os militares se isolaram como podiam e o Protocolo Conplan, liderado pelos americanos, não conseguiu passar da Fase 4.



O Novo Mundo

Poucos anos depois de todo colapso, o mundo está devastado. Grandes cidades são apenas reflexo de um passado não tão distante, mas que está completamente fenecido. Arranha-céus em ruínas, ruas onde o asfalto sede espaço a plantas e grandes vias atoladas em sucatas de carros engavetados.

Existem pessoas que buscam a sobrevivência em assentamentos, seguindo os restos das grandes cidades atrás de comida e recursos. Outros preferem andar como lobos solitários ou em gangues. Como o ápice da infecção já passou, outro vírus tomou o protagonismo do mundo, o capitalismo sem lei. Ninguém precisa mais temer as autoridades, a única lei que toma conta das ruas agora é a lei do mais forte e o quanto se ganha. A moeda de troca se tornou munição, literalmente. As tribos, gangues, assentamentos isolados fazem suas transações com balas 9mm, 44 Magnum ou calibre 12.

Porém, ainda existem aqueles com senso de justiça, estes são chamados de paladinos do novo mundo, buscam o correto, o justo e tentam dar o melhor para proteger a si e seus próximos. Estes normalmente são eleitos como líderes dos assentamentos. A fé está abalada, quiçá inexistente, mas para alguns ela ainda é o caminho para salvação, pois tudo isto não passa da punição divina. É comum cultos de fanáticos buscando respostas e indicando os caminhos para uma vida melhor, e claro, farsantes e charlatões estão entre muitos destes.

O Próximo Passo

Os membros do Adam Project já previam todo colapso mundial, por isto se isolaram em unidades militares compostas por bastante recursos, formas de viver autossustentáveis, tecnologia de ponta, soldados e laboratórios. Eles gozam de total luxo enquanto o mundo perece.

Após o fim do primeiro passo, agora o AP busca sobreviventes em assentamentos, através de seus drones militares, para detectar a presença de algum membro em potencial que tenha adquirido habilidades especiais, os chamados **Meta humanos**. Ao encontrar um assentamento, enviam drones com medicamentos, suprimentos, manual de sobrevivência e tablets com acesso apenas ao canal de contato com a base do projeto mais próxima. Se fazem de amigos, dão esperanças e sempre pedem um relatório com o máximo de informações dos sobreviventes. Ao detectar a presença de um potencial insigne, enviam rapidamente uma equipe de militares meta humanos altamente treinados em missão de busca. Em seguida, levam o Insigne a base da AP mais próxima e iniciam-se os testes para criação do mutagênico desejado.

Por fim, enquanto todos os aspectos do novo Adão não forem devidamente preenchidos, as buscas continuam. Desde os pioneiros nazistas Dr Eduard Wirths e Josef Mengele, só irão parar quando conseguirem o ser humano perfeito.



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para criação de um personagem no mundo de Mutação, siga este passo a passo em 06 etapas com intuito de melhor construir sua crônica pessoal.

Passo 01: Crie seu prelúdio (background)

O prelúdio, ou seja, a história de vida de seu personagem. Para facilitar, aqui vai algumas indagações:

- Onde ele nasceu?
- Como foram seus pais?
- Como foi sua criação?
- Possui outros parentes?
- Qual a idade dele?
- Ele possui filhos?
- Como foram os relacionamentos?
- Como foi o momento do colapso para seu personagem?
- Qual sua motivação/ambição?

Passo 02: Escolha seu arquétipo

O jogador precisa definir o arquétipo que seu personagem terá. No cenário atual, não existe exatamente uma profissão como conhecemos, porém existem funções que um personagem pode desenvolver, em seu meio de convívio, que irão definir como serão suas perícias.

Passo 03: Defina seus atributos

Escolha seus atributos de acordo com a proposta de seu personagem. Se o personagem for mais social, é interessante ter o atributo de Carisma elevado, mas se for um ancião erudito, os atributos de Vontade e Inteligência fazem mais sentido. Um personagem humano possui inicialmente 90, 95 ou 100 pontos de atributos, a depender do juízo de valor do narrador e sua campanha.

Passo 04: Escolha suas Perícias

Todo personagem inicialmente possui 300 pontos de perícias para distribuir em seu arquétipo + sua Inteligência vezes 5 pontos para distribuir em qualquer perícia que deseje.

Passo 05: Elabore seu Assentamento.

Os jogadores podem escolher ser de uma gangue, sem refúgio, ou viver em um assentamento com outros sobreviventes (o mais adequado). Caso escolham viver em um assentamento, veja as regras de assentamento na página 41.

Passo 06: Escolha seus Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes importantes de um personagem, que definem melhor suas qualidades, defeitos e seu assentamento.



ATRIBUTOS

Todo personagem possui oito atributos, sendo quatro físicos e quatro não físicos.

Físicos: Força (FOR), Constituição (CON), Reflexos (REF) e Mobilidade (MOB).

Não físicos: Inteligência (INT), Percepção (PER), Vontade (VON) e Carisma (CAR).

Pontos de Atributos

Os pontos de atributos variam de acordo com o tipo de campanha/aventura que o narrador deseja mestrar e são distribuídos no 0° nível.

90 Pontos (Capacitado): Humano comum.

95 Pontos (Experiente): Um humano com atributos acima da média para a maioria.

100 Pontos (Desafiador): Um humano bem avançado para média humana.

Modificadores de FOR e CON

Valores de atributos a partir de 15 para cima fornecem bônus em determinadas situações. Os modificadores de atributo aumentam de forma progressiva, sem limites, de acordo com o valor atual do atributo. Veja a tabela a seguir:

Valor do Atributo	Modificador de FOR/CON	Valor Teste
01	-	05%
02	-	10%
03	-	15%
04	-	20%
05	-	25%
06	-	30%
07	-	35%
08	-	40%
09	-	45%
10	-	50%
11	-	55%
12	-	60%
13	-	65%
14	-	70%
15 e 16	+1	75% - 80%
17 e 18	+2	85% - 90%
19 e 20	+3...	95% - 100%

Limite de atributos

O valor mínimo de um atributo é de 3 pontos, já o máximo para um humano comum é de 18 pontos (O limite máximo de um atributo pode ser alterado devido algum aprimoramento).

Valor de teste

Além dos valores de atributos e modificadores de atributos, existe o **Valor de Teste** (cálculo do valor de atributo vezes 5 em porcentagem) e **Valor crítico** (Cálculo do Valor total de teste de atributo dividido por 5 em porcentagem). Maiores detalhes no capítulo *Regras e Testes*.

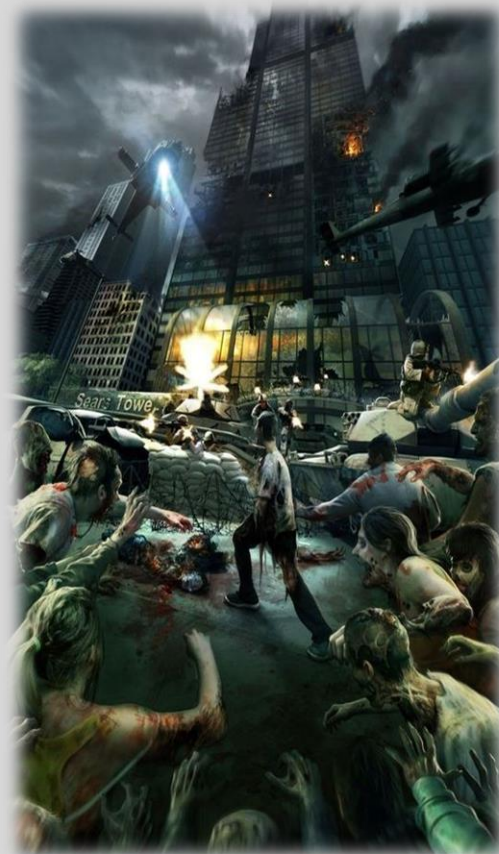
Por exemplo:

Valor de atributo: Força (FOR) 15

Valor de teste atual = 75%

Modificador de atributo: Força 15 concede +1 de modificador.

Valor crítico: 75% dividido por 5 = 15%.



Força (FOR)

A Força representa o potencial físico e musculatura do personagem. Esse atributo é muito importante para os combatentes corpo a corpo. A força está ligada ao cálculo para pontos de vida, distância de salto, capacidade de carga, perícias que envolvam a força etc.

Capacidade de carga: Indica o peso máximo (em kg) que um Personagem é capaz de carregar consigo. O valor de cálculo para medir a capacidade de **carga máxima do personagem é de: (FORx7,5)** Valor de força vezes 7,5. **A carga média é metade deste valor.**

Se o peso de tudo o que o Personagem está vestindo e carregando não soma mais que o limite da capacidade de carga média, ele pode se mover e realizar ações normalmente (embora seu deslocamento e liberdade de movimentos ainda possam ser reduzidos caso esteja usando armadura). Se o Personagem está carregando e/ou vestindo equipamento suficiente para que o peso ultrapasse o valor limite para carga média, todos os seus testes físicos serão com dificuldade difícil.

Modificador: O modificador de força é aplicado no dano para combate corpo a corpo armado ou desarmado, incluindo armas de arremesso até 6 metros do alvo.

Levantar: Uma criatura pode levantar um valor máximo igual a sua força vezes 15 (**FORx15**) mas ficará sem deslocamento e testes que envolvam Mobilidade ou Reflexos fracassam automaticamente.

Puxar e arrastar: Um personagem consegue puxar e arrastar um peso igual a 15 vezes seu valor de força (**FORx15**) mas fica com deslocamento reduzido para 1/3 e testes que envolvam Reflexos e Mobilidade fracassam automaticamente enquanto puxa ou arrasta o peso.

Saltar: Na vertical, 1 ponto de força para cada 7,5 cm. Horizontal, 1 ponto de força para cada 30 cm em testes normais. Em caso de corrida, antes de um salto horizontal, diminua a dificuldade em um grau, Exemplo: Se for um teste normal, se torna fácil. (Veja os graus de dificuldade no capítulo *Regras e Testes*).

Constituição (CON)

A Constituição representa a saúde e a resistência do personagem. O valor de Constituição altera a quantidade de pontos de vida dos seres. A constituição também define a quantidade de tempo capaz de ficar sem respirar, resistir a venenos, aguentar longas marchas sem exaustão, recuperação de ferimentos etc.

Modificador: Cada ponto de modificador de constituição concede 1 ponto de Índice de Proteção natural (IP) ao personagem.

Reflexos (REF)

Define sua habilidade de reagir a situações de combate através da reação corporal. Alguns exemplos para o uso do atributo de Reflexos são: Esquivar-se de um ataque, jogadas de iniciativa, habilidade manual com armas de combate, sejam armas brancas ou armas de fogo, além de combate desarmado em geral.

Mobilidade (MOB)

Mobilidade faz o personagem correr mais rápido, equilibrar-se melhor, lidar com esportes que necessitam de flexibilidade corporal, como acrobacias, pilotagem, montaria, mover-se em silêncio etc. Mobilidade é usada para testes que requerem destreza corporal, mas que não estão envolvidos em situações de combate.

Deslocamento e distância de viagem: Um personagem é capaz de se mover em seu turno o equivalente a 1 metro para cada ponto de atributo Mobilidade atual. Em uma hora de viagem, o valor de caminhada equivale a 4,5 km ou 9 km por hora se estiver em marcha. Um dia de viagem pode se percorrer até 4 vezes seu deslocamento em km de distância. Por exemplo, se o personagem tem deslocamento de 9m, ele pode viajar 36 km por dia, se for 12 m será então 48 Km por dia. Se uma criatura tiver deslocamento de voo, ele consegue voar o dobro do deslocamento por rodada.

Inteligência (INT)

A Inteligência determina a facilidade que seu personagem tem para aprender e raciocinar. Também lida com a memória, capacidade de entender ou abstrair conceitos, conhecimento de mais perícias e facilidade em descobrir coisas novas.

Percepção (PER)

A capacidade de perceber o mundo a sua volta, como um homem se esgueirando nas sombras ou ouvir o som de passos no corredor ao lado. Um personagem com alto valor em percepção está sempre atento, já um personagem com baixa percepção é facilmente distraído.

Vontade (VON)

É a resiliência mental de um personagem. Um alto valor em Vontade fará com que o personagem resista a efeitos de controle da mente, torturas, medo e tentações. Assim como é maior a sua capacidade de resistir danos em sua de sanidade. (Veja sanidade no capítulo *Regras e testes*)

Carisma (CAR)

O Carisma representa a força da personalidade, capacidade de persuasão, magnetismo pessoal, liderança e habilidade de influenciar os outros. Essa habilidade indica apenas como o personagem é visto pelos demais, não sua aparência física.



OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Pontos de Vida (PV)

A saúde física do personagem e sua capacidade de resistir a danos físicos. A quantidade de pontos de vida de um personagem é:

Média de valores de Força e Constituição atual

Por exemplo: Um personagem com valor de força 15 e constituição 14, somados os valores temos 29. Dividindo por dois, temos pouco mais de 14 (14,5) arredondado para cima (A menos que algo especifique o contrário, neste manual os valores sempre são arredondados para cima) total de 15 pontos de vida iniciais. Se o personagem alterar os valores de sua Força ou Constituição, os pontos de vida são recalculados pelos valores atuais dos atributos. Maiores detalhes sobre pontos de vida no capítulo *Regras e testes*.

Índice de proteção (IP)

Este é o valor de blindagem de uma criatura. A forma mais comum de IP são as armaduras ou coletes, no entanto, uma constituição muito elevada, habilidades, entre outros tipos de poderes ou equipamentos podem lhe fornecer IP. (Bônus de IP de fontes iguais não se acumulam) Sempre que sofrer um ataque, se o IP puder proteger a criatura, reduza a quantidade de dano sofrido pelo índice de proteção antes de reduzir de seus pontos de vida.

Aprimoramentos e Defeitos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou não naturais de um personagem que o refina com identidade própria. Todos os sobreviventes começam com seis pontos de aprimoramentos e podem adquirir mais com gasto de pontos de experiência. Existem também os defeitos, que criam desvantagens em troca de um novo ponto de aprimoramento para cada ponto de defeito. Os defeitos são escolhidos na criação de personagem (máximo de 3 pontos em defeitos) ou adquiridos durante a campanha. (Um defeito adquirido durante a campanha não fornece ponto de aprimoramento extra)

Perícias

Quando o personagem precisa realizar uma ação da qual necessita de conhecimento ou capacitação específica, (como conhecimento específico de programação com informática, um ofício específico como armeiro etc.) ele faz um teste de perícia.

Todo personagem recebe uma quantidade de pontos de perícias iniciais de 300 pontos para utilizar nas citadas em seu arquétipo + sua INT vezes 5 para utilizar em qualquer perícia. Veja maiores detalhes sobre perícias no capítulo *Perícias*.

Sanidade

(Apenas humanos)

Define a saúde mental do personagem, sua capacidade de resistir a danos cognitivos e manter-se firme aos horrores do mundo pós-apocalíptico. Considere sanidade como pontos de vidas mentais de um ser humano.

O cálculo de sanidade equivale à média dos valores de atributos de Inteligência e de Vontade (Valores atuais).

Por exemplo: Um personagem com valor de Vontade 15 e Inteligência 13, somados resultam em 28, o valor de sanidade do personagem é 14.

Sorte

(Opcional)

Sabe aquela coisa que diz que, se você se manter positivo você atrai energias positivas? Ou que quem acredita sempre alcança? Pois bem. A característica de Sorte é uma regra opcional que pode ajudar ou atrapalhar um sobrevivente. Sempre que o narrador julgar apropriado, ele pode pedir um teste de sorte para um jogador e verificar se ele obteve êxito. Por exemplo, ao investigar uma casa abandonada, ele pode encontrar água potável, suprimentos, armas, munição ou um infectado especial a sua espera. Veja detalhes sobre a característica de Sorte no capítulo de *Regras Opcionais*.

ARQUÉTIPOS

Adestrador de animais

Depois do colapso, achar um meio de transporte a combustível, ou aliado digno, se tornou uma tarefa quase impossível, mas não para aqueles que montam cavalos ou andam ao lado de cães de caça. Um adestrador é essencial para um assentamento que dispões de montarias e cães de guarda.

Perícias: Veterinária (INT)
Zoologia (INT)
Montaria (MOB)
Treinamento de Animais (CAR)
Armas Brancas Leves (REF)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Briga (REF/FOR)
Arremesso (REF)
Furtividade (MOB)
Sobrevivência Urbana (INT)



Armeiro

As novas moedas do capitalismo pós apocalíptico são 9mm, 44 Magnum, 380 ou 45 ACP. No entanto, de nada vale tais moedas se não houver armas para utilizá-las, e aquele que garante o bom funcionamento das armas é o armeiro. Algo raro e muito valioso atualmente.

Perícias: Armeiro Armaduras (INT)
Armeiro (armas de fogo) (INT)
Armeiro (armas brancas) (INT)
Armas de fogo curtas (REF)
Armas de fogo longas (REF)
Armas brancas leves (REF)
Mecânica (INT)
Informática básica (INT)
Hardware (INT)
Artífice (INT)



Atravessador

É fato que os sobreviventes precisam de muitas coisas para se manter em pé e firme contra as adversidades do mundo pós apocalíptico, e ninguém melhor para conseguir qualquer coisa do que um atravessador. Materiais como baterias, armas, remédios, informações ou até veículos podem ser conseguidos com estes afortunados mercadores do novo mundo.

Perícias: Armas de Fogo Curtas (REF)
Avaliação (INT)
Pesquisa/investigação (PER)
Furtividade (MOB)
Carros (MOB)
Sobrevivência Urbana (INT)
Empatia (CAR)
Barganha (CAR)
Lábria (CAR)
Falsificação (INT)



Batedor

Com o êxodo das grandes metrópoles para regiões mais afastadas, é sempre bom um batedor entre os sobreviventes, pois territórios inóspitos pode facilmente levar a morte de viajantes incautos. Infectados especiais caçam os humanos constantemente, alguém que conheça bem a região e saiba se movimentar, pode ser a diferença entre sobreviver ou se tornar mais um infectado da horda.

Perícias: Armas B. a Distância (REF)
Armas Brancas Leves (REF)
Briga (REF/FOR)
Camuflagem (MOB)
Acrobacia (MOB)
Escalar (FOR)
Furtividade (MOB)
Pesquisa/Investigação (PER)
Sobrevivência urbana (INT)
Infectados (INT)



Caçador de Recompensas

Diante do cenário atual, existem pessoas que podem pagar bastante por determinado item, pela morte de um inimigo ou apenas para proteção. Um caçador de recompensa realiza contratos de qualquer tipo, contanto que seja bem pago pelo serviço.

Perícias: Armas Fogo Curtas (REF)
Armas Fogo Longas (REF)
Armas Brancas Médias (REF)
Briga (REF/FOR)
Camuflagem (MOB)
Furtividade (MOB)
Barganha (CAR)
Pesquisa/Investigação (PER)
Sobrevivência Urbana (INT)
Infectados (INT)



Cientista

A ciência foi a grande responsável pelo colapso e cenário de apocalipse mundial, mas é dela que a cura pode ser encontrada, além de diversos fatores para explicar novos fenômenos. Os cientistas sobreviventes, seja de qualquer área, são vistos por leigos como os verdadeiros culpados ou semideuses capazes de responder as perguntas mais difíceis sobre o fim dos tempos.

Perícias: Biologia (INT)
Física (INT)
Biogenética (INT)
Química (INT)
Zoologia (INT)
Infectados (INT)
Informática Básica (INT)
Pesquisa/Investigação (PER)
Primeiros Socorros (INT)
Lábia (CAR)

Construtor

Um grupo de sobreviventes pode ter diversas pessoas com conhecimentos distintos, mas sem construtores para fazer o trabalho de composição, agricultura, escavação, marcenaria, metalurgia e constituição de um novo assentamento, pode não valer de nada. Construtores trabalham em conluio com um ou mais engenheiros para garantir o melhor tipo de refúgio possível, aprimorar as defesas etc.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas Brancas Médias (REF)
Briga (REF/FOR)
Artífice (INT)
Agricultura (INT)
Carpintaria (INT)
Metalurgia (INT)
Vidraçaria (INT)
Construção Civil (INT)
Sobrevivência Urbana (INT)

Engenheiro

As vezes um refúgio seguro pode ser feito das ruínas de algum lugar já construído, porém tais construções estão em cidades ou grandes cidades, ou seja, tomadas por hordas e infectados especiais. Para a construção de um novo assentamento, tão importante quanto construtores, é a mente por trás de tudo. Um engenheiro é indispensável para um assentamento, pois detém o conhecimento de realização para obras importantes, como poço, painéis solares etc.

Perícias: Mecânica (INT)
Carros (MOB)
Demolição (INT)
Engenharia Química (INT)
Engenharia Elétrica (INT)
Engenharia Mecânica (INT)
Informática Básica (INT)
Hardware (INT)
Metalurgia (INT)
Construção Civil (INT)

Espião

Um espião nada mais é que alguém que finge ser quem não é para obter informações. Pode ser um ex ator, um golpista, alguém de um assentamento rival que busca informações entre os inimigos, ou até mesmo alguém enviado pela AP para obter informações sobre insígnias.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Briga (REF/FOR)
Lábia (CAR)
Disfarces (CAR)
Furtividade (MOB)
Idiomas (Qualquer)
Barganha (CAR)
Interrogatório (CAR)
Empatia (CAR)

Gangster

Um gangster escolheu a vida de bandidagem, pode ou não ter um assentamento como refúgio, mas normalmente está sempre em busca de tomar novos recursos junto a sua gangue. Mesmo que se estabeleçam em um local, não estão preocupados com formas de subsistência, apenas como derrubar as gangues rivais e tomar o que é valioso dos outros.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas Brancas Médias (REF)
Briga (REF/FOR)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Armas de Fogo Longas (REF)
Etiqueta (Gangues/CAR)
Motos (MOB)
Intimidação (CAR)
Sobrevivência Urbana (INT)
Mecânica (INT)



Ladrão

Um ladrão faz exatamente o que seu nome diz, ele rouba ou furta, simples. No entanto, seu método ou motivação que variam bastante. Ele pode se achar Robin Hood do novo mundo, ser apenas um ladrão de comida, de itens pessoais, de veículos, de animais, do que ele quiser e conseguir.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Manuseio de Fechaduras (INT)
Lábia (CAR)
Disfarces (CAR)
Furtividade (MOB)
Camuflagem (MOB)
Barganha (CAR)
Furtar (MOB)
Sobrevivência Urbana (INT)



Líder nato

Algumas pessoas têm o dom natural da liderança, estas são facilmente destacadas da multidão. Um líder, seja de gangue, assentamento, grupo etc. Nada mais é que alguém que delega funções, assume responsabilidades e guia seus seguidores. Sua forma de liderar e método pode variar bastante.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Armas de Fogo Longas (REF)
Briga (REF/FOR)
Liderança (CAR)
Lábia (CAR)
Intimidação (CAR)
Interrogatório (CAR)
Primeiros Socorros (INT)
Sobrevivência Urbana (INT)



Lobo solitário

Um lobo solitário, ou “Ronin” foi exilado de algum assentamento ou apenas deseja viver em reclusão. Sozinho ele se mantém em seu refúgio e busca viver seus dias longe de pessoas, pois pessoas trazem mais problemas que solução. Uma pessoa autossuficiente e de poucos amigos.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Armas Brancas Médias (REF)
Armas de Fogo Curtas (REF)
Armas de Fogo Longas (REF)
Briga (REF/FOR)
Intimidação (CAR)
Primeiros Socorros (INT)
Sobrevivência Urbana (INT)
Sobrevivência Floresta (INT)
Infectados (INT)



Médico

A arte da medicina consiste em minimizar ao máximo a dor e sofrimento de uma pessoa enferma, ainda que não exista cura para o vírus que destruiu o mundo, ainda existem pessoas que precisam de cuidados, e para estas pessoas que os médicos estão lá. Indispensáveis em assentamentos de sobreviventes ou grupos de gangster, médicos são tão valiosos quanto munição.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)
Informática Básica (REF)
Primeiros Socorros (INT)
Qualquer Especialidade Médica (INT)
Biologia (INT)
Biogenética (INT)
Lábia (CAR)
Empatia (CAR)
Infectados (INT)



Mecânico

Nem todo equipamento eletrônico ou mecânico foi destruído. Ainda existem latas velhas capazes de andar por quilômetros, ou instalações que, com devido cuidado, podem ter energia elétrica, afinal as hidroelétricas não se desligam. Mecânicos são os médicos das máquinas e tem papéis importantes entre os sobreviventes.

Perícias: Mecânica (INT)

Carros (MOB)

Motocicleta (MOB)

Veículos pesados (MOB)

Eletrônica (INT)

Manuseio de fechaduras (INT)

Engenharia Mecânica (INT)

Informática Básica (INT)

Hardware (INT)

Pilotagem (Qualquer/MOB)



Militar

Os militares foram pegos de surpresa e falharam na proteção de suas nações, disto isto, ninguém mais respeita cadeia de comando ou patente, as insígnias não tem valor e patriotismo se assemelha a ingenuidade. Ainda assim, existem militares que acreditam nos valores, ordem e se mantêm regrados com amplo treinamento em combate.

Perícias: Armas Brancas

(Qualquer/REF)

Armas de Fogo (Qualquer/REF)

Briga (REF/FOR)

Primeiros Socorros (INT)

Sobrevivência (Qualquer/INT)

Camuflagem (MOB)

Escalar (FOR)

Pilotagem (Helicópteros)



Nômade

Similar ao chamado *Lobo Solitário*, um nômade muitas vezes segue seu caminho sozinho, mas não cria nenhum tipo de refúgio. Ele se mantém sempre viajando entre assentamentos ou gangues. Pode-se dizer que um nômade é praticamente um atravessador amador.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)

Armas Brancas Médias (REF)

Armas de Fogo Curtas (REF)

Armas de Fogo Longas (REF)

Briga (REF/FOR)

Escalar (FOR)

Primeiros Socorros (INT)

Sobrevivência (Qualquer/INT)

Furtividade (MOB)

Infectados (INT)



Patrulheiro

Um protetor de assentamento ou Patrulheiro nada mais é que alguém durão cuja responsabilidade é de proteger o local onde todos se refugiam. Um patrulheiro é o mais próximo de um policial ou guarda com prerrogativas e funções especiais. Normalmente os patrulheiros são escolhidos pelo Líder do assentamento.

Perícias: Armas Brancas Médias (REF)

Armas de Fogo Curtas (REF)

Armas de Fogo Longas (REF)

Briga (REF/FOR)

Intimidação (CAR)

Montarias (MOB)

Natação (MOB)

Arremesso (REF)

Sobrevivência (Qualquer/INT)

Infectados (INT)



Sacerdote Religioso

Para muitos, é chegado ao fim dos tempos, o apocalipse narrado nos livros sagrados aconteceu e apenas aqueles que possuem a verdadeira fé serão arrebatados. Arrependei-vos enquanto existe tempo! Muitos sobreviventes acreditam em algum salvamento divino, e entre eles existem os sacerdotes religiosos. Alguns são bondosos e caridosos, outros são fanáticos torturadores e por fim, existe os aproveitadores da ingenuidade alheia.

Perícias: Armas de Fogo Curtas (REF)

Armas Brancas Leves (REF)

Teologia (INT)

Liderança (CAR)

Empatia (CAR)

Lábia (CAR)

Interrogatório (CAR)

História (INT)

Idiomas (Qualquer/INT)

Etiqueta (CAR)



Xamãs

A quem diga que o nome “Xamã” é uma expressão preconceituosa dados aqueles que tem o conhecimento a natureza em geral, mas a verdade é que missão diária de sobrevivência não deixa espaço para essas indagações vazias. Descendentes de indígenas ou não, os Xamãs possuem um saber específico e muito bem-vindo no pós-apocalipse. Suas ervas, remédios, elixires, venenos e afins podem ser o diferencial entre a vida e a morte quando grandes hospitais e farmácias se tornaram ruínas.

Perícias: Armas Brancas Leves (REF)

Armas Brancas Médias (REF)

Herbalismo (INT)

Veterinária (INT)

Sobrevivência (Qualquer/INT)

Escalar (FOR)

Natação (MOB)

Arremesso (REF/MOB)

Montaria (MOB)

Treinamento de Animais (CAR)



PERÍCIAS

As perícias representam treinamento específico em uma determinada área.

A quantidade de pontos de perícias iniciais é de 300 pontos (Perícias de arquétipo) + o valor de Inteligência vezes 5 (Perícias adicionais).

As perícias estão divididas em três tipos: As Perícias de Arquétipo, Perícias Adicionais e Perícias específicas.

Perícias de Arquétipo (300 pts): São cerca de 10 perícias que estão listadas no arquétipo escolhido do personagem.

Perícias Adicionais (INT x 5): São pontos de perícias que o jogador recebe na criação de personagem igual ao valor de sua Inteligência (INT) vezes cinco e que ele pode distribuir onde desejar.

Perícias Específicas: Uma perícia específica requer o **mínimo de 10%** em pontos pagos, o que significa que o personagem só pode realizar o teste se tiver treinamento na mesma. As perícias específicas sempre estarão **marcadas com um asterisco (*)**.

Perícias + Atributos

Toda perícia está vinculada a um atributo, por exemplo: Armas Brancas Leves (REF). O atributo é mostrado entre parênteses e concede seu valor "seco" como bônus para o teste. Isto significa que, caso a perícia não seja específica, todo personagem tem no mínimo seu valor de Atributo para o teste de perícia, mas se for uma perícia específica, ele terá que ter pagado ao menos 10 pontos.

Exemplo: Um personagem com REF 10 e sem nenhum treinamento com Armas Brancas Leves, ainda tem 10% de chance de acertar.

Testes de Perícias

Cada ponto de valor total em uma perícia (Valor pago + Valores bônus) significa 1% na chance de obter um acerto. Veja detalhes no capítulo *Regras e Testes*.

Grupos, Subgrupos e Sinergia

Algumas perícias são mais simples e não possuem variações, como a Perícia Furtar, já outras possuem vertentes um pouco distintas e por isso estão classificadas como **Subgrupos**.

O jogador precisa pagar seus pontos de perícia no Subgrupo específico para obtê-la. Mesmo que um grupo de perícias citadas em um arquétipo tenha "Qualquer" (Exemplo, o arquétipo de Médico possui qualquer especialidade médica) é preciso pagar individualmente em cada subgrupo. Caso o personagem se depare com uma situação em que não possua o subgrupo específico, mas possua um subgrupo similar, ele pode realizar um teste difícil com o subgrupo análogo pela **Sinergia** de seus treinamentos. Por exemplo, usar a perícia Armas de Fogo Longas para atirar com uma Arma de Fogo Curta.

Máximo de valor pago em perícia

Na criação de personagem, o máximo de Valor pago em uma perícia é de 50 pontos, com o gasto de pontos de experiência, um sobrevivente pode aumentar sua perícia até o máximo de 100 pontos pagos.

O quanto você é bom?

Capacitação	Valor da Perícia (Sem Bônus)
Iniciante	10% a 20%
Médio	30% a 40%
Profissional	50% a 60%
Especialista	70% a 80%
Mestre	Acima de 80%

Exemplo de perícia: (Idioma)

Iniciante: Você sabe algumas palavras.

Mediano: Você consegue escrever, ler e conversar o básico no idioma. (Ensino Médio)

Profissional: Você pode ganhar dinheiro com tradução e conversa com segurança. (Formado)

Especialista: Você sabe muito bem do idioma e pode escrever livros sobre. (Graduado/Pós)

Mestre: Membro da Academia de Letras. (PHD)

LISTA DE PERÍCIAS

Animais (Subgrupos)

Veterinária* (INT): Lida com primeiros socorros em animais e cuidados específicos. Um acerto com a perícia em um animal ferido cura 1d3 pontos de vida.

Treinamento de animais* (CAR): Personagem sabe treinar animais para realizar truques, sejam animais domésticos ou selvagens.

Montaria (MOB): Habilidade de conduzir um animal como montaria.

Armas Brancas (Subgrupos)

Habilidade de lutar com armas brancas de combate corporal ou a distância.

Armas Brancas Leves (REF): Armas brancas que podem ser usadas com uma única mão, por exemplo: Adagas, Espadas Curtas, Machadinhas, Martelos leves etc.

Armas Brancas Médias (REF): Armas Brancas que podem ser utilizadas com uma ou duas mãos, por exemplo. Espada Longa, Machado de Batalha, Maça, Martelo de guerra, Bastão etc.

Armas Brancas Grandes (REF): Armas Brancas que precisam das duas mãos para utilizá-las. Exemplos: Espada de Duas Mãos, Malho, alabarda etc.

Armas Brancas a Distância (REF): Arcos e Bestas.

Armas de Fogo (Subgrupos)

Habilidade de utilizar armas de fogo (disparo) em situações de combate, mas não sobre montagem de armas ou produção de munição.

Armas Curtas (REF): Pistolas, Revolveres e Submetralhadoras pequenas. Qualquer arma de fogo utilizada com uma mão.

Armas Longas (REF): Rifles, Escopetas e Metralhadoras. Armas de fogo utilizada com duas mãos.

Armas Pesadas (REF): Bazucas, RPG, Metralhadoras pesadas com tripé.

Armeiro* (Subgrupos)

O personagem sabe lidar com a construção de armas, sejam brancas ou não, armaduras, além de consertar, desmontar, polir etc. Um teste bem-sucedido da perícia armeiro, com o equipamento necessário para operar o metal ou madeira, pode consertar 1d6 pontos de durabilidade de um equipamento (2d6 se for acerto crítico) em uma hora de trabalho.

Armaduras (INT): Conhecimento de criar e ajustar blindagens.

Armas de Fogo (INT): Sabe construir, consertar e limpar armas de fogo variadas.

Armas Brancas (INT): Sabe construir, consertar e limpar armas brancas variadas.



Artes (Subgrupos)

Arquitetura* (INT): Criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, modelos para casas, castelos e afins.

Atuação (CAR): Um ator capaz de simular emoções, crenças e um estado de espírito que não necessariamente seja o seu.

Canto (CAR): O personagem sabe cantar de forma agradável.

Culinária* (INT): O personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas e preparar comidas atípicas.

Crítica de Arte* (INT): O personagem sabe escrever ou verbalizar críticas apuradas de acordo com sua avaliação de uma arte em especial.

Dança (MOB): O personagem sabe dançar em vários estilos e ritmos.

Desenho e pintura (MOB): O personagem sabe como capturar imagens e passar para um papel, ou criar desenhos belos de sua própria mente.

Escapismo* (MOB): O personagem sabe como sair de amarras, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas.

Escultura* (INT): O personagem sabe criar estátuas, esculturas de gelo, barro, madeira ou pedra.

Instrumentos musicais* (MOB): O personagem sabe manusear um instrumento musical a sua escolha. Instrumentos semelhantes são considerados na mesma proficiência.

Joalheria* (INT): O personagem sabe fabricar pedras, pulseiras, anéis, colares e demais joias.

Avaliação* (INT): O personagem sabe averiguar se uma joia ou arma é realmente valiosa ou não e definir seu valor de compra e venda.

Prestidigitação* (MOB): O personagem sabe como realizar truques com cartas, suprimir pequenos objetos a vista de todos e faz parecer que foi algo mágico.

Briga ou Artes Marciais (Subgrupos)

O conhecimento de uma luta marcial ou Briga pode ser adquirido através de treino e prática ou apenas como forma de sobreviver as ruas.

Golpear/Bloquear (REF): No geral, consiste em socar, chutar, bloquear ou uso de armas naturais, como garras, mordida etc. Exemplos: Muay Thay, Tae Kwon Do, Boxe, Kung Fu etc.

Agarrar/Arremessar (FOR): Utilizada pelos chamados *Grapples* que praticam artes marciais de luta engajada e/ou no chão, visando imobilizar ou arremessar o adversário. Exemplos: Jiu-jitsu, judô e greco-romana.

Esquivar/Escapar (REF): O personagem sabe como evitar golpes diretos e escapar de agarradas. No entanto, usar esquiva contra armas brancas de ataque a distância recomenda-se um teste difícil do defensor (valor total pela metade). Já em situações de esquiva contra armas de fogo, não é possível o teste defensivo a menos que possua algum poder mutagênico (como o poder *Reflexos Sobrenaturais*).

Especial: Golpes com briga (Socos, chutes e quedas) causam 1d3 + Modificador de FOR como dano superficial. Veja detalhes sobre chaves, estrangulamentos, fintar entre outros movimentos especiais de briga no capítulo *Regras e Testes* na sessão de *Combate*.

Artifício* (INT)

Habilidade de se trabalhar com materiais e objetos. Como construir roupas, potes, mecanismos e ferramentas. (Não armas ou armadilhas).

Camuflagem (MOB)

Permite personagem se esconder, esconder pessoas ou objetos em uma área ludibriando a percepção dos desavisados.

Ciências Acadêmicas (Subgrupos)

Ciências Acadêmicas é um grupo de conhecimentos específicos onde alguns estão listados abaixo.

Agricultura* (INT): Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quanto plantar qualquer planta.

Arqueologia* (INT): O estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos.

Biologia* (INT): Estudo da vida dos organismos vivos. Como a morfologia, fisiologia, anatomia, comportamento e distribuição da matéria viva.

Biogenética* (INT): Estudo sobre a biologia humana e sua história evolutiva com ênfase em desenvolvimento.

Direito e jurisprudência* (INT): Ciência das normas que regem a sociedade. Conhecimento de leis, processos legais e intimações.

Filosofia* (INT): O estudo do pensamento humano, o personagem conhece métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade.

Física* (INT): Ciência da forma e movimento, investiga os campos, forças e leis fundamentais do campo e da matéria.

Geografia* (INT): Estuda a superfície da terra, seus acidentes, solos, climas e vegetações.

Herbalismo* (INT): Conhecimento de ervas, confecção de porções, venenos, remédios e outros derivados de planta.

História (INT): Estudos de fatos notáveis ocorridos na história.

Meteorologia* (INT): Estudo do clima e prevenção dele.

Política* (INT): Estudo das diretrizes políticas, cargos, nomeações, burocracias, recursos e afins.

Química* (INT): é a ciência que estuda a composição, estrutura, propriedades da matéria, as mudanças sofridas por ela durante as reações químicas e a sua relação com a energia.

Zoologia* (INT): Ramo da ciência que estuda os animais, o personagem pode identificar diferentes espécies de animais, hábitos, anatomia e comportamento.

Condução* (Subgrupos)

Capacidade de dirigir veículos automotores ou de tração.

Carros (MOB): Capacidade de dirigir Carros de passeio ou de luxo.

Veículos Pesados (MOB): Condução de veículos de grande porte e de carga, como Ônibus e Caminhões.

Motocicletas (MOB): Habilidade de conduzir Motos e Triciclos.

Demolição* (INT)

Demolição é o ato de se destruir de forma deliberada alguma construção a fim de dar outro destino ao espaço antes ocupado por ela. Existem diversas técnicas de demolição entre as quais: Com recurso de equipamento mecânico, através de processos térmicos, por uso controlado de explosivos (implosão ou explosão), por abrasão, processos elétricos ou processos químicos.

Disfarces (CAR)

Habilidade de parecer com outra pessoa ou pelo menos ocultar a própria aparência. É possível alterar até 10% do peso total do personagem, tamanho etc. Disfarce serve apenas para testes que envolvam a aparência, ao falar ou atuar, se faz necessário teste de lábia ou atuação.

Eletrônica* (INT)

O personagem sabe consertar e manusear aparelhos eletrônicos, como telefones, trancas eletrônicas, eletrodomésticos e quaisquer outras máquinas que funcionem com mecanismos de circuito elétrico.

Empatia (CAR)

O personagem é capaz de perceber as emoções e distinguir se alguém esconde algo, está mentindo ou similar.

Engenharia* (Subgrupos)

Engenharia é a aplicação do conhecimento com o intuito de inventar, desenhar, construir, manter e melhorar estruturas, máquinas, aparelhos, sistemas, materiais e processos.

Engenharia Química (INT): Engenharia química é o ramo da engenharia responsável por projetar, construir e operar plantas químicas industriais.

Engenharia Elétrica (INT): O ramo da engenharia que trabalha com os estudos e aplicações da eletricidade, eletromagnetismo e eletrônica.

Engenharia Mecânica (INT): É o ramo da engenharia que envolve a concepção, análise, produção e operação de máquinas e ferramentas.

Esportes (Subgrupos)

O personagem é treinado em uma ou mais modalidades de esportes. Exemplos:

Arremesso (REF/MOB): Habilidade de arremessar objetos em locais específicos.

Acrobacia (MOB): Capacidade de realizar manobras físicas como saltos acrobáticos.

Escalar (FOR): Habilidade de escalar grandes paredes naturais ou não.

Natação (MOB): O personagem sabe como não morrer afogado.

Etiqueta* (Subgrupos)

Esta perícia garante ao personagem o conhecimento de saber como lidar, falar, vestir-se e comporta-se em determinada situação.

Clero (CAR): Saber como se portar diante de autoridades religiosas.

Alta Sociedade (CAR): Conhecimento de como se manter diante de autoridades e alta sociedade.

Gangues (CAR): Saber o que fazer e não fazer diante de criminosos em seus ambientes.

Falsificação* (INT)

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obra de artes e similares. Para tal, se faz necessário que o personagem possua outros conhecimentos, como de ler e escrever para falsificar cartas ou artes para falsificar obras de artes.

Furtar (MOB)

O personagem consegue subtrair objetos de outras pessoas sem que elas percebam o acontecido. Também pode ser usada para colocar objetos em bolsos de estranhos sem que eles notem.

Furtividade (MOB)

O personagem sabe se mover em silêncio e evitar ser descoberto. Em furtividade um personagem se desloca metade do deslocamento regular.

Idiomas* (Subgrupos/INT)

Todo personagem sabe falar e escrever seu idioma nativo com 30% grátis (suficiente para tal) e pode escolher outros com a compra de perícias, inclusive linguagem de sinais.

Infectados* (INT)

Conhecimento geral dos infectados, tipos de infectados, ataques, fraquezas e formas de infecção.

Informática* (Subgrupos)

Esta perícia garante ao personagem o conhecimento sobre computadores, seja em programação, hardware ou qualquer subgrupo escolhido pelo personagem.

Informática Básica (INT): Sabe navegar na internet, realizar buscas e usar programas.

Programação (INT): Criação de programas, jogos e softwares em geral.

Hacker (INT): Especialização em quebrar códigos e senhas.

Hardware (INT): Conhecimento em manutenção de computadores.

Manipulação (Subgrupos)

Habilidade de compreender, manipular, forçar e obter informações ou favores de outras pessoas por diferentes métodos.

Intimidação (CAR): Consegue dobrar a vontade do alvo através do medo e ameaça.

Barganha (CAR): Conseguir o melhor preço com melhor qualidade.

Interrogatório (CAR): Perguntas inteligentes que forcem a vítima a cair em contradição e soltar alguma pista.

Sedução (CAR): Envolve a vítima em uma situação a mexer com seus desejos e acabar por obter informações ou favores.

Lábia (CAR): Persuadir e se esquivar em uma conversa afim de evitar ser pego ou distrair o alvo.

Liderança (CAR): Habilidade oratória de fazer outros seguirem sua causa.

Tortura (INT): Um método cruel que visa causar dor, seja física ou não, sem causar dano até que obtenha o resultado desejado.

Manusear Fechaduras* (INT)

O personagem sabe como abrir cadeados, portas, assim como consertar e compreender diversos tipos de fechaduras ou cadeados.

Mecânica* (INT)

O personagem sabe como consertar máquinas, veículos e aparelhos mecânicos ou hidráulicos. A perícia mecânica é capaz de consertar coisas mecânicas, não as criar e nem consertar equipamentos eletrônicos.

Medicina* (Subgrupos)

Primeiros Socorros (INT): O personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, estancar sangramentos e afins. A perícia permite curar até 1d3 pontos de vida. Utilizar esta perícia no meio de um combate requer um teste difícil.

Especialidades (INT): Cada especialidade da medicina, como psicologia, ortopedia etc. funciona como um subgrupo a ser escolhido.

Ofícios* (Subgrupos)

Diversas formas de trabalho.

Carpintaria (INT): Habilidade de manipular a madeira para criação de mesas, cadeiras, portas, casas etc.

Metalurgia (INT): Capacidade de lidar com minérios, como ferro, solda, ligas de metal etc.

Vidraçaria (INT): Manipulação de vidros.

Construção Civil (INT): Encanamento, Construção geral e cantadas de quinta.

Pesquisa/Investigação (PER)

Perícia utilizada para obtenção de informações. Pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros corretos sobre o assunto ou em um local onde se procura provas de um crime através de uma busca ou pesquisa detalhada.

Pilotagem* (Subgrupos)

O personagem sabe como pilotar veículos automotores de asa fixa ou giratória.

Aviões (INT): Aviões, Jatos particulares etc.

Helicópteros (INT): Helicópteros e veículos com hélices.

Barcos e Navios (INT): Pilotagem de pequenas ou grandes embarcações marítimas.

Sobrevivência (Subgrupos)

O personagem sabe como sobreviver em ambientes sem muitos recursos a disposição. Assim ele consegue caçar, pescar, rastrear, criar fogueiras, armadilhas etc.

Florestas (INT): Encontrar trilhas, locais para descansar perto de rios, forragear etc.

Desertos (INT): Onde conseguir água, sombra e comida.

Montanhas (INT): Habilidade de achar melhores lugares para acampar, escalar etc.

Urbana (INT): Sabe bons locais para passar a noite, que ruas deve evitar e onde encontrar as pessoas certas entre becos e vielas.

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns ou raros de um personagem, o refinando com identidade própria.

Todos começam com 6 pontos de aprimoramentos e podem adquirir mais com o gasto de pontos de experiência.

Quando especificado, é preciso atender aos **pré-requisitos** para escolha de um aprimoramento, como um determinado valor de atributo, valor pago em perícia etc. O pré-requisito estará na descrição do aprimoramento.

Defeitos

Os defeitos são opcionais e escolhidos na criação do personagem, eles concedem alguma desvantagem em troca de um novo ponto de aprimoramento. Cada ponto negativo de um defeito equivale a um ponto de aprimoramento adicional (máximo de -3 pontos em defeitos). Defeitos adquiridos durante a campanha não concedem pontos de aprimoramentos extras. Veja mais detalhes na sessão de *Defeitos*.

Especial: Pontos de aprimoramentos podem ser utilizados para comprar qualidades de assentamentos.



LISTA DE APRIMORAMENTOS

Agarrar aprimorado (1 ponto)

O personagem é um grappler de elite.

Pré-requisito: Perícia Briga 40 pontos pagos e FOR 12+

Benefício: Os ataques de imobilização ou queda feitos pelo personagem causam 1d6 + modificador de FOR de dano superficial.

Ambidestria (2 pontos)

O personagem não possui mão inábil.

Benefício: O personagem é capaz de utilizar, com a mesma destreza, uma arma na mão direita e esquerda. Com isto, ele não possui penalidade nenhuma ao lutar com duas armas, seja a arma leve ou média em qualquer uma de suas mãos. Durante ação de combate o personagem é capaz de realizar um ataque adicional com a segunda arma sem penalidade.

Aparência inofensiva (1 ponto)

Difícilmente você será acusado de algum crime.

Benefício: O personagem possui uma imagem de inocência e facilmente evita problemas com autoridades, mesmo que tenham testemunhas, sua "possível condenação" é sempre de forma mais branda.



Arsenal (Variável)

O personagem possui alguns brinquedinhos

Benefício: A depender da quantidade de pontos pagos, o personagem possui diferentes equipamentos iniciais.

1 ponto: 2 Armas Brancas (Leves ou Médias)

1 ponto: Uma Arma Branca Distância +1 aljava

1 ponto: Duas granadas (Qualquer)

1 ponto: 1 Armas de Fogo Curta + 1 pente

1 ponto: Uma caixa de munição a escolha.

1 ponto: Até 6 equipamentos variados (Pág 51)

1 ponto: 1 Colete ou Calça de kevlar nível 1

1 ponto: 1 Escudo Balístico Policial

1 ponto: 1 Capacete Balístico Policial

1 ponto: 1 Moto, Cavalo ou Jet Ski

2 pontos: Um Carro, Canoa ou Bote aquático.

2 pontos: Uma Arma de Fogo Longa + 1 pente

2 pontos: Uma Arma Branca Grande.

2 pontos: 1 Colete ou Calça de kevlar nível 2

3 pontos: 1 Colete de kevlar nível 3

3 pontos: 1 Arma de fogo pesada + 1 pente

3 pontos: Um veículo de transporte grande.

3 pontos: 1 Desfibrilador portátil.

4 pontos: Metal Gear (Blindagem)

Especial: Não é possível escolher um equipamento variado já especificado neste aprimoramento, por exemplo: Desfibrilador.

Atirador de Elite (1 Ponto)

O personagem acerta tiros destrutivos.

Pré-requisito: 50 pontos pagos na perícia com a arma de fogo usada.

Benefício: Sempre que rolar os dados de dano da arma e cair 1, jogue novamente e fique com o segundo resultado.

Caçador de infectados (1 ponto)

O personagem é perito em matar monstros.

Benefício: O personagem recebe 30% de pontos pagos na perícia Infectados sem necessidade de gastar pontos para obtê-la.

Concentração (1 ponto)

Você se mantém focado.

Pré-requisito: Vontade (VON) 12+

Benefício: Em situação de alta tensão, como um combate, o sobrevivente pode usar uma perícia ligada a Inteligência (Exemplo: primeiros socorros) com dificuldade normal em vez de difícil.

Contato ou Aliado (1 ponto para cada)

Seu personagem conhece pessoas das quais ele pode contar com ajuda.

Benefício: você possui um contato ou aliado. Converse com seu narrador para estipular quem são eles e de onde são. A diferença entre contato e aliado é que o Contato estará em seu lar ou ambiente, e servirá de apoio ou atravessador, enquanto o aliado irá seguir o personagem se preciso for.

Especial: Este aprimoramento pode ser acumulado, para cada vez que adquirir, recebe um contato ou aliado adicional.

Desarme aprimorado (2 pontos)

Praticamente o Steven Seagal.

Pré-requisitos: Reflexos (REF) 12+.

Benefício: Se o personagem conseguir desarmar um oponente, ele é capaz de usar a arma do agressor de forma imediata como parte da ação, mas precisa estar com a mão livre e ter perícia apropriada com a arma.

Duro de matar (2 pontos)

O personagem é capaz de permanecer em pé apesar de ter sofrido ferimentos fatais.

Pré-requisito: Tolerância Aprimorada.

Benefício: Caso os pontos de vida do personagem estiverem entre -1 e -9, ele ficará estável automaticamente, mesmo que seja dano letal ou crítico. Quando estiver com os pontos de vida negativos, o personagem conseguirá agir como se estivesse *debilitado*. Se ele escolher não agir, apenas cairá estabilizado.

Eloquente (1 Ponto)

Você sabe com convencer.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Carisma até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Encontrão aprimorado (1 ponto)

O personagem sabe como forçar seus oponentes a recuar com mais eficácia.

Pré-requisito: Força (FOR) 12+

Benefício: O personagem consegue empurrar seu oponente em 1 metro adicional para cada 1 ponto de diferença de Força.

Normal: 1 metro adicional para cada 3 pontos de diferença de Força.

Especialização em arma (1 ponto)

O personagem dedica-se a uma arma específica
Pré-requisito: 30 pontos de perícia pagos no subgrupo da arma.

Benefício: Escolha um tipo de arma, como facas ou rifles, o personagem possui +10% como valor bônus de aprimoramento com a arma.

Especialização em blindagem (1 ou 2 pontos)

O personagem está acostumado com o sobrepeso de blindagens em seu corpo.

1 ponto: O personagem reduz 10% do total de penalidade em REF e MOB por usar qualquer tipo de blindagem no seu corpo, além de reduzir também as penalidades de iniciativa e deslocamento em -1.

2 pontos: O valor reduzido do total de penalidades por usar uma ou mais blindagens é de -20% para testes que envolvam REF e MOB e -2 para deslocamento e iniciativa.

Exemplo: Se um sobrevivente usar um colete de kevlar nível 2 (-20% em testes e -2 em deslocamento e iniciativa) e uma calça de kevlar nível 2 (-20% em testes e -2 em deslocamento e iniciativa) somam um total de -40% em testes que envolvam REF e MOB além de -4 em deslocamento e iniciativa, mas com este aprimoramento com 2 pontos, a penalidade total cai para -20% e -2.

Especialização em perícia (1 ponto)

O personagem se dedicou exclusivamente a uma particularidade de sua perícia selecionada.

Pré-requisito: 40 pontos pagos na perícia escolhida.

Benefício: O personagem recebe +10% de bônus de aprimoramento em uma parte específica da perícia escolhida. É necessário ser pontual em que se especializou. Por exemplo, especialização em veterinária poderia ser em cavalos, em Combate desarmado pode ser uma arte marcial que beneficia movimentos de agarrão ou de chutes.

Especial: Especialização em perícia não soma com Especialização em arma, pois ambos concedem o mesmo tipo de bônus (bônus de aprimoramento). Em caso de bônus de fontes iguais prevalece o maior valor.

Fama (Variado)

O personagem é conhecido popularmente.

Benefício: Seu personagem possui reconhecimento de sua obra, atividade, feito ou qualquer que seja o fato que lhe deixou famoso. Uma participação em um programa, um vídeo na internet, um trabalho bem executado etc. Este aprimoramento se assemelha um pouco com influência social, mas o personagem com influência não precisa ser famoso ou reconhecido, ele manipula o meio que influência sem estar nos holofotes.

Especial: A fama é estabelecida entre a sociedade mortal, para ser “famoso” entre seres sobrenaturais é preciso ter Status.

1 Ponto: Cidade

2 pontos: Estado

3 pontos: Região

4 pontos: País

5 pontos: Continente

6 Pontos: Global.

Flexibilidade (1 ponto)

Imagine as possibilidades...

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Mobilidade (MOB) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Forte (1 ponto)

O personagem tem músculos torneados.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Força (FOR) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Golpear aprimorado (1 ponto)

O personagem é um striker de elite.

Pré-requisito: Perícia Briga (Golpear) com 40 de pontos pagos.

Benefício: Os ataques desarmados do personagem causam 1d6 de dano superficial + modificador de FOR.

Identidade Secreta (1 ponto)

Você é um duas caras!

Benefício: Você possui uma identidade secreta, útil para se infiltrar em outros assentamentos ou enganar desavisados.

Ímpeto de lutador (1 pontos)

O personagem não desiste fácil.

Pré-requisito: Perícia de Combate (qualquer) com 40 pontos pagos.

Benefício: Caso o personagem seja atordoado (como um soco bem aplicado no queixo) ele ainda conseguirá lutar, como se o seu árduo treinamento lhe fizesse prosseguir no “modo automático”. Enquanto estiver atordoado, todos os seus testes de combate serão difíceis e ele estará limitado apenas a realizar testes relativos à sua perícia de Combate.

Imunidade a infecção mutagênica (3 pontos)

Você é imune a doença apocalíptica.

Benefício: Uma pequena parcela da humanidade desenvolveu imunidade a infecção mutagênica (3%) e seu personagem faz parte deste seletivo grupo. O sobrevivente é imune a infecção causada pelos infectados comuns e especiais (Ele não corre o risco de virar um zumbi), mas ainda pode ser alvo de outros tipos de doenças.

Especial: Com este aprimoramento um sobrevivente não consegue desenvolver poderes mutagênicos.

Iniciativa aprimorada (1 ponto)

O personagem reage rapidamente.

Benefício: O personagem recebe +3 de bônus de aprimoramento para suas jogadas de iniciativa.

Influência social (variado)

Seu personagem possui determinado poder entre algum meio social.

Benefício: Escolha uma ordem, guilda, sociedade, grupo social, assentamento, gangue, localidade etc. Seu personagem possui certa influência no meio escolhido que precisa ser especificada ao narrador a forma e como a obteve.

Especial: Este aprimoramento é cumulativo, a progressão é:

1 Ponto: Cidade

2 Pontos: Estado

3 Pontos: Região

4 Pontos: País

5 Pontos: Continente

6 Pontos: Global

Lutar às cegas (2 pontos)

O personagem foi treinado em combate corporal, mesmo sem enxergar seus oponentes.

Pré-requisito: Percepção (PER) 15+

Benefício: Em qualquer combate corporal, seu personagem não possui penalidades por não enxergar o oponente e um atacante invisível não recebe nenhum bônus para atingir seu personagem em até 3 metros. No entanto, bônus de criaturas invisíveis ainda se aplicam para ataques a distância acima de 3 metros.

Mãos Rápidas (1 ponto)

O personagem tem mãos leves e ligeiras.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Reflexo (REF) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Mente afiada (1 ponto)

O personagem é um nerd.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Inteligência (INT) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Mente Tranquila (2 pontos)

Não precisam lhe dizer que tudo vai ficar bem, você já sabe disso.

Pré-requisito: Vontade (VON) 12+

Benefício: Aumente a taxa de cura de sua sanidade em +1 sempre que recuperar um ponto através de terapia e/ou remédios.

Especial: Não é possível ter este aprimoramento com o defeito *Entediado*.

Perito (3 pontos)

Você é expert no que faz.

Benefício: Escolha um grupo de perícias e pague um único valor de pontos para todos os subgrupos do grupo escolhido, por exemplo, um sobrevivente Perito em Armas de Fogo saberia usar qualquer arma, com isto ele pagaria um único valor no grupo de perícias Armas de Fogo e poderia usar para armas curtas, longas e pesadas.

Especial: Os grupos de perícias, *Artes, Conhecimento Acadêmico, Manipulação e Medicina* são permitidos no máximo 3 subgrupos com este aprimoramento.

Poderes Mutagênicos (Variado)

A infecção mutagênica não torna o sobrevivente em um zumbi, e sim em um meta humano. Veja a lista de poderes no capítulo *Poderes Mutagênicos*. A progressão é:

1 Ponto: 1 ponto em poderes

2 Pontos: 3 pontos em poderes

3 Pontos: 5 pontos em poderes

4 Pontos: 7 pontos em poderes

5 Pontos: 10 pontos em poderes

6 Pontos: 12 pontos em poderes

7 Pontos: 14 pontos em poderes

8 Pontos: 16 pontos em poderes

9 Pontos: 18 pontos em poderes

10 Pontos: 20 pontos em poderes

Prodígio (2 pontos)

Você aprende rápido.

Benefício: Escolha um subgrupo de perícia ou um atributo, na característica escolhida você paga metade dos pontos de experiências exigidos para aumentá-la. Este aprimoramento pode ser escolhido mais de uma vez, sendo um para cada característica diferente.

Proficiência adicional (1 Ponto)

O personagem possui treinamento extra

Benefício: Escolha uma perícia que não faça parte do arquétipo, a perícia escolhida conta como se fosse do arquétipo do personagem. Este aprimoramento pode ser escolhido mais de uma vez, para cada vez é preciso pagar o custo de 2 pontos e escolher uma característica do qual o personagem é prodígio.

Prontidão (1 ponto)

Sempre alerta como um escoteiro.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Percepção (PER) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Recarga Rápida (1 ponto)

Perito em não ficar sem munição.

Pré-requisito: Mãos Rápidas

Benefício: O personagem consegue recarregar uma arma de fogo ou besta de repetição utilizando seu deslocamento regular, junto com seu movimento, no lugar de sua ação.

Recuperação Rápida (2 pontos)

Você se regenera mais rápido

Pré-requisito: Constituição (CON) 12+

Benefício: Aumente em +1 a recuperação de pontos de vida do personagem quando estiver em tratamento.

Resiliência mental (1 ponto)

Você não se impressiona fácil.

Pré-requisito: Vontade (VON) 12+.

Benefício: O personagem recebe +3 pontos de sanidade. Este aprimoramento só pode ser comprado uma vez.

Resistência a dor (1 ponto)

A dor não é nada para você.

Pré-requisito: Constituição (CON) 12+, Tolerância Aprimorada.

Benefício: Você é imune à condição adversa *debilitado* por estar com poucos PVs.

Saque rápido (1 ponto)

Você saca uma arma com velocidade incrível.

Pré-requisito: Reflexos (REF) 12+

Benefício: O personagem saca uma arma como ação livre.

Saúde de ferro (1 ponto)

O personagem é mais vigoroso que o normal.

Pré-requisito: Constituição (CON) 12+

Benefício: O personagem recebe +3 pontos de vida. Este aprimoramento só pode ser comprado uma vez.

Senso de direção (1 ponto)

O personagem nunca se perde.

Benefício: O personagem sempre sabe em que direção está o norte.

Sono Leve (1 ponto)

O personagem está sempre atento.

Pré-requisito: Prontidão

Benefício: Quando um personagem dorme, qualquer barulho pode despertá-lo. Via de regra, é preciso um teste de Percepção difícil para acordar um personagem dormindo, com este aprimoramento o teste se torna normal.

Sortudo (2 pontos)

O personagem possui uma sorte incrível.

Benefício: Até três vezes por sessão de jogo o personagem pode jogar novamente um teste e ficar com o resultado de sua segunda jogada.

Tiro certo (2 pontos)

O personagem sabe realizar disparos com mais exatidão em alvos cobertos.

Pré-requisito: Percepção (PER) 12+ e 50 de valor pago na perícia com arma a distância.

Benefício: Seu personagem não possui dificuldade aumentada para atingir oponentes engajados em combate com aliados (envolvidos na manobra agarrar) ou escondido atrás de alguma cobertura.

Tolerância aprimorada (1 ponto)

O personagem é capaz de executar incríveis façanhas de resistência.

Benefício: O personagem realiza testes fáceis de atributo constituição (Resistência) sempre que sua resiliência física for colocada à prova por alguma situação que cause exaustão, como uma longa marcha forçada, falta de comida e água, lutar por tempo demais e afins. O grau de dificuldade do teste ainda pode se agravar caso o narrador julgue plausível devido ao acúmulo de tempo.

Vigoroso (1 Ponto)

O personagem é um cara robusto.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Constituição (CON) até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

Veterano (2 pontos)

O personagem é uma pessoa durona e acostumada com os horrores do mundo pós apocalíptico e não se impressiona fácil

Pré-requisito: Vontade 12+

Benefício: O grau de dificuldade dos testes de sanidade do personagem sempre será com dificuldade no máximo normal, adicionalmente, em um erro crítico, ele não recebe dano dobrado pela falha, apenas o dano padrão de 1d6.

Vontade de ferro (1 ponto)

A força de Vontade do personagem é superior ao normal.

Benefício: O personagem pode aumentar seu atributo de Vontade até 20 pontos.

Normal: O máximo de um atributo é até 18 pontos.

LISTA DE DEFEITOS

Alucinado (-1 ponto)

Nem tudo que o personagem vê, sente ou escuta está realmente ali. Como um vulto, um barulho estranho etc. Ele precisa realizar constantes testes de Inteligência (Não de Percepção) para distinguir se o que ele enxerga ou escuta são realmente reais.

Assassino Incontrolável (-2 pontos)

Sempre que entrar em combate, o personagem perde o controle de quem é seu aliado ou inimigo, ele atacará todos que estiverem em seu alcance. Ele só conseguirá se controlar se passar em um teste de Vontade ou sua fúria acabar. A ira de um assassino descontrolado dura uma quantidade de tempo estipulada pelo narrador.

Assassino Serial (-2 pontos)

O personagem possui uma vontade de matar determinadas vítimas. Ele possui uma espécie de marca registrada, ligada ao tipo da vítima, ou método de execução (tortura, guarda pele ou pedaços da vítima como espólio) pode já ter cometido algumas mortes e possuir um colar de orelhas, por exemplo. O mestre pode exigir um teste de Vontade para o assassino resistir ao desejo de matar uma vítima em potencial.

Caçado (-2 pontos)

O personagem irritou um bando de gangsters, sobreviventes de um assentamento, nômades etc. Seja por culpa real ou não, ele é procurado para ser preso ou morto.

Canibal (-2 pontos)

O personagem possui um desejo por apreciação do gosto da carne de sua própria espécie. O narrador pode exigir um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador) quando o antropófago precisar resistir à vontade de se saciar, se falhar ele tentará de toda forma se alimentar ou ficará em *Abstinência* (veja em condições adversas)

Chantageado (-1 ponto)

O personagem fez algo ou foi vítima de alguma armação, agora ele sofre as consequências de uma chantagem por parte daquele que detém o poder. Pode ser ligado a algum crime, mesmo que tenha cometido ou não, algum familiar sob custódia do chantageador etc. Sendo assim, o chantageado deverá realizar tarefas, missões e favores até que algo mude sua situação.

Cleptomaniaco (-1 ponto)

A personagem PRECISA roubar alguma coisa por quase todo lugar que ele passa. Seja algo simples ou não. Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente, o personagem pode nem lembrar do que fez. Sempre que o narrador julgar válido, pode pedir um teste de Vontade ao jogador para resistir à cleptomania.

Código de Honra (-1 ponto para cada)

O personagem possui um código de honra que segue com sua vida. Se quebrar seu código, o personagem terá o aprimoramento negativo *Complexo de culpa* até se restaurar do erro cometido. Cada código ou voto equivale a um aprimoramento negativo. Escolha abaixo:

Código de Combate: Lutar em igualdade, nunca atacar indefesos ou de forma covarde.

Código da Castidade: Nunca manter relações sexuais.

Código do Samaritano: Nunca negar ajuda ou misericórdia para aqueles que pedem.

Código do Caçador: Nunca abater filhotes ou fêmeas grávidas, no máximo nocautear.

Código do libertador: Nunca terá escravos ou irá permitir escravidão.

Código da Honestidade: Nunca mentir.

Complexo de Culpa (-2 pontos)

Seu personagem carrega consigo um complexo de culpa enorme com o resultado das coisas ruins que acontece. Ele pode ter se afastado de sua família para se tornar um caçador de infectados, acabou por perder aliados em suas caçadas e agora ele se sente extremamente culpado por isto. Ou pode ter sido vítima de chantagem e se negado a aceitar a condição, levando a morte de alguém próximo, enfim, as possibilidades são enormes. Sempre que estiver diante de algo similar ao motivo de seu complexo de culpa, o personagem precisa de um teste de VON (dificuldade a critério do narrador) para não estar na condição adversa de *Doente* (Deprimido ou Crise de Ansiedade).

Condição Médica Especial (-2 pontos)

O personagem possui algum tipo de condição médica que o deixa vulnerável, por exemplo, ele pode ter alergia a algum tipo de comida, ser asmático ou precisar de injeções de insulina periodicamente. Converse com seu narrador para estabelecer qual condição, e caso o personagem esteja em alguma situação crítica (como ingeriu comida do qual é alérgico) ele ficará com a condição *Doente* até que seja devidamente tratado.

Coração Mole (-1 ponto)

O personagem não consegue abandonar um sobrevivente, um pet, negar dividir recursos com desconhecidos e provavelmente não tem coragem de matar uma pessoa. Qualquer situação que apele para seu sentimento, ele provavelmente irá ceder. Sempre que o narrador julgar plausível, ele pode exigir um teste de Vontade do personagem para resistir a seu coração mole ou sofrer as consequências de ficar na condição *Doente* (Deprimido) ou perder 1d6 em sanidade.

Covarde (-1 ponto)

O personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado que vai além da compressão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder no menor sinal de perigo. Portanto, o personagem nunca irá se envolver em situações que ofereçam grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado com um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador).

Curiosidade Aguda (-1 ponto)

Sua curiosidade é maior que seu juízo, toda vez que algo lhe chamar atenção, o personagem precisa realizar um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador) para não deixar tudo de lado e ir atrás de objeto de sua curiosidade mesmo que tal ação custe sua integridade física.

Defeito Físico (Variável)

Seu personagem possui uma deformidade física, escolha abaixo:

Deficiência visual (-1 pt): Sem óculos apropriados, os testes de Percepção que envolva visão serão sempre difíceis.

Castrado (-1 pt): O personagem é mutilado(a) em sua genitália e incapaz de ter relações ou filhos.

Mudo (-2 pt): Seu personagem não consegue proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos e gemidos.

Surdo (-2 pts): Seu personagem é incapaz de ouvir qualquer tipo de som.

Corcunda (-1 pt): Seu personagem tem uma corcunda que complica não só sua aparência, mas qualquer tentativa de disfarces. Todos os testes com as perícias de Disfarce e Camuflagem serão sempre com um grau de dificuldade aumentada.

Desfigurado (-1 pt): Seu personagem tem algum problema de nascença, doença, cicatriz no rosto, afundamento no crânio etc. Todos os testes baseados em Carisma são difíceis. Ele é facilmente reconhecido e as pessoas reagem com estranheza.

Membro atrofiado (-2 pt): Um braço atrofiado ou perna atrofiada. Em caso do braço, ele é impedido de usar armas de duas mãos, arcos e lutar com duas armas. Testes de força com as mãos são difíceis. Em caso da perna, o deslocamento regular cai para 1/3, se torna incapaz de usar ações de investida ou corrida e testes de Mobilidade corporal serão sempre difíceis.

Desonra (-1 ponto)

Descriminado e condenado como culpado, mesmo que não tenha realmente culpa, carrega esta má fama recebendo um tratamento frio e desconfiado. Todo teste que envolva Carisma entre a região ou aqueles que conhecem o motivo de sua desonra será com dificuldade difícil.

Egoísta (-1 Ponto)

O personagem guarda o máximo de recursos para si e sempre busca levar o máximo de vantagem nas situações.

Entediado (-1 ponto)

O sobrevivente não consegue ficar muito tempo no assentamento em atividades simples, ele perde 1 ponto em sanidade por semana quando não sai em operação externa, o que pode ser um problema caso precise se recuperar de ferimentos físicos ou sanidade.

Esquizofrênico (-1 ponto)

O personagem costuma ter ideias completamente absurdas e acreditar nelas como se fosse verdade (e para ele é verdade). Este aprimoramento não possui penalidades práticas em regra, apenas para *Roleplay*.

Falso infectado (-1 ponto)

Por algum motivo o personagem possui as características de um infectado, estabeleça com o narrador o motivo para sua condição, com isto, dificilmente o personagem terá um lugar em um assentamento com outros sobreviventes. No entanto, é possível passar despercebido, com certa dificuldade, entre infectados.

Familiares indesejados (-1 ponto)

O personagem possui parentes do qual ele protege ou que estão sempre aparecendo para lhe atrapalhar. Pode ser uma esposa doente, seus pais bem velhos, um filho problemático etc.

Fanatismo (-1 ponto)

Sua vida é devotada a algum objetivo específico ou causa do qual o personagem persegue sem cessar e todos seus atos são guiados a isto. Toda vida dele é regida por esta causa e ele não poupará sacrifícios em seu nome. Tudo vale para avançar em sua causa, tudo mesmo!

Fobia Grave (-1 ponto cada)

O personagem tem um medo irracional diante do objeto de sua fobia. Cada uma conta como um aprimoramento negativo, algumas fobias:

Acrofobia: Medo de altura

Belenofobia: Medo de agulhas e espinhos

Claustrofobia: Medo de lugares fechados

Entomofobia: Medo de insetos

Necrofobia: Medo dos mortos

Pirofobia: Medo do fogo

Ao se deparar com o objeto de sua fobia, é preciso um teste de Vontade difícil ou irá entrar em *pânico*. (Veja *pânico* em *Regras e testes* na seção *Condições adversas*)

Inimigos (-1 ponto cada)

O personagem possui algum inimigo em sua trajetória, seja merecido ou não. O inimigo pode (e deve) ser usado pelo mestre em campanha e tem poder igual ou maior que o personagem com todos seus recursos a disposição para confrontá-lo.

Insônia (-1 ponto)

O personagem possui dificuldade para dormir, sempre que o personagem for dormir, ele possui 50% de chance de não conseguir descansar. Caso ele não durma bem, ficará na condição adversa de *sonolento* e *irritado* até conseguir repousar. Veja *Condições adversas* no capítulo *Regras e Testes*.

Introspectivo (-1 ponto)

O personagem tem total dificuldade em lidar com outras pessoas. Via de regra, qualquer teste que tenha relação com o atributo de Carisma (CAR) tem um grau de dificuldade aumentada.

Mentiroso compulsivo (-1 ponto)

O personagem tem uma necessidade incontrolável de mentir, seja afirmando que é outra pessoa ou para se autopromover etc. Ele é capaz de acreditar em sua própria mentira e a tem certeza que consegue enganar a todos. Este aprimoramento não possui uma forma definida de regra, cabe ao narrador estipular a forma de incrementar este aprimoramento ao *Roleplay*.

Obsessão Pessoal (-1 ponto)

O personagem tem uma fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo ou negativo (amor ou vingança por exemplo). Todas as ações e planejamentos do personagem precisam ter em vista aproximar-se da pessoa ou prejudicar um rival sobre pela pessoa alvo de sua obsessão.

Ódio Intolerante (-1 ponto)

Existe uma raça específica, etnia ou classe social do qual o personagem é incapaz de tolerar. Sempre que encontrar com o motivo de sua intolerância, ele estará na condição *irritado* (Veja *Condições Adversas*). Se a irritação aumentar, pode ser necessário um teste de Vontade para não atacar a criatura.

Paranoico (-1 ponto)

O personagem sempre acha que existe algo a mais por trás de tudo, alguma teoria da conspiração, que pode ser real ou não, mas afeta bastante o discernimento do personagem. Sempre que o narrador julgar plausível, o personagem precisa de um teste de VON (dificuldade a critério do narrador) ou ficará na condição adversa de *Pânico* por uma cena devido a sua paranoia.

Perda terrível (-1 ponto)

O personagem teve os pais, cônjuge, filhos ou até mesmo toda família assassinada. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento, depois disto, nunca foi o mesmo. Ao deparar com uma cena ou situação semelhante, o personagem precisa passar em um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador) se fracassar, ficará com todos os testes difíceis por uma cena.

Período conturbado (Variável)

Um período da sua vida não foi nada agradável. O personagem não rendeu praticamente nada durante este tempo. Cada ponto pago neste aprimoramento (máximo de -3) reduz a quantidade de pontos de perícias em 25.

Especial: É preciso ter bom senso ao escolher este aprimoramento, afinal como uma pessoa inativa conseguiria pontos de aprimoramento? Exemplo: Alguém acamado após acidente poderia ter feito amizades importantes no hospital que serviriam de contatos no futuro.

Personalidades Múltiplas (-2 pontos)

O personagem possui duas ou mais personalidades habitando seu corpo. Pode ser uma personalidade violenta, calma, covarde, mentirosa, afetuosa... Estas personalidades são pessoas completamente diferentes com suas próprias lembranças. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo personagem, no entanto, pode existir gatilhos específicos que fazem a mudança acontecer.

Pervertido Sexual (-1 ponto)

O personagem possui "gostos peculiares" em relações sexuais, perversões que vão muito além do consentimento alheio. Pode ser procurado por autoridades como um abusador ou necrófilo. Ao se deparar com o objeto de sua perversão, é necessário um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador) para resistir ou se entregar ao desejo hediondo.

Sanguinário (-1 ponto)

O personagem não vê limites na hora do combate, luta de forma insana e não existe misericórdia ou rendição. Para resistir a não destruir um inimigo se faz necessário um teste de Vontade (dificuldade a critério do narrador).

Segredo Sombrio (-1 ponto)

O personagem possui um segredo que pode ser usado por seus inimigos para lhe afetar, pode ser um filho escondido, um ponto fraco, algum crime que cometeu etc. É comum um alvo de segredo sombrio ser alvo de chantagem caso alguém descubra.

Sono Pesado (-1 ponto)

O personagem dorme como uma pedra, nunca consegue ficar de prontidão e para acordar através de um teste de Percepção, terá sempre dificuldade difícil. Algo bem prejudicial para campanhas de detetives ou ficar em alerta para o grupo descansar.

Vício (-1 para cada)

O personagem possui algum vício incontrolável. Pode ser por cigarro, por remédios, por sexo, o que quer que seja, o personagem é dependente ao extremo. Sempre que o narrador julgar plausível, pode exigir o jogador a realizar um teste de VON para resistir ao vício ou ficará na condição adversa de *Doente* por abstinência até que ele possa se saciar.

EXPERIÊNCIA

Sempre que uma sessão se encerra, o narrador precisa calcular os pontos de experiência (Xp) para os jogadores, essa experiência pode ser usada para o aumento das características de um personagem, como o aumento de perícias, atributos, aprimoramentos ou retirada de algum defeito.

Recebendo experiência

Sempre que um sobrevivente fizer uma dessas atividades, ele recebe os pontos de experiências conforme o indicado.

Destruir um infectado de Ameaça Baixa: (*Infectado comum*): 1 ponto de experiência.

Destruir um infectado de Ameaça Baixa aprimorado: 3 pontos de experiência.

Destruir um infectado de Ameaça Média: 10 pontos de experiência.

Destruir um infectado de Ameaça Alta: 20 pontos de experiência.

Destruir um infectado de Ameaça Crítica: 50 pontos de experiência.

Destruir um infectado de Ameaça Suprema: 100 pontos de experiência.

Criar/Coletar um Novo Recurso para o Assentamento: 10 pontos de experiência.

Resgatar um Sobrevivente: 5 pontos de experiência.

Treinar ou Estudar: 1 ponto de experiência por hora de treino ou estudo. O tempo máximo de estudo para uma característica não física, como uma perícia de conhecimento, é de seis horas por dia. Já o tempo máximo de treino para uma característica física (como aumentar sua Força) é de duas horas por dia. Os pontos de experiências ganhos com treino ou estudo só podem ser gastos nas características que estão sendo desenvolvidas.

Especial: Com exceção de treino e estudo, os pontos de experiência são divididos entre todo o grupo de sobreviventes que participou da cena.

Gasto de Pontos de Experiência

Características do Personagem	Custo em Pontos de Experiência	Valor de Aumento
Aumentar Atributo	Valor do atributo atual x 5	+1 ponto
Aumentar Perícia*	Valor atual de Perícia	+10 ou +5 pontos*
Aprimoramento	50 xp	+1 ponto
Remover Defeito	50 xp	-1 ponto

***Especial:** Sempre que um jogador gasta xp para aumentar sua perícia, ele aumenta a perícia escolhida em 10 pontos, mas caso ele se torne um mestre (80+ pontos pagos na perícia) o uso de pontos de experiência passará a aumentar sua perícia em +5 em vez de +10 até o limite de 100 pontos pagos.

Exemplo de aumento: Para aumentar a Força de um personagem de 10 pontos para 11, o jogador deve pagar 50 pontos de xp. Para aumentar sua perícia de 40 pontos para 50, o jogador deve pagar 40 pontos em xp, por fim, para comprar algum aprimoramento o jogador deve pagar 50 pontos de xp por ponto de aprimoramento desejado ou 50 pontos de xp por ponto de defeito que deseje remover.

Especial 02: O narrador pode bloquear o gasto de xp em alguma característica até que julgue apropriado o aprendizado,

ASSENTAMENTOS

Via de regra, Assentamento é um espaço territorial de povoamento humano, seja urbano ou rural, geralmente constituído por sobreviventes. Estes espaços normalmente são ocupados e utilizados para a construção de moradias coletivas.

Diante da proliferação de infectados nas grandes cidades, a melhor chance de sobrevivência foi se isolar em regiões menos habitadas, desta forma, a solução para muitos sobreviventes foi a criação de assentamentos. Para isto, é importante ter pessoas com conhecimentos específicos, espaço e áreas apropriadas.

Caso os jogadores escolherem fazer parte de um assentamento, utilize as regras a seguir:

Todo assentamento possui as seguintes características: **Espaço**, **População**, **Construções e Recursos**.

Inicialmente o grupo de personagens possui 12 pontos para utilizar em seu assentamento, similar a pontos de aprimoramento. Caso algum jogador deseje, ele pode utilizar seus pontos de aprimoramentos pessoais para aumentar os pontos de assentamento do grupo.

Espaço

Define o tamanho do local para criação do assentamento.

Espaço Pequeno (1 ponto)

Um espaço similar ao de uma pequena casa, comporta até 6 pessoas.

Espaço Médio (2 pontos)

Um local do tamanho de um casarão, comporta até 12 pessoas.

Espaço Grande (3 pontos)

Um local similar a um galpão, comporta até 24 pessoas sem problemas.

Espaço Enorme (4 pontos)

Espaço suficiente para um campo de futebol, abriga cerca de 50 pessoas.



População

Os membros do assentamento. Quanto maior ele for, mais chances de possuírem sobreviventes com habilidades necessárias, além de recursos para que todos se mantenham.

Grupo Pequeno (1 ponto)

(Requer Espaço 1)

Até 6 membros.

Exemplo: 2 Construtores, 2 Patrulheiros, 1 Médico ou Mecânico e 1 Batedor.

Grupo Médio (2 pontos)

(Requer Espaço 2)

Até 12 pessoas.

Exemplo: 3 Construtores, 3 Patrulheiros, 1 Militar, 2 Médicos ou Mecânicos, 2 Batedores e 1 Engenheiro ou Armeiro.

Grupo Grande (3 Pontos)

(Requer Espaço 3)

Até 24 pessoas.

Exemplo: 4 Construtores, 6 Patrulheiros, 2 Militares, 2 Médicos, 2 Mecânicos, 1 Cientista, 1 Engenheiro, 1 Armeiro, 1 Adestrador de animais, 2 Batedores.

Grupo Enorme (4 pontos)

(Requer Espaço 4)

Cerca de 50 pessoas.

Exemplo: 12 Construtores, 12 Patrulheiros, 4 Militares, 4 Médicos, 4 Mecânicos, 2 Cientistas, 2 Engenheiros, 2 Armeiros, 2 Adestradores de animais, 4 Batedores, 1 atravessador e 1 Caçador de recompensas.

Construções

Construções denotam a quantidade de estruturas que um assentamento possui, além de sua qualidade material.

Construções Leves (1 ponto)

O assentamento possui apenas tendas ou barracas de acampamento. Capazes de proteger de chuva, mas não de um ataque.

Construções Médias (2 pontos)

O assentamento possui construções de madeira, podem ter aproveitado uma casa semidestruída, um casarão abandonado ou similar. Possui portas, janelas fortificadas e cercas de madeira.

Construções Avançadas (3 pontos)

O assentamento possui muros altos, criados ou não pelos sobreviventes, cercas de arame farpado e grades de proteção.

Construções Fortificadas (4 pontos)

O assentamento foi construído nas ruínas de um prédio com guarita, muros altos de concreto, em um antigo forte militar, ou até mesmo em uma prisão que foi limpa pelos sobreviventes.



Recursos

Agricultura (2 Pontos/Requer Espaço 2): O assentamento possui um local para plantio e cultivo capaz de alimentar até 12 pessoas.

Animais de guarda (1 Ponto/Requer Treinador de Animais): O Assentamento possui dois cães de guarda por ponto pago.

Armazém de alimentos (2 ponto/Requer Construção 2): O assentamento possui uma instalação para armazenamento de alimentos resfriados (possui refrigerador que necessita de alguma fonte de energia)

Cela (1 Ponto): O assentamento possui uma cela fortificada capaz de prender até seis pessoas por ponto pago.

Cisterna (2 Pontos/Requer Geografia 30%): O Assentamento possui um poço capaz de pegar água para os sobreviventes.

Comunicação (1 ponto): O assentamento possui até 4 comunicadores a pilha com alcance médio de 12 km de distância.

Conexão via Rádio (2 pontos): O Assentamento possui um rádio com antena capaz de se comunicar até 200 Km de distância.

Criação de animais (2 Pontos/Requer Espaço 2): O Assentamento possui 3 vacas leiteiras e 12 galinhas caipiras.

Criação de tilápias (2 pontos): O assentamento possui uma grande caixa d'água, baldes, um pequeno motor (necessita de uma pequena fonte de energia) e consegue criar peixes para alimentar seis pessoas para cada dois pontos pagos.

Energia Solar (2 pontos/Requer Engenharia Mecânica 50%): O Assentamento possui um painel solar capaz de gerar eletricidade acumulada durante o dia. Dura cerca de 12 horas de energia e precisa de um dia ensolarado para carregar.

Hospital improvisado (2 Pontos): O Assentamento possui tendas ou muros levantados com macas, camas, remédios básicos e equipamentos simples com capacidade para 6 pessoas para cada 2 pontos.

Laboratório (2 Pontos): O assentamento possui tubos de ensaio, mesas, cadeiras e um local apropriado para equipamentos científicos básicos.

Oficina (2 pontos): O Assentamento possui uma oficina mecânica e eletrônica, com ferramentas e instrumentos para reparos ou criação de equipamentos.

Rota de fuga (1 Ponto): O Assentamento possui uma rota de fuga escondida por ponto pago.

Sistema de captação para água da chuva (1 Ponto/Requer Construção 2): O assentamento possui encanação apropriada e cisterna para guardar água da chuva.

Sistema de dessalinização de água (1 Ponto/Requer Química ou Engenharia Química 30%): O assentamento pode usar água do mar dessalinizada para saciar até seis pessoas por ponto pago.

Sistema de segurança (2 Pontos/Requer Eletrônica 40%): Ligando alguns fios e usando certas tralhas, bugigangas para reativar a energia e aproveitando antigos equipamentos de segurança eletrônica, o assentamento possui um sistema de segurança com 4 câmeras e 4 televisores em uma sala.

Turbina Eólica (2 Pontos/requer Engenharia Mecânica 50%): O Assentamento possui uma turbina eólica por ponto pago.

Veículos de transporte (1, 2 ou 3 Pontos): O assentamento possui uma motocicleta ou jet-ski (1 ponto). Um carro com caçamba ou canoa (2 pontos). Ou um veículo grande como ônibus, caminhão ou barco (3 pontos).

Especial: veja detalhes no capítulo *sobrevivendo ao Novo Mundo*.

ARMAS BRANCAS

As armas brancas variam em sua utilidade, como em combate corporal ou à distância, a categoria da arma (leve, médio ou Grande) também em sua durabilidade, índice de proteção e penalidade de iniciativa (opcional).

Armas Brancas de Ataque a Distância

As armas brancas à distância podem de arremesso ou disparo.

Armas de Arremesso: As adagas, lanças curtas, lanças, dardos, azagaias, machados de arremesso, martelos leves, e tridentes são armas de arremesso. O usuário aplica seu modificador de Força ao dano causado com uma arma de arremesso até seis metros de distância (exceto para os projéteis de área, como vidros de ácido).

Armas de Disparo: As armas brancas de combate a distância como: besta leve, besta pesada, arco curto e arco longo são armas de disparo. A maioria das armas de disparo exige as duas mãos para serem utilizadas.

Munição: As armas de disparo que exigem munição: flechas (para arcos), virotos (para bestas) ou balas de funda (para fundas). Um personagem é capaz de preparar a munição de um arco como uma ação livre. Em geral, as munições têm 50% de serem recuperadas pelo usuário depois de disparada.



Armas Brancas Corpo a Corpo

Essa categoria indica a quantidade de esforço necessária para empunhar uma determinada arma em combate. Ela determina se uma arma branca, será uma arma leve, uma arma média ou uma arma de duas mãos.

Armas leves: Uma arma leve é empunhada com uma única mão. Um ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve. Adicione o bônus de FOR no dano (se houver) em um ataque com arma branca leve.

Armas médias: Uma arma média pode ser usada com uma ou duas mãos. Algumas são versáteis e podem ser usadas com as duas mãos, ampliando seu dano. Adicione o bônus de Força (se houver) nas jogadas de dano dos ataques corporais desferidos com uma arma média. Ao usar arma uma média com duas mãos, e a arma seja “Versátil”, verifique o dano aumentado na tabela de armas Exemplo: 1d10/2d6 (Uma mão/Duas mãos).

Armas grandes: Uma arma grande (Ou arma de duas mãos) exige o uso das duas mãos em um ataque corporal ou à distância (Arcos). Adicione o bônus de Força (se houver) nas jogadas de dano dos ataques corporais desferidos com uma arma grande.

Alcance: A menos que a descrição da tabela diga o contrário, o alcance sempre será corpo a corpo.

Penalidade de iniciativa (opcional): Determina o qual difícil é para manusear a arma e acrescenta o valor da tabela como penalidade na iniciativa do personagem. Em resumo, a penalidade de iniciativa das armas brancas são:

Arma Leve: -1

Arma Média: -3

Arma Pesada: -6

IP e Durabilidade: Informa o IP da arma e seus “pontos de vida” (durabilidade do equipamento).

TABELA DE ARMAS BRANCAS

Armas	Categoria	Dano	Alcance	IP	P. Iniciativa	Durabilidade	Peso
Adaga (Faca tática militar)	Leve	1d3+1	1m	3	-1	6	0,5 Kg
Aljava (Flecha ou Virote)	Munição	--	--	--	--	--	20 unid.
Arco Curto	Distância	1d6+1	27m	2	-6	3	1 Kg
*Arco Longo	Distância	1d10	33m	2	-6	3	1,5 kg
Bastão	Média	1d6	1m	4	-3	9	2 kg
Besta Leve	Distância	1d10	24m	1	-6	3	2 kg
Besta Pesada	Distância	2d6	36m	1	-6	3	4kg
² Besta de Repetição	Distância	1d10	36m	1	-3	3	3kg
Cano de ferro	Média	1d6+1	1m	4	-3	9	1,5 Kg
Chicote	Média	1d3	3m	1	-3	3	1kg
Clava Leve	Leve	1d6	1m	4	-1	9	1,5kg
Clava Pesada (Bastão)	Grande	1d10	1m	6	-6	12	3kg
Cimitarra	Média	1d10	1m	8	-3	15	2kg
Escudo Grande	Média	1d3	1m	10	-3	20	7,5kg
Espada Curta (Facão)	Leve	1d6+2	1m	6	-1	12	1kg
Espada Grande	Grande	2d6+2	1m	10	-6	20	4kg
¹ Espada Longa	Média	1d10/2d6	1m	8	-3	15	2Kg
Foice Leve	Leve	1d6+2	1m	6	-1	6	0,5kg
Foice Longa	Grande	2d6+2	1m	8	-6	9	2kg
Lança Leve	Média	1d6+2	2m	3	-3	6	1,5kg
Lança Pesada	Grande	2d6	3m	6	-6	9	2kg
Maça Leve	Leve	1d6+2	1m	6	-1	9	2kg
Maça Pesada	Grande	2d6	1m	10	-6	12	4kg
Machado Leve	Leve	1d6+2	1m	6	-1	9	1kg
¹ Machado (Bombeiro)	Média	1d10/2d6	1m	8	-3	12	2kg
Machado Grande	Grande	2d6+2	1m	8	-6	15	2,5kg
Malho	Grande	2d6+2	1m	8	-6	15	4kg
Mangual Leve	Leve	1d6+1	1m	6	-1	9	1kg
¹ Mangual de Guerra	Média	1d10/2d6	1m	8	-3	12	1,5kg
Mangual Pesado	Grande	2d6+2	1m	10	-6	15	2,5kg
Martelo Leve	Leve	1d6+2	1m	6	-1	9	2kg
¹ Martelo de Guerra	Média	1d10/2d6	1m	8	-3	12	3kg
³ Motoserra	Grande	5d6	1m	15	-6	30	6Kg
Pé de cabra	Média	1d6+2	1m	6	-3	12	2,5 Kg
Rapiera	Média	1d10	1m	8	-3	9	1kg
Soqueira	**Golpear	+1	1m	4	-1	9	0,5 Kg
Tonfa Policial	Média	1d6+1	1m	6	-3	9	1 kg
Shuriken	Distância	1d3	10m	-	-1	1	-

¹ **Versátil:** Dano da arma com uma mão e duas mãos

² **Bestas de repetição:** podem realizar mais de um ataque em uma única rodada (CDT 3), mas após 6 tiros é preciso trocar a caixa de virotes que leva o ato de ação comum.

³ **Motoserra:** Utiliza uma ação completa para ligar e precisa de combustível em seu tanque. Com um tanque cheio (1 litro) garante o uso por 20 rodadas.

***OBS:** Se o narrador desejar, pode usar uma variação de arcos, o arco composto. Este tipo de arco considera o modificador de FOR nas jogadas de dano, porém são mais raros de se encontrar e exigem FOR mínima de 15 para utilizar.

****OBS:** Uma soqueira acrescenta +1 no dano desferido com a perícia Briga (Golpear). Um golpe com uma soqueira causa dano Letal. (Um soco comum causa dano superficial).

ARMAS DE FOGO

Armas de fogo podem ser a melhor forma de sobreviver ao apocalipse, basta apenas escolher a arma certa e ter treinamento para utilizá-la de forma eficaz.

Penalidade de iniciativa

(Regra Opcional)

Se um narrador quiser utilizar a regra de penalidade de iniciativa, considere a progressão:

Armas Curtas (Pistolas e Revólveres): -1

Armas Longas (Fuzis e Espingardas): -3

Armas pesadas (Bazucas e RPG): -6

Cadência de tiro (CDT)

Toda arma de fogo possui CDT (Cadência de tiro) que é a quantidade de disparos possível realizar em um ataque durante um turno. Uma arma que tenha CDT 3 é considerada semiautomática e pode ser usado seu CDT total em uma ação comum, contudo uma arma com CDT maior que 3 é uma automática e para disparar mais de três vezes com uma arma automática é preciso utilizar uma ação completa através de uma Rajada de tiros. Veja as formas de disparo abaixo:

Disparo único: O jogador dispara uma única vez como ação comum, sem nenhuma penalidade, e ainda pode se deslocar. Exemplo de armas: Escopetas e Rifles de caça.

Disparos consecutivos (Semiautomática):

O jogador dispara até 3 vezes, a depender do CDT máximo da arma, sem penalidade e ainda pode se deslocar. Caso o sobrevivente tenha o aprimoramento de Ambidestria e esteja usando duas armas, ele pode realizar até 3 disparos com cada arma sem penalidade e ainda se deslocar. Exemplo de armas: Pistolas.

Rajada de tiros (Automáticas):

Disparar acima de 3 vezes com uma arma requer uma ação completa e o jogador perde seu valor de Reflexos (REF) como bônus em sua perícia de armas de fogo (devido a falta de precisão). Uma rajada de disparos só pode ocorrer em linha reta ou cone. Exemplo de armas: Rifles militares e Metralhadoras.

Especial 01: Personagens que são capazes de realizar mais de um ataque na mesma rodada, não podem disparar uma arma de fogo por uma quantidade de vezes maior que seu CDT máximo no mesmo turno, pois isto travaria a arma. Por exemplo, um personagem atirou 3 vezes com sua pistola semiautomática (CDT 3) no primeiro ataque, em seu segundo ataque não pode atirar com a mesma arma.

Especial 02 (Revólver): Armas com CDT revólver atiram seu total de balas no tambor, na mesma rodada, sem travar. Vale salientar que disparar uma arma de fogo mais de 3 vezes no turno é considerado uma rajada de tiros. Caso o sobrevivente tenha o aprimoramento Ambidestria, e estiver com dois revólveres, ele pode descarregar ambos em uma rajada de tiros com uma ação completa.

Obs: Não existe silenciadores para revólveres.



Recarregar uma arma de fogo

Trocar um pente ou tambor de uma arma de fogo requer uma ação comum do personagem, (Veja detalhes em *Regras e Testes*). Assim o personagem é capaz de colocar um novo pente e ainda se deslocar. Caso o sobrevivente tenha o aprimoramento *Recarga Rápida*, ele pode realizar a troca do pente ou tambor junto a seu deslocamento regular.

TABELA DE ARMAS DE FOGO

Armas	Perícia	Dano	CDT	Pente	Alcance	Munição	Peso
Revolver Leve	Armas Curtas	1d6	Revolver	6	40m	38	0,7Kg
Revolver Médio	Armas Curtas	1d10	Revolver	6	45m	38	0,9Kg
Revolver Pesado	Armas Curtas	2d6+2	Revolver	8	50m	Mag .44	1,8 Kg
Pistola Leve	Armas Curtas	1d6	3	18	30m	380 ACP	0,5 Kg
Pistola Média	Armas Curtas	2d6	3	15	50m	9 mm	1,7 Kg
Pistola Pesada	Armas Curtas	2d6+2	2	10	65m	.357 M	1,7 Kg
Sub Metral. Leve	Armas Curtas	1d6	10	40	50m	9 mm	0,8kg
Sub Metral. Média	Armas Médias	1d6+2	10	35	60m	9 mm	3,7 Kg
Sub Metral. Pesada	Armas Médias	2d6	10	30	60m	9 mm	3,5 Kg
Escopeta Leve	Armas Médias	3d6	3	8	40m	Calib. 12	3,0 Kg
Escopeta Média	Armas Médias	4d6	1	8	40m	Calib. 12	3,6 Kg
Escopeta Pesada	Armas Médias	4d6+2	1	7	50m	Calib. 12	3,0 Kg
Rifle Caça Leve	Armas Médias	3d6	1	10	100m	Calib. 12	5,0 Kg
Rifle Caça Médio	Armas Médias	4d6	1	8	100m	Calib 12	3,0 Kg
Rifle Caça Pesado	Armas Médias	5d6	1	6	200m	7.62 mm	3,2 Kg
Rifle Militar Leve	Armas Médias	2d6	10	30	80m	Calib. 12	2,5 Kg
Rifle Militar Médio	Armas Médias	2d6+2	10	30	75m	7.62 mm	5,0 Kg
Rifle Militar Pesado	Armas Médias	3d6	10	20	120m	7.62 mm	4,8 Kg
Metralhadora Média	Armas Pesadas	2d10	10	50	100m	9 mm	4,8 Kg
Metralhadora Pesada	Armas Pesadas	3d10	10	40	100m	5.56 mm	4,8 Kg
Metralhadora Tripé	Armas Pesadas	4d10	20	100	250m	5.56 mm	15 kg
Lança Granadas	Armas Pesadas	Variável	1	6	250m	Granada	6 Kg
Granada	Arremesso	--	--	--	30m	Atordoa.	7,0 Kg
Granada	Arremesso	6d6	--	--	30m	Frag.	0,5 Kg
Granada	Arremesso	3d6	--	--	30m	Incend.	0,5 Kg
Granada	Arremesso	--	--	--	30m	Fumaça	0,5 Kg



Granadas

Existem 4 tipos de granadas: Fragmentação, Incendiária, Fumaça e Atordoamento.

Granadas de Fragmentação: Elas liberam, após 4 segundos, centenas de fragmentos que explodem causando danos por 3 metros de raio. É permitido um teste de resistência de Agilidade para reduzir o dano à metade.

Granada incendiária: Uma granada incendiária explode após 4 segundos de detonação e libera uma nuvem que cobre uma área de 3 metros de raio com produtos químicos, causando queimaduras de alta temperatura (3d6) por 1d6+1 rodadas.

Granada de fumaça: Após 4 segundos de ativação ela libera uma nuvem de fumaça com 3 metros de raio e deixam todos os alvos dentro sem condições de enxergar.

Granada de Atordoamento: Uma granada de atordoamento, também conhecida como granada de luz e som, é um explosivo não letal usado para desorientar temporariamente os sentidos dos inimigos. Ela é projetada para produzir um clarão de luz cegante e um altíssimo barulho, de mais de 170 decibéis, em 3 metros de raio sem causar danos permanentes. O clarão produzido momentaneamente ativa a todas as células fotorreceptoras no olho, impossibilitando o funcionamento da visão por cerca de 6 segundos até a restauração do funcionamento normal, livre de estímulos, do olho. O alto estrondo tem a intenção de causar perda temporária da audição, e perturba o fluido do ouvido, causando a perda do equilíbrio. (Condição Surdo e Cego por uma rodada).

Munição Perfurante

Munições perfurantes ignoram metade do IP do alvo, são muito difíceis de encontrar e não podem ser usadas em escopetas.

Munição incendiária

Também conhecida como Sopro de Dragão, este tipo de munição serve apenas para escopetas. A cada disparo o alvo recebe o dano da arma + 1d6 de dano por fogo. O dano por fogo continua por +1d6 rodadas ou até que o alvo utilize uma rodada completa para apagar o fogo da forma que seja possível. Veja detalhes sobre criação de munição incendiária na sessão *Como Lidar com Infectados*.

Perícia Armeiro

O uso da perícia armeiro pode concertar uma arma travada (que tenha obtido um erro crítico), reparar uma arma de fogo danificada (Um acerto recupera 1d6 de durabilidade com uma hora de trabalho) ou criar armas de fogo caseiras. Para criação de armas de fogo caseiras veja o capítulo *Sobrevivendo ao Novo Mundo*.



BLINDAGENS

A armadura de um personagem o protegerá durante o combate, entretanto, também é capaz de atrapalhar seus movimentos. As armaduras e escudos podem ser danificados com ataques diretos ou utilizando-as como bloqueio de ataques.

Bônus de Escudo: Cada escudo concede um bônus de equipamento no teste defensivo. Esse número representa o porte e largura do objeto, quanto maior o escudo, maior a chance de bloquear um ataque. Um escudo é considerado uma Arma Branca, pequena ou média, a depender do tamanho. Veja as penalidades de escudo na próxima página.

Penalidades de Armadura: As penalidades armadura se aplicam em qualquer teste que envolva REF e MOB, além de reduzir o deslocamento e iniciativa de acordo com a tabela na página seguinte.

Proteção: Indica que parte do corpo a armadura protege. T= Tronco / B= Braços / P= Pernas / C = Cabeça

IP: índice de proteção (IP) é o quanto a armadura lhe protege e se protege como uma defesa geral. Por exemplo: Se o personagem tem IP 3 e recebeu 5 pontos de dano, ele reduz para 2 pontos de dano devido a seu IP. (5 de dano - 3 de IP = 2) Bônus de IP de fontes iguais normalmente não se acumulam, prevalece o maior.

IP Improvisado: Alguma hora um jogador pode querer improvisar algum tipo de proteção em seu corpo, algo completamente aceitável diante do cenário atual. Considere que para cada ponto de IP o jogador tenha -5% de penalidade em REF e MOB além de -1 em iniciativa e deslocamento. Veja alguns exemplos na próxima página.



Durabilidade: Sempre que uma armadura receber dano que ultrapasse seu IP, ela reduz sua durabilidade em 1 ponto. Caso chegue a 0 pontos, ela é destruída por completo. Já para objetos usados em bloqueios (como escudos), todo dano que ultrapassar o IP é reduzido da durabilidade do objeto.

Dano corrosivo em blindagens: Caso um escudo ou armadura receba dano corrosivo (como a cuspida de um bloop) ela reduz todo dano recebido de sua durabilidade, ignorando o IP. (O IP ainda protege o usuário antes do equipamento ser destruído pelo ácido).

Diferentes tipos de IP

Os índices de proteção (IP) reduzem o dano recebido do personagem de ataques bem-sucedidos de seus oponentes. Os tipos de IP são:

Tipos de IP	Exemplo
Blindagem	Armadura/Colete
Natural	Mod. De CON
Específico	Roupa de Bombeiro

Especial: O IP natural (Não por blindagem) de uma criatura é ignorado se receber algum tipo de dano que seja vulnerável, o chamado Dano Direto. (Veja detalhes no capítulo *Regras e Testes*).

Vestimentas de IP Específico: Existem vestimentas que proporcionam IP para determinadas fontes de dano, neste caso chama-se de roupas de IP específico. Veja exemplos abaixo:

Vestimenta	IP Específico
Roupa de Bombeiro	IP 12 Contra Fogo
Roupa de Amianto	IP 30 Contra Fogo
Máscara Improvisada	IP 12 Contra Gases
Máscara Antigases	IP 30 Contra Gases
Roupa de Borracha	IP 12 c/ eletricidade
Roupa Antiácida	IP 10 Contra Ácidos
Roupa Térmica	IP 18 Contra frio
Roupa Mergulhador	IP 12 Vácuo e 8 Frio
Roupa Astronauta	IP 36 Contra Vácuo

BLINDAGENS DE KEVLAR

Blindagens	IP	Proteção	Penal. de REF e MOB	Deslo e Inic.	Durabilid.	Peso
Colete Kevlar (Nível 1)	4	T	-10%	-1	10	2 Kg
Colete Kevlar (Nível 2)	6	T	-20%	-2	15	3 Kg
Jaqueta Kevlar (Nível 3)	8	T/B	-30%	-3	20	5 Kg
Calças Kevlar (Nível 1)	4	P	-10%	-1	10	1 Kg
Calças Kevlar (Nível 2)	6	P	-20%	-1	15	2 Kg
Capacete Policial	6	C	--	--	10	0,5 Kg
Metal Gear	10	T/B/P/C	-30%	-3	30	12 kg

As penalidades de Coletes e Calça de Kevlar se acumulam.

TABELA DE ESCUDOS

Escudos	IP	Desloc. E Inic.	Durabilidade	Bônus Defensivo	Peso
Pequeno Madeira	4	-1	10	+5%	2,5 Kg
Pequeno Metal	10	-1	20	+5%	3 Kg
Grande Madeira	4	-2	15	+10%	5 Kg
Grande de Metal	10	-2	30	+10%	7,5 Kg
Escudo Corpo Madeira	4	-3	20	+20%	10 Kg
Escudo corpo Metal	10	-3	40	+20%	20 Kg
Escudo Balístico Policial	10	-3	40	+20%	8Kg

As penalidades dos Escudos se acumulam as penalidades de Deslocamento e Iniciativa das Blindagens

BLINDAGENS IMPROVISADAS

Exemplo	IP	Proteção	Durabilidade	Penalidade REF e MOB	Peso
Armadura Futebol Amer.	2	T/B/P/C	10	-10%	10 Kg
Roupas de Couro Grosso	1	T/B	6	-5%	1 Kg
Chapa de Aço	10	T	40	-50%	15 Kg
Máscara de Metalúrgico	8	C	20	--	1 Kg

OBS: Para cada 1 ponto de IP improvisado, considere -5% em testes que envolvam REF e MOB e -1 para iniciativa e deslocamento. Exemplos: Couro Grosso IP 1 a 2, Madeira IP 3 a 4, Ferro IP 5 a 6, Aço 7 +



EQUIPAMENTOS VARIADOS

Caso o narrador deseje mestrar no momento do colapso ou após, certamente não existem mais lojas com seus operadores de caixa para registrar compras. O que resta aos sobreviventes é utilizar o que encontram ou o que produzem. Esta sessão descreve alguns equipamentos mais utilizados para os sobreviventes, para obter detalhes sobre criação de itens e outras formas de como sobreviver, veja o capítulo *Sobrevivendo ao Novo Mundo*.

Especial (Aprimoramento Arsenal): Caso o sobrevivente possua o aprimoramento *Arsenal*, ele pode escolher até seis equipamentos desta lista, por ponto gasto, ou qualquer um outro não citado que o narrador autorizar, exceto equipamentos que já estejam especificados do aprimoramento *Arsenal*, como o desfibrilador ou caixa de munição.

Apito para cães: Apitos para cães são usados para adestramento de cães e como uma forma de se comunicar com cachorros sem chamar atenção. Via de regra, um sobrevivente que tenha a perícia de *Treinamento de animais*, esteja com um cão e use um apito de cães, ele recebe +10% em bônus de equipamento para seus comandos de ordens simples (apenas cães adestrados) e sem chamar atenção de ninguém, pois a frequência sonora é perceptível apenas aos cachorros.



Especial (Scanner): Para o infectado especial *Scanner* detectar o som de um apito para cães é preciso de um teste de percepção com dificuldade *Difícil* ou *Crítica* a depender da distância.

Baterias: Uma boa forma de gerar energia é com uso de baterias de automóveis, mas para isto é preciso da bateria e um inversor de tensão para modificar a eletricidade para 110v ou 220v. Uma bateria mais simples, com 60 amperes, pode fornecer energia para um eletrodoméstico de 220v por cerca de 4 horas. Já uma bateria de 150 amperes pode ligar até 4 eletrodomésticos de 220v por 4 horas, dois por 8 horas ou 1 por 16 horas e o dobro do tempo para eletrodomésticos de 110v.

É preciso ter cuidado ao utilizar baterias como fonte de energia, pois quando ela descarrega, vai ser necessário uma outra fonte de energia para que possa carregá-la. Uma outra bateria para ser feita uma "chupeta", um painel solar ou energia eólica. Desta forma, o uso de baterias é interessante para situações específicas ou de locomoção.

A vida útil de uma bateria dura cerca de 3 anos e ela pesa cerca de 15 quilos.



Bastão de luz: Um bastão de luz tem cerca de 20 centímetros de comprimento e emite luz em 3 metros de raio por seis horas. Uma vez acionado, ele não pode ser desligado. Um conjunto de bastões vem com 6 unidades.



Bicicleta: Uma boa forma de locomoção com certa agilidade e que não precisa de combustível. Uma bicicleta concede ao usuário o **dobro de Deslocamento** regular em sua ação. Por exemplo: Um ciclista com Mobilidade (MOB) 10, em seu deslocamento regular se moveria 20 metros, em uma corrida moveria até 40 metros. Testes com uso de uma bicicleta requer a perícia pilotagem (Motocicletas)



Binóculos: Um binóculo padrão (Lentes mais comuns) tem alcance de nitidez com cerca de 10 quilômetros.



Bússola: Bússola é um instrumento muito antigo utilizado nas navegações para orientação. Sua agulha central funciona como um ímã que interage com o campo magnético da Terra que sempre aponta para o norte.



Caixa de ferramentas: Uma caixa com serra, pregos, martelo, alicate etc. Uma caixa de ferramentas aumenta em +10%, como bônus de equipamento, testes relacionados com o uso da mesma. Seu peso é de 5 quilos.



Caixa de munição: Uma caixa de munição para armas curtas possui 50 Cartuchos, para Armas Longas uma caixa de munição possui 25 Cartuchos e para Armas Pesadas uma caixa chega a ter 200 munições.



Cordas: Um conjunto de cordas pesa 10 quilos para cada 100 metros, sendo o padrão rolos de dez ou vinte quilos.



Desfibrilador: Um desfibrilador pode salvar um sobrevivente que chegou a -10 pontos de vida de forma não direta (Que perdeu pontos de vida por estar na condição *Morrendo*). Alguém deve usar o desfibrilador com um teste de Primeiros Socorros imediatamente quando o personagem “morrer”, em seguida, o alvo do choque faz um teste de Constituição difícil por até 3 tentativas (3 turnos) se passar, ele fica estabilizado com -9 pontos de vida. Um desfibrilador pesa cerca de 2 quilos, possui bateria para 200 choques e validade de 5 anos. Sua recarga necessita de 5 horas em 220v.



Extintores de incêndio padrão: Cerca de 20 quilos e podem ser usados para extinguir o fogo em um personagem com uma ação ou em um local pequeno com uma cena.



Galão de gasolina: Um galão de gasolina padrão possui capacidade para 20 litros com peso de 20 quilos. Em média, um veículo roda com 12 Km por litro, mas a depender do tempo que seja jogada a história, os combustíveis estão fora da validade, o que lhe faz gerar apenas metade de sua capacidade.



Lanternas: Uma lanterna padrão possui um alcance de até 40 metros e duração de 60 horas por conjunto de pilhas.



Mapas: Sem internet ou energia elétrica, é mais fácil ter um mapa a disposição e saber onde fica o ponto de interesse mais próximo para obter recursos.



Mochilas: Uma mochila comum tem capacidade para carregar 15 a 25 litros (7 a 10 quilos) e uma Mochila grande de 50 a 70 litros de carga com peso de 11 a 15 quilos de equipamento.



Kit de escalada: Um kit de escalada é ideal para sobreviventes que desejam explorar áreas selvagens com montanhas e grandes árvores, ou até mesmo para áreas urbanas repleta de prédios. Um kit possui uma cadeira ajustável que se prende a cintura do usuário, um mosquetão (anel metálico que abre para passagem da corda), sapatilhas, 2 freios (colocados na corda que impedem a queda do usuário) 66 metros de corda e capacete. Em termos de jogo, um kit de escalada deixa o grau de dificuldade de um teste de escalar um nível mais fácil e, em caso de erro crítico, o jogador não precisará se preocupar com uma queda brusca. O peso total do kit é de 5 quilos.



Kit Médico: Um personagem com a perícia Primeiros Socorros e com um Kit Médico pode realizar um teste para curar um alvo ferido ou em si mesmo com dificuldade normal, em caso de acerto, ele cura 1d3 pontos de vida. No entanto, sem uso de Kit Médico, o teste possui dificuldade difícil. Pontos de vida curados desta forma podem estabilizar um alvo na condição *Morrendo* e *Hemorragia* por ataques críticos recebidos. Não é possível realizar mais de um teste de primeiros socorros por cena e um kit pode ser usado até 6 vezes. Seu peso é de 1 quilo.



Mascará de gás: Uma máscara com até dois filtros de ar que fornece IP 30 contra gases.



Mira Laser: O uso de uma mira Laser na arma concede +5% de bônus por equipamento na perícia com a arma de fogo em questão.



Roupas Camufladas: Uma roupa camuflada fornece ao sobrevivente um grau de dificuldade mais fácil para testes de camuflagem do qual sua vestimenta esteja apropriada ao ambiente.



Silenciadores: Silenciador ou supressor de ruído é um dispositivo que diminui a velocidade com que os gases produzidos pela explosão da pólvora são expelidos do cano da arma, diminuindo, assim, o som do disparo. Embora ele não diminua o som, mas "espalha" as ondas sonoras, fazendo que não se perceba de onde o disparo foi efetuado (Teste de Percepção difícil para localizar o ponto exato). Silenciadores não são eficazes em revólveres.



Sela de Montaria: Uma sela de montaria concede +10% de bônus de equipamento para os testes de Montaria de um jogador. O peso médio de uma sela é de 15 quilos.



Spray de pimenta: Utilizado para defesa pessoal, um spray de pimenta possui um composto químico que causa dor, ardência e cegueira temporária, além de dificuldade para respirar. Via de regra, é preciso realizar um teste de Reflexo (Sem perícia Briga, apenas o atributo) contra Esquiva ou Apenas Reflexo do alvo, se a vítima for atingida (um ataque de toque) ela ficará com todos os testes relacionados a visão com dificuldade difícil por 30 minutos., mas os efeitos visuais do ataque (rosto vermelhos e olhos inchados) continuam por 6 horas.



Taser e armas de choque: Uma arma de menor potencial ofensivo que possui um cartucho com eletrodos capazes de serem disparados em um alvo a curta distância (até 6 metros). Em caso de acerto a um alvo humano (infectados são imunes a um taser) a pessoa ficará paralisada e caída por 1d6 rodadas. Um taser possui 3 cartuchos e cada disparo inutiliza o cartucho utilizado. Para utilização de um taser um personagem precisa usar a perícia *Armas de Fogo Curtas* e o equipamento necessita de 8 pilhas para funcionar. Se o alvo possuir uma blindagem não natural com IP 3+ o disparo não surte efeito. Após o disparo do taser é preciso recolher os fios da arma para uma nova utilização (esta recarga requer uma ação comum).

Armas de choque: Similar ao taser, mas não gasta cartuchos, funciona apenas ao toque e imobiliza uma vítima por uma rodada.



REGRAS E TESTES

Sempre que um personagem decidir realizar uma tarefa, é necessário um mecanismo para saber se obteve sucesso na ação desejada. Este mecanismo chama-se **TESTE**.

Os testes normalmente são feitos usando o d100. O jogador precisa tirar um número menor ou igual ao valor total de sua porcentagem de teste. Os passos são o seguinte:

1° Passo = Verificar o tipo de teste. (Comum, Resistência ou Resistido)

2° Passo = Adicionar bônus ou penalidades ao valor de teste.

3° Passo = Definir e aplicar o grau de dificuldade para encontrar o **Valor Total** e realizar o teste.

Especial: Em qualquer situação, um valor no d100 de 96 ou + significa falha crítica automática.

Graus de dificuldade

Quando houver algo que possa influenciar no grau de dificuldade de um teste, o narrador precisa estipular o grau de dificuldade e aplicá-la ao Valor de teste (Passo 3). Graus de dificuldade podem se somar ou se anular. Por exemplo, em uma situação que deixe um teste fácil, porém, a condição permite apenas realizar testes difíceis, um grau de dificuldade anula o outro e o teste fica normal. Mais de dois graus de dificuldades somados recomenda-se acerto ou erro automático.

Dificuldade Fácil: O teste é feito com o **DOBRO** do valor total.

Dificuldade Normal: O teste é feito com o valor total **SEM ALTERAÇÕES**.

Dificuldade Difícil: O teste é feito com apenas **METADE** do valor total.

Dificuldade Crítica: Valor total **Dividido por CINCO**

Testes com modificadores (bônus ou penalidades)

Determinados testes, devido a habilidades, equipamentos etc. Podem fornecer uma leve vantagem como bônus ou desvantagem como penalidade. Normalmente são valores de 5% e 10%, em raras ocasiões são de 15% ou 20%. **Fontes de bônus iguais não se acumulam, prevalece o maior.**

Fonte de Bônus/Penalidade	Exemplo
Equipamento	Escudo
Aprimoramento	Especialização
Auxílio	Aliado
Condição	Amedrontado

Testes de atributo

Teste de atributo são sempre testes que não exigem capacitação ou treinamento na área. Do contrário, deve ser realizado um teste de perícia. Pode ser um **Teste Comum**, (Como sentir algum cheiro PER), de **Resistência** (Evitar um ataque em área REF) ou **Resistido** (Uma disputa de força FOR).

Os Tipos de valores nos testes são:

Valor de teste: Valor de atributo multiplicado por 5. Exemplo: Força 15, valor de teste 75%.

Valor de bônus ou penalidades: São valores somados ao valor de teste para encontrar o valor total.

Valor total: Soma de valores bônus, penalidades e dificuldade aplicada para o teste.

Valor Crítico: Valor Total/5 para acertos críticos, ou 96%+ para erros críticos.

Acerto crítico e falha crítica: Um acerto crítico significa que além de obter sucesso, o personagem conseguiu de forma primorosa. Uma falha crítica sempre será de 96%+, o que significa uma falha desastrosa.

Teste de atributo comum

Este é o tipo de teste de atributo mais simples de todos. Verifique o valor de Teste do atributo, adicione bônus ou penalidades, aplique a dificuldade e realize o teste com o **Valor Total**.

Exemplo: Um personagem, com o aprimoramento negativo *alucinado*, está “vendo coisas”. O narrador pede um teste de atributo inteligência com dificuldade normal para que ele possa discernir se sua visão é real ou não. A inteligência do personagem é 12, que multiplicado por 5 resulta em um valor total de 60% de chance de acerto.

Teste de atributo (Resistência)

Em alguns casos, os personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. Situações da qual é preciso resistir ao efeito ou alguma condição que o oponente/situação lhe impõe. Como evitar um dano em área (REF) ou algum efeito que causa medo descontrolado na vítima (VON). Testes de resistências são muito parecidos com testes de atributo comum, com a diferença que ele te impede de sofrer algum malefício maior. (Normalmente reduz um dano à metade).

Os testes de resistência mais comuns são:

Constituição (CON): Reduzir o efeito de um veneno, resistir a um ferimento crítico, resistir a uma doença, exaustão, resistir a um ataque localizado, esmagamento, afogamento etc.

Vontade (VON): Resistir a perda de sanidade ou condições de medo.

Reflexos (REF): Quando se trata de explosões, dano em área, quedas etc.

Exemplo 01: Um ladrão abre um baú e inala um gás tóxico. O narrador pede um teste de resistência de Constituição com dificuldade normal para que possa reduzir o efeito nocivo do gás. A constituição do ladrão é 11 (valor de atributo) com 55% (valor de teste).

Exemplo 02: Um saqueador se depara um infectado repleto de partes humanas despedaçadas. O narrador pede um teste de resistência de Vontade (sanidade) para o saqueador não entrar em *pânico*. Teste com dificuldade normal. O valor e atributo de força de vontade é 10, seu valor total para resistir é de 50%.

Exemplo 03: Um sobrevivente empurra um gangster de uma altura de 2 metros. O gangster está na condição *debilitado* de um combate anterior. O narrador pede um teste de resistência de Reflexos para o gangster reduzir o dano à metade. O valor de atributo dele é de 13, seu valor de teste de resistência em Reflexos é de 65%. Devido a sua penalidade de teste por ferimentos, todos os testes ficam difíceis. O valor de 65% cai para 33% (arredondado para cima).

Teste resistido de atributo

Existem situações em que há o confronto de dois atributos entre fontes opostas. Há diversos exemplos: Duas pessoas disputando “braço de ferro” (FOR), uma disputa de corrida (AGI) etc.

Para realizar um teste resistido cada uma das fontes envolvidas na disputam realizam seus testes apropriadas a situação e verificam seus graus de acerto. Os graus de acertos são:

Acerto Comum: Valor obtido no d100 igual ou menor que o valor total da perícia.

Acerto Difícil: Valor obtido no d100 igual ou menor que a METADE do valor total da perícia.

Acerto Crítico: Valor obtido no d100 igual ou menor que CINCO vezes o valor total da perícia.

Acerto Crítico > Acerto difícil > Acerto comum

Desempate: Em caso de empate, vence a disputa quem possui o maior valor total no teste.

Exemplo 01: Um sobrevivente tenta afastar um infectado usando sua força. O sobrevivente tem FOR 17 (85%) e o Infectado FOR 12 (60%).

Teste: O sobrevivente obteve um 27 no d100 (Acerto difícil) enquanto o infectado obteve 58 (Acerto comum). O sobrevivente consegue empurrar o infectado.

Exemplo 02: Um grupo de Patrulheiros está em um assentamento em comemoração a uma luta. Um dos sobreviventes decide fazer uma aposta de “braço de ferro” contra um amigo. O sobrevivente A tem força 14 (Teste 70%) e o sobrevivente B também tem força 15 (Teste 75%)

Teste: Ambos obtiveram acertos comuns, mas como o sobrevivente B possui 5% a mais no valor total do teste, ele vence a disputa.

Teste de atributo com auxílio

Haverá situações em que um personagem terá auxílio de um ou mais aliados para uma determinada tarefa, por exemplo; erguer um peso, tentar imobilizar um oponente, decifrar uma xarada etc. Primeiramente, é necessário que o narrador verifique se existe real possibilidade de se trabalhar em conjunto. Uma coisa é querer ajudar, outra bem diferente é poder e realmente ajudar. O personagem que recebe auxílio ganha o valor de atributo de seu aliado como bônus de auxílio em seu teste.

Exemplo 01: Três motoqueiros tentam imobilizar um Infectado. Os humanos possuem valor de força 14, 12 e 12. O Infectado possui valor força 15 (Teste 75%). O humano com força 14 é a fonte principal, com ajuda de seus dois aliados ele recebe um bônus de +24% para seu teste. O valor de teste da força do humano é de 70% +24 dos aliados resulta em 94%.

Teste: Os humanos obtiveram um 87 no d100 e o infectado obteve 16, mesmo em três, os humanos não são capazes de segurar o infectado, pois obtiveram um acerto comum e o infectado conseguiu um acerto crítico.

Teste de perícias

Quando o personagem precisar realizar um teste que requer um conhecimento mais específico ou treinamento adequado, ele fará um teste de perícia. Do contrário, teste mais instintivos, são realizados testes de Atributo. Exemplo: Perícia Armeiro, que se faz necessário um conhecimento específico de criação de armas. Ademais, são testes de perícias são muito parecidos com testes de atributo.

Toda perícia está vinculada a um atributo, (Como está representado por parênteses na descrição das perícias) isto significa que, o personagem irá somar seu valor pago na perícia com o atributo correspondente, como valor bônus, para realizar o teste com o valor total.

Os tipos de valores em testes de perícias são:

Valor pago: Valor pago em perícias pelo personagem.

Valor de bônus ou penalidades: São valores somados ao valor pago, como bônus de atributo, aprimoramentos, equipamentos etc.

Valor total: Soma de valores bônus, penalidades e dificuldade aplicada para o teste.

Valor Crítico: Valor Total/5 para acertos críticos, ou 96%+ para erros críticos.

Acerto crítico e falha crítica: Um acerto crítico significa que além de obter sucesso, o personagem conseguiu de forma primorosa. Uma falha crítica sempre será de 96%+, o que significa uma falha desastrosa.



Exemplo 01: Um ladrão, em uma sala escura, quer desarmar um mecanismo eletrônico. Primeiro, é preciso verificar se ele possui treinamento em Eletrônica. Esta é uma perícia específica, se ele não possuir ao menos 10% de pontos pagos, não poderá realizar o teste. No caso, ele possui 65% na perícia e um kit de ferramentas apropriadas. O narrador o decide fornecer +10% de bônus de equipamento pelo uso do kit. O atributo usado na perícia armadilhas é de Inteligência, a inteligência do Ladrão é de 13 pontos, o valor para o teste é de 65% (pontos pagos) + 10 (bônus de equipamento) +13 (Valor de inteligência) = 88%. Todavia, pela escuridão o narrador arbitra uma dificuldade difícil e o valor total fica em 44%.

Exemplo 02: Um homem, diante de um pelotão de soldados, precisa de ajuda em uma batalha e decide inspirá-los para o seguirem. O narrador pede então um teste da perícia Manipulação (Liderança) para o personagem. Ele não possui pontos pagos na perícia Liderança, como ela NÃO é uma perícia específica, ele fará o teste apenas com seu valor de atributo. No caso, o valor de atributo é Carisma é 12. Ele terá apenas 12% de chance de lograr êxito na ação.

Teste de perícias resistidas

Existem situações durante uma aventura, na qual dois personagens estão se confrontando com uso de suas perícias. **Podem ser as mesmas perícias, perícias diferentes ou uma perícia contra um atributo.** A resolução é bastante similar a teste resistido de atributo.

Exemplo 01: Uma caçadora de recompensas foi contratada para matar um Líder de um assentamento. Ela possui 80% de valor pago em Furtividade, Mobilidade 18 e Especialização em perícia (Mover em silêncio). Total de 108% de valor para teste. O Líder do assentamento possui Percepção 15, total de 75% de valor de teste. Dificuldade de teste normal para ambos.

Teste: A caçadora obteve um 43 no d100 (acerto difícil) e o líder do assentamento obteve um 87 no d100 (falha), ou seja, nem é preciso comparar os graus de acerto, pois a vítima falhou no teste.

Exemplo 02: Um patrulheiro se prepara para dar um soco em um nômade. O patrulheiro possui Briga 60% e Reflexos 15, total de 75%. O nômade deseja bloquear o golpe, ele possui Briga 40 e Reflexos 12, total de 52%.

Teste: O patrulheiro obteve um 64 no d100 (acerto comum) e o nômade obteve um 43 no d100 (acerto comum). Ambos tiveram acertos comuns, mas o patrulheiro tem maior valor total e vence a disputa.

Exemplo 03: Um Caçador de recompensas descarrega seu rifle contra um Lobo Solitário. O caçador possui Armas de Fogo Longas 50% e Reflexos 15, total de 65%. O Lobo solitário buscar refúgio em uma cobertura próxima, então o narrador autoriza um teste de Esquiva dificuldade difícil para ele se jogar para o lado. Ele possui esquiva 40% e Reflexos 12, total de 52%.

Teste: Por realizar uma rajada de disparos, o caçador perde parte de sua precisão e não utiliza o bônus de Reflexos na jogada, então o valor total do teste fica em 50%. O caçador obteve um 4 (acerto crítico) e o lobo solitário um 5 (acerto crítico). O lobo solitário tem 52% para seu teste, seria uma vitória por apenas 2%, mas como a dificuldade do teste do lobo solitário é difícil, cai pela metade e fica 26 fazendo-o perder a disputa.

Teste de perícia com auxílio

Similar a um teste de atributo com auxílio, um teste de perícia com auxílio fornece Bônus de auxílio na jogada do aliado. O narrador precisa verificar se existe real possibilidade de o personagem receber auxílio de um aliado em seu teste. Se for possível, o personagem recebe o valor de atributo do aliado, correspondente a perícia em questão, como bônus, juntamente com seu próprio valor de atributo para seu teste de perícia.

É comum que até 2 personagens possam prestar auxílio a um mesmo aliado, a menos que o narrador estipule o contrário. Um personagem que esteja flanqueando um alvo não pode fornecer auxílio junto à manobra flanquear.

COMBATE

Não se comprar armas ou blindagens por enfeite. Quando a diplomacia não funciona, o combate pode ser a solução. O sistema de combate é cíclico. Todos atuam em um círculo regular de rodadas.

ORDEM DE COMBATE

1° Passo = Ao ser anunciado o combate, é necessário verificar quem está ciente da ameaça e quem está surpreso, (Veja rodada de combate surpresa adiante) os personagens que **NÃO** estão surpresos dizem suas intenções, jogam suas iniciativas e realizam suas ações.

2° passo = Os que não jogaram iniciativa por estarem surpresos, precisam jogar. Agora com todos de iniciativas jogadas, siga para o passo 3.

3° passo = Neste ponto, todos iniciarão a primeira rodada regular de combate e agem no seu turno conforme sua ordem de Iniciativa da maior para menor.

4° passo = Quando todos estiverem agidos em seus respectivos turnos, volte para o passo 3.



Iniciativa

A iniciativa determina o quão rápido o personagem é capaz de agir no início da rodada de combate, ou seja, **o teste de iniciativa é feito a cada novo início de rodada**. Ela mede a ordem de ação dos envolvidos, do primeiro até o último na batalha. Para calcular a iniciativa é importante salientar que não adianta o personagem ter reflexos primorosos, se não é capaz de perceber perigo, pois personagens emboscados não jogam iniciativa na rodada surpresa. O cálculo do valor da iniciativa é:

Reflexos + 1d10 + Modificadores

A iniciativa é jogada assim que o combate é anunciado, e do maior número para o menor, os envolvidos no combate realizam suas ações em seus respectivos turnos.

Penalidade de iniciativa (Opcional)

A fim de obter mais realismo no combate, existe a penalidade de iniciativa de acordo com o tamanho e tipo da arma a ser utilizado.

Veja no capítulo Equipamentos nas descrições das armas e dos escudos a penalidade de iniciativa.

Rodada de combate

Uma rodada de combate significa um giro completo por todos os personagens envolvidos na luta, onde cada um terá direito a seu turno de combate. Uma habilidade que dure uma rodada, começa no turno do personagem e dura até a chegada de seu próximo turno.

Turno de combate

É a vez do personagem agir dentro da rodada de combate. Um turno dura cerca de 6 segundos. O personagem realiza seus ataques e faz suas ações durante seu turno.

Rodada de combate surpresa

Alguns combates iniciam com uma emboscada. Caso alguns combatentes, mas não todos, perceberam seus inimigos, ocorre uma rodada surpresa antes da primeira rodada de combate. Os personagens que notaram seus inimigos serão capazes de agir na rodada surpresa, logo, determinam sua Iniciativa. Na ordem de Iniciativa (da maior para a menor), cada personagem que estava ciente da presença dos adversários no início do combate poderá realizar sua ação. Os combatentes que não perceberam os adversários não podem agir durante a rodada surpresa e estarão *surpreendidos*. (Veja *surpreendido* em condições adversas).

Matriz de combate

Para jogadores mais metódicos, a fim de obter uma visão da geografia do combate ao qual se interpretam os personagens envolvidos, usa-se a matriz de combate (ou programas como roll20, *Veja em Sessão do Mestre*) cada quadrado da matriz equivale a 1m² de raio que equivale ao tamanho de um humano adulto (tamanho médio).

Verifique o deslocamento do personagem com base em sua agilidade atual para saber o quanto ele é capaz de andar em sua ação com uso de seu deslocamento regular.

A matriz de combate define em quadrados o alcance de combate dos personagens, distância de armas de disparo, arremesso etc.

Criaturas de tamanho atípicos, como grandes, enormes, ou até mesmo pequenas e diminutas tem alcances e características diferentes. Veja sobre diferentes tamanhos e modificadores em *Modificadores de Tamanho*.

AÇÕES

Basicamente, o tipo da ação indica quanto tempo é necessário para realizá-la (considerando o período de médio de 3 a 6 segundos de um turno) e como o movimento é tratado em conjunto com a ação. Existem 3 tipos de ações: **Ações Comuns**, **Ações Livres** e **Ação Completa**.

Ações comuns

Fundamentalmente, uma ação comum permite que o personagem realize uma ação comum (uma tarefa como atacar ou usar uma perícia) e ainda usar seu deslocamento regular. O tipo mais comum desta ação é deslocar-se e atacar ou o contrário. O personagem pode percorrer uma distância equivalente ao seu deslocamento regular, (MOB atual em metros) antes, durante ou depois de realizar seus ataques com sua ação comum.

Exemplos de Ação Comum + Deslocamento
Atacar e se deslocar
Usar uma manobra de combate
Usar uma perícia e se deslocar
Usar um atributo (teste) e se deslocar
Beber algo e se deslocar
Recarregar uma arma e deslocar
Montar ou Desmontar e deslocar-se
Levantar-se e ficar em guarda e atacar
Se deslocar e preparar ação

Ações livres

São ações que possuem um impacto tão pequeno no turno do personagem que são consideradas livres. Por exemplo, falar. Um personagem é capaz de realizar uma ou mais ações livres em seu turno confirme o narrador julgar pertinente.

Exemplos de Ações Livres
Falar
Largar um item
Jogar-se ao chão
Sacar flechas

Ações completas

Ações completas são ações que requerem total esforço do personagem, como correr, mirar e efetuar muitos disparos com uma arma de fogo etc. Ações completas não permitem nada além de sua própria realização, no máximo alguma ação livre se o narrador permitir. Por exemplo, o personagem não pode correr e atacar, mas poderia correr e largar um objeto durante o trajeto.

Exemplos de ações completas
Correr
Usar uma manobra de combate
Múltiplos ataques

Uma Cena (Opcional)

Alguns narradores preferem resumir uma quantidade de rodadas em uma cena, como uma cena inteira de combate. Algo simples e eficaz que pode ser adequado facilmente para melhor andamento do jogo.



AÇÕES DURANTE O COMBATE

A maioria das ações em combate envolve atacar, usar uma perícia, ativar um item, realizar um teste de atributo, manobra de combate etc. Todas em conjunto com o deslocamento regular.

Jogadas de Ataque

Uma jogada de ataque nada mais é que um teste resistido entre a perícia de combate do ofensor (fonte ativa) contra a perícia defensiva do defensor (fonte passiva). Caso o ofensor vença a disputa, ele atinge seu oponente e causa danos. Em um combate, os adversários visam causar danos em seus oponentes sempre que tiverem uma oportunidade, isto significa que o local do golpe pode ser no corpo, membros ou cabeça do inimigo. Para saber onde o ataque acertou, jogue 1d10 e veja a tabela abaixo:

Resultado no 1d10	Local atingido
De 1 a 5	Tronco
6	Braço Direito
7	Braço Esquerdo
8	Perna direita
9	Perna esquerda
10	Cabeça

O narrador pode alterar o resultado a depender da cena do combate. Se um jogador desejar acertar um local específico em seu oponente, deve realizar um ataque localizado (teste difícil). Veja detalhes em *Golpe Localizado*.

Jogadas de dano: Se o defensor bloqueou o ataque, o dano será no equipamento (verifique o IP e durabilidade do objeto usado para bloqueio, por exemplo, um escudo). Se não for possível defesa, o ataque atinge o alvo e o dano é reduzido de seu IP (se houver) e depois dos pontos de vida. Caso possua armadura, se o dano for maior que o IP da armadura, ela perde um ponto em sua durabilidade.

Ataque com acerto crítico: Sempre que um personagem obtiver um resultado igual ou menor a o valor total de sua perícia de ataque dividido por 5, a vítima do ataque receberá o dano dobrado (apenas os dados dobram) com possibilidade de ferimento grave. Veja detalhes em *Golpes e ferimentos Graves*.

Ataque de toque: Um ataque de toque, seja corpo a corpo ou à distância, é preciso apenas tocar o alvo. Desta forma, não é preciso técnica (perícia de combate) e o teste é feito com o Reflexo do atacante (Valor teste) resistido pelo Reflexo do alvo (Valor de teste) ou perícia *Esquiva*. Em ataques de toque, usar objetos para bloqueio conta como acerto do atacante.

Ataques na cabeça: Um ataque na cabeça é feito através do chamado *Ataque Localizado* (Veja adiante). Todo ataque localizado é feito com um teste difícil. Se o alvo recebeu 40% do PV total na cabeça, precisa realizar um teste de resistência de CON, se foi vítima de um acerto crítico, a dificuldade do teste de CON é difícil. Caso o alvo falhe, ele estará morto, se não falhar, cairá *incapacitado*.

Mais de um ataque por rodada

Todo personagem pode realizar um ataque durante seu turno na rodada de combate. Caso o personagem possua o aprimoramento *ambidestria*, ele pode realizar um ataque com cada mão, seja desarmado ou não, no mesmo turno e sem penalidades.

Outra forma de se obter mais de um ataque na mesma rodada é com algum poder mutagênico.

Opcional: Se o narrador desejar, pode autorizar que um personagem realize um ataque adicional em seu turno, mas o personagem terá que abdicar de seu deslocamento regular e terá de utilizar sua Ação Completa.

Testes de defesa

O valor pago em perícias de combate serve para ataque e defesa (exceto esquiva que é exclusivamente defensivo), pois além de saber aplicar golpes ou realizar manobras, denota sobre a postura defensiva, guarda e capacidade de livrar-se de ataques, como usar de bloqueios em uma briga ou aparar com armas, ambos de forma passiva. **O personagem é capaz de se defender de todos os ataques que estiver ciente, e for possível, com uma única rolagem de perícia defensiva por ataque**, seja com esquivas, bloqueio com briga ou armas brancas.

Defendendo de múltiplos oponentes

Para cada oponente além do primeiro, o personagem recebe uma penalidade de -10% cumulativo como condição por lidar com todos os inimigos. Ou seja, nunca seja cercado por uma horda!

Por exemplo: Se um personagem estiver lutando contra 3 inimigos, todos os seus testes defensivos terão uma penalidade de -20%.

Defesas com escudo: O escudo é uma das melhores fontes de defesa possíveis, não importa se o ataque é corpo a corpo com arma, desarmado ou à distância, inclusive por armas de fogo, o teste defensivo sempre será um bloqueio com dificuldade normal. Em compensação, é preciso carregar o equipamento, acarreta mais penalidade de iniciativa, abdica do uso de armas grandes ou duas armas durante o combate, e defender ataques de toque com um escudo conta como acerto do atacante. Para utilização de um escudo, o jogador usa a perícia Armas Brancas leves ou médias, a depender do tamanho do escudo e qualquer dano que ultrapasse o IP do escudo reduz a durabilidade do mesmo.

Defesas com armas brancas: Diferente de uma defesa com escudo, defender um ataque com uma arma branca varia do entendimento do narrador sobre a dificuldade, pois defender um ataque de espada longa portando uma espada de duas mãos certamente tem dificuldade normal, mas defender uma flecha portando uma adaga é praticamente impossível. Por isto recomenda-se que ataques a distância não sejam defendidos por armas corpo a corpo, e se for o caso, que seja, no mínimo, com dificuldade difícil. Qualquer dano bloqueado por uma arma branca que ultrapasse o valor do IP é retirado de sua durabilidade.

Defesas com esquivas: A esquivas é uma boa forma de se defender de ataques corpo a corpo, pois não é necessário equipamento para bloqueio, no entanto para esquivar de ataques realizados por armas brancas a distância, com exceção de objetos arremessados, qualquer defesa com esquivas é considerada um teste difícil, pois arcos e betas disparam munição com até 50 m/s. de velocidade.

Esquivas de armas de fogo: A velocidade de um projétil de arma com calibre 38 alcança uma velocidade de 290 m/s. Já uma bala de fuzil alcança a velocidade de 972 m/s., ou seja, impossível para um ser humano esquivar ainda que seja com teste difícil ou crítico.

A melhor forma de proteção contra armas de fogo é buscar alguma cobertura e realizar uma jogada defensiva com um teste difícil.

Especial: Caso o personagem possua o poder mutagênico de *Reflexos Sobrenaturais*, ele esquivas de balas como se esquivaria de socos.

Atirando ou arremessando contra alvos engajados: Quando o personagem dispara um projétil ou arremessa uma arma contra um alvo engajado em combate corporal com outra criatura, ele sofre penalidade de um grau a mais de dificuldade para seu ataque (Normal para difícil), pois precisa mirar cuidadosamente para não atingir o alvo errado. Quando o alvo (ou parte dele, no caso de alvos grandes ou armas de haste) estiver a 1 m ou mais de qualquer aliado do personagem, o atacante não sofrerá a penalidade, mesmo que a criatura esteja engajada em combate corporal. Se o personagem possuir o aprimoramento *Tiro certo* a penalidade é retirada.

Ataque à queima roupa: Utilizar uma arma a distância até 1m de distância do alvo, é considerado um ataque à queima roupa e o atacante realiza o teste de ataque com um grau de dificuldade diminuída, (De normal para fácil).

Manobra de combate: O personagem pode realizar manobras de combate em seu turno, a depender da manobra pode custar uma ação comum ou completa. Veja os detalhes na sessão de *Manobras de Combate*.

Preparar ação: Um personagem pode optar por não usar sua ação, e esperar um determinado gatilho para agir. Por exemplo, ele pode apenas se deslocar e aguardar que um infectado apareça na janela para então atacar. Se o personagem não usou seu deslocamento regular, e tiver mais de um ataque no seu turno, ele pode atacar duas vezes com sua ação preparada.

TIPOS DE DESLOCAMENTO

Com exceção de perícias que precisem de movimento (Escalar, natação, acrobacia etc.) a maior parte dos movimentos a seguir não precisa de testes.

Deslocamento: O movimento na ação comum é simples, envolve percorrer uma distância equivalente ao valor do atributo Mobilidade atual em metros. Qualquer cálculo de movimento sobre deslocamento que seja um número “quebrado” (decimal) é arredondado para cima. Exemplo: metade de **15** seria 7,5m, mas se torna 8m.

Escalada: O personagem é capaz de percorrer $\frac{1}{4}$ do seu movimento usando seu deslocamento regular durante uma escalada. Se desejar, pode fazer um teste de perícia Escalar (Teste difícil) para percorrer metade do deslocamento regular em uma escalada acelerada.



Rastejar: Um personagem consegue rastejar até $\frac{1}{4}$ metros de seu movimento regular.

Correr: Quando um personagem corre, ele percorre 2 vezes seu deslocamento atual e renuncia a qualquer teste defensivo durante o deslocamento. Correr requer uma ação completa.

Natação: Um personagem pode nadar uma quantidade de metros equivalente a $\frac{1}{4}$ de seu deslocamento terrestre.

Interagir com objeto: Durante o movimento regular o personagem pode interagir com algum objeto de fácil alcance. Por exemplo: Abrir uma porta no caminho enquanto anda, sacar uma arma preparada, como uma pistola no coldre etc. Sacar munição para armas de ataque à distância (como flechas ou balas de funda, não recarregar bestas ou armas de arremesso) é uma ação livre. Vale salientar que em uma ação completa de ataque o personagem não utiliza do deslocamento regular, ou seja, se não tiver o aprimoramento *Saque Rápido*, não vai ser possível sacar uma arma e usar ação completa de ataque no mesmo turno.

Levantar-se: levantar-se do chão exige todo o deslocamento regular do personagem.

Montar e desmontar: Montar e desmontar de uma montaria exige uma ação comum do personagem. Ao estar montando, o personagem utiliza o deslocamento da sua montaria como seu deslocamento regular.

Deslocamento difícil: Terreno com escombros, lamacento, com corpos pelo chão etc. Reduz o deslocamento pela metade.

Voo: Um personagem com deslocamento de voo pode voar uma quantidade de metros equivalente ao dobro de seu deslocamento terrestre.

Furtividade: Um personagem que anda silenciosamente ou que mantém uma camuflagem enquanto se desloca é capa de se mover com $\frac{1}{3}$ do deslocamento sem perder os benefícios da camuflagem ou furtividade.

Puxar e arrastar: Um personagem consegue puxar e arrastar um peso igual a 15 vezes seu valor de força (**FORx15**) mas fica com deslocamento reduzido para $\frac{1}{3}$ e perde sua agilidade enquanto puxa ou arrasta o peso.

Saltar: Na vertical, 1 ponto de força para cada 7,5 cm. Horizontal, 1 ponto de força para cada 30 cm em testes normais. Em caso de corrida, antes de um salto horizontal, diminua a dificuldade em um grau, Exemplo: Se for um teste normal, se torna fácil. (Veja os graus de dificuldade no capítulo *Regras e Testes*).

MODIFICADORES DE COMBATE

Algumas vezes, será preciso engajar os adversários em combate direto, em outras será possível obter vantagens procurando uma posição melhor. Seja de forma ofensiva ou defensiva, esta seção detalha as regras que são utilizadas.

Cobertura

Uma das melhores defesas disponíveis é a cobertura. Usar uma árvore, um muro em ruínas, a lateral de um carro ou um parapeito como cobertura pode protegê-lo de ataques, especialmente de armas de ataque à distância. Uma cobertura pode ser parcial ou total e cada nível de cobertura concede benefícios ao alvo coberto. Veja:

Cobertura Parcial: O personagem se mantém quase todo coberto, ou pelo menos metade dele, desta forma qualquer ataque a distância desferido contra ele será com dificuldade difícil.

Cobertura Total: Impossível de receber ataques diretos.

Emboscada

As vezes os combates se iniciam com uma emboscada. Os combatentes que não perceberam os adversários não podem agir durante a rodada surpresa e estarão *surpreendidos*. (sem direito a teste defensivo).



Camuflagem

A camuflagem inclui todas as situações em que não existe necessariamente nada para bloquear fisicamente os golpes ou disparos, mas exista algo que interfere na precisão do atacante. A camuflagem acarreta uma chance de falha, pois o atacante não é capaz de distinguir o alvo com clareza. Em geral, a camuflagem é fornecida por neblina, fumaça, penumbra, escuridão, vegetação alta, folhagem ou efeitos mágicos que dificultam a localização alvo.

Ataques contra alvos se beneficiando de camuflagem tem um grau de dificuldade aumentado (Teste difícil). O atacante pode optar em usar sua ação comum, sacrificando seu ato de ação, mas não seu deslocamento regular, para realizar um teste resistido de Percepção contra a perícia Camuflagem do oponente, se vencer, os benefícios da camuflagem são anulados.

Invisibilidade

Parece um pouco com camuflagem. Ao lutar contra um oponente invisível, ou se estiver cego, o personagem faz seus testes de combate com dificuldade aumentada (difícil). Se estiver cego, além destes modificadores na dificuldade, o personagem percorre apenas metade de seu deslocamento. Se o personagem possuir percepção às cegas, lutar às cegas ou qualquer outra habilidade do mérito, qualquer penalização é cancelada.

Flanquear

Flanquear é o mesmo que cercar um oponente, só é possível flanquear um oponente em combate corpo a corpo ou em ataques em distância de queima roupa (Até 1 metro). Um personagem flanqueado tem seu valor de teste defensivo difícil contra os atacantes que lhe falqueiam. Para flanquear um personagem é preciso estar em uma linha reta de lados opostos do defensor. (Frente e costas ou ambos os atacantes nas laterais).

Quedas

Uma criatura recebe 1d6 pontos de dano letal para cada 2 metros de queda. Alturas maiores que 6 metros o dano se torna crítico.

Personagem caído

Um personagem caído realiza testes corpo a corpo de ataque e defesa com dificuldade aumentada em um grau. No entanto, estar caído ou deitado tem uma vantagem contra ataques à distância. Atacar uma criatura caída ou deitada com uma arma à distância aumenta o grau de dificuldade do teste de ataque em uma categoria. (teste normal fica difícil).

Personagens indefesos

Um personagem pode estar amarrado, adormecido, paralisado, imobilizado, inconsciente, surpreendido em uma emboscada etc. Se um oponente estiver indefeso, ele não possui nenhum valor defensivo e o ataque do oponente é feito com dificuldade fácil.



Combate montado

Um personagem montado pode, como ação livre, comandar sua montaria a se mover, assim ele utiliza o deslocamento da montaria junto a seu ato de ação, como andar com um cavalo e atacar o inimigo. É possível usar um teste de Esportes (Montaria) ou Treinamento de animais (ato de ação comum) para ordenar que a montaria realize um ataque. Animais treinados para o combate não possuem problemas na hora da batalha, como um cavalo de guerra. Porém, animais não combatentes não respondem bem a seus cavaleiros e os testes de Montaria para comandá-los serão sempre com dificuldade difícil. O narrador pode pedir um teste de Montaria ao personagem que está cavalgando se julgar que algum ataque ou dano recebido possa lhe derrubar da montaria.

Asfixia e Combate submerso

Em situações em que o personagem precisa lutar submerso em água, lama ou similar, ele realiza qualquer teste de ataque e defesa com dificuldade difícil e pode se deslocar apenas $\frac{1}{4}$ de seu deslocamento regular. (Movimento de nado). Vale salientar que uma criatura só consegue prender sua respiração por uma quantidade de turnos equivalente a seu valor de Constituição. A cada rodada após sofrerá 1d6 de dano direto (sem direito a IP natural).

Tiro a queima roupa

Ao utilizar uma arma de ataque à distância em até 1 metro de um alvo, o ataque é considerado à queima roupa e sua dificuldade para acertar se torna fácil, independente se for uma arma a distância de arremesso ou disparo. A grande desvantagem desta situação é que uma arma a distância não pode ser usada para defesa e perde sua maior vantagem, que é atacar um alvo com a segurança de permanecer em uma distância segura.

MODIFICADORES DE TAMANHO

Para cada tamanho de criatura antes e depois do tamanho médio (uma pessoa adulta), existem modificadores, inclusive para o combate. Veja a tabela a seguir:

Tamanho	Carga	Iniciativa	Alcance	FOR e CON
Minúsculo (01 a 09 cm)	=	+9	=	=
Diminuto (10 cm a 80 cm)	¼ do Valor médio	+6	=	-6
Pequeno (81 cm a 1,2m)	½ do Valor Médio	+3	1m	-3
Médio (1,3m a 2,5m)	Normal	Normal	1m	Normal
Grande (2,6m a 4m)	Dobro do valor Médio	-3	2m	+3
Enorme (4,1m a 6m)	4 vezes o valor Médio	-6	4m	+6
Imenso (6,1m a 10m+)	8 vezes o valor médio	-9	6m	+9



MANOBRAS E ATAQUES ESPECIAIS

Nesta sessão, serão descritas as principais manobras e ataques especiais que um personagem combatente pode utilizar, algumas manobras requer o uso de um aprimoramento para sua melhor utilização (Como agarrar aprimorado) e outras não, como Investida e Mira.

Agarrar (Perícia Briga)

Para iniciar uma manobra agarrar, primeiro o atacante deve obter sucesso em uma jogada resistida de ataque (Agarrar) contra o defensor que pode bloquear ou esquivar. Caso personagem possa realizar ataques múltiplos por rodada, será capaz de tentar iniciar essa manobra diversas vezes em seu turno, uma tentativa por ataque. Se o atacante obtiver sucesso, ele segura o adversário e precisa imediatamente realizar um teste resistido de Força versus Força para prendê-lo. Se o atacante vencer o teste resistido, ele completou a manobra e terá seu alvo **preso**. Se o defensor vencer, a manobra fracassou. Personagens envolvidos na manobra agarrar estão engajados, não possuem deslocamento (A menos que carreguem o oponente consigo) e ambos não podem se defender de oponentes fora da manobra.

Um alvo preso na manobra pode realizar apenas uma ação comum por rodada para tentar sair da manobra ou atacar com Briga ou arma Leve/Curta, se escolher atacar, ele pode usar sua perícia de ataque com dificuldade difícil. Já o atacante pode atacar seu alvo sem soltá-lo com dificuldade normal ou tentar uma imobilização total (Veja ao lado).

Para sair da manobra, é necessário que o alvo preso utilize uma ação comum para vencer uma disputa de Força (Se quiser escapar na força bruta) ou perícia de Esquiva/Escape contra a perícia de Agarrar do adversário para sair através de técnica.

Chaves e Estrangulamentos (Perícia Briga)

Se um personagem estiver com seu alvo agarrado (preso), na rodada subsequente ele pode tentar imobilizá-lo completamente usando sua ação comum em um teste de imobilização total. O teste de imobilização total é um teste resistido entre a perícia Agarrar do ofensor, contra a perícia Esquiva/Escape da vítima. (Se a vítima tentar sair através de força bruta, é preciso um teste resistido de Força vs Força). Caso o ofensor vença a disputa, a vítima estará **imobilizada**. O agressor pode imobilizar a vítima em uma das três formas a seguir.

Chave de imobilização: O personagem imobiliza seu alvo sem causar dano.

Estrangulamento: O personagem imobiliza seu alvo através de estrangulamento, forçando sua vítima a obter sucesso em um teste de resistência de Constituição por rodada até perder os sentidos. A cada nova rodada o teste aumenta um grau de dificuldade a mais (Normal < Difícil < Crítico). Se após desmaiar, agressor continuar o estrangulamento, a vítima receberá 1d6 + Modificador de FOR como dano direto por rodada. (Infectados não precisam respirar e não podem ser estrangulados).

Torsão de membros: O agressor aplica uma imobilização, torcendo um membro da vítima e causando 1d6 + Modificador de FOR como dano letal por rodada no membro em questão. Se o membro perder mais de 40% da vida total do alvo, ele estará quebrado e o dano passa a ser considerado crítico.

Especial: Uma vítima que esteja sob alguma imobilização, pode usar seu turno apenas para tentar escapar com um teste de Esquiva/Escape contra a perícia Agarrar do agressor. Caso a vítima tente sair através de força bruta, pode ser feito um teste resistido de Força contra Força.

Desarme

(Perícia Briga ou Armas Brancas)

Usando um ataque corpo a corpo, armado ou não, um personagem é capaz de desarmar um adversário. Quando utiliza uma arma branca na manobra, ele retira a arma das mãos da vítima jogando-a no chão. Se realizar a manobra com as mãos nuas (Briga, que pode ser Agarrar ou Golpear) o atacante pode segurar a arma do oponente em suas mãos.

O personagem pode tentar desarmar um oponente mais de uma vez por rodada, caso possua mais de um ataque (uma tentativa por ataque).

Teste: O atacante realiza um teste de ataque resistido pela perícia defensiva do alvo, se acertar, não causará danos, mas irá forçar a vítima a um teste resistido de Reflexos contra o Reflexo do ofensor, se a vítima falhar, ela estará desarmada.

Especial: Se o atacante possuir o aprimoramento "*Desarme aprimorado*", ele é capaz de desarmar o oponente e usar a arma retirada do agressor, se tiver com as mãos livres e a perícia apropriada da arma, de forma imediata como parte da ação de desarme.

Derrubar

(Perícia Briga ou Armas Brancas)

Um ataque de derrubada foca em fazer o oponente cair, seja com uma rasteira ou agarrando-o e jogando ao chão. Se o personagem tiver mais de um ataque por rodada, pode tentar derrubar seu oponente mais de uma vez, sendo uma chance para cada ataque.

É necessário realizar um ataque resistido contra o oponente que pode acontecer de duas formas.

Golpear ou Armas Brancas para rasteiras e Agarrar para segurar e arremessar ao chão.

Golpear ou Armas Brancas (Rasteiras): Em caso de rasteiras ou alguma forma similar, o alvo recebe o dano do golpe (1d3 + modificador de FOR superficial) e precisa realizar imediatamente um teste resistido de FOR contra FOR para não ser jogado ao chão, caso o alvo do golpe falhe no teste, ele ficará caído.

Briga (Agarrar): O agressor realiza um teste de Briga resistido contra perícia defensiva do alvo, se obter sucesso, imediatamente é necessário um teste de FOR contra FOR do alvo, caso o agressor vença a disputa, ele arremessa o alvo contra o chão e causa 1d3 + modificador de FOR como dano superficial e deixará o alvo caído.



Encontrão

(Perícia Briga)

Um personagem pode executar um Encontrão usando uma ação comum (um ataque com Briga que pode ser Golpear ou Agarrar) ou como parte de uma Investida (veja investida a seguir). Quando utiliza essa manobra, o personagem tenta empurrar um adversário para trás.

Teste: Para iniciar um encontrão, primeiro o atacante terá que realizar um teste de ataque (Briga) bem-sucedido. Em seguida, um teste resistido de Força. O atacante recebe +10% de bônus de condição se estiver usando o Encontrão como parte de uma Investida. O defensor faz um teste resistido fácil para cada categoria de tamanho acima do alvo. Se o atacante vencer o teste resistido, ele empurrará o defensor 1 metro para trás com o impacto. Se quiser se deslocar junto com o alvo, poderá empurrá-lo 1 m adicional para cada 3 pontos de diferença entre os valores de Força. Contudo, o atacante não pode exceder o seu limite de deslocamento normal.

Especial: O aprimoramento *Encontrão Aprimorado* diminui a diferença de força de 3 pontos para 1 caso o atacante queria empurrar o alvo se deslocando junto a ele.

Fintar

(Perícia Briga ou Armas Brancas)

Usando o deslocamento regular de uma ação comum, (Não o ato da ação) o personagem pode tentar confundir o oponente durante um combate corpo a corpo.

Teste: O atacante sacrifica o seu deslocamento regular em seu turno para realizar um teste resistido de Fintar (pode ser feito com Briga ou Armas Brancas) contra a Percepção do oponente. Se o atacante vencer, a vítima possui seu teste defensivo, como bloqueio ou esquiva, com dificuldade difícil. (Apenas um ataque se beneficia da manobra fintar e precisa ser realizado de imediato mesma rodada).

Investida

(Manobra de Combate livre)

Realizar um ataque de Investida exige uma ação completa especial, que permite ao atacante percorrer seu deslocamento regular, ou de uma montaria, e desferir um ataque potente contra o alvo. O personagem deve se mover antes do ataque, nunca depois. Ele precisa percorrer no mínimo 3 metros e sempre em linha reta contra o oponente. O caminho entre o atacante e o defensor precisa estar livre de qualquer obstrução (como terreno acidentado ou obstáculos).

Não é possível realizar uma investida com alguma penalidade em seu deslocamento, ou nas condições adversas de *exausto*, *doente e debilitado*. Depois do deslocamento, o personagem pode realizar um único ataque usando o impulso da Investida a seu favor. Ele recebe +10% de bônus de condição em sua jogada de ataque e +2 de dano. Como um ataque de Investida requer um pouco de imprudência, ele também sofre -10% de circunstância na defesa até o início do seu próximo turno. Mesmo que o personagem seja capaz de executar mais ataques, ele só poderá desferir um único ataque durante essa manobra.



Franco atirador

(Perícia de combate a distância)

Quando um oponente não estiver percebido a presença do personagem, ele pode usar uma arma a distância para atacar e tentar se esconder antes que seja percebido.

Teste: Primeiro, o personagem não pode ter sido identificado no combate, ou seja, ele irá agir na rodada de surpresa e terá direito apenas a uma ação comum, não completa.

Em seguida, ele faz um teste de ataque no oponente surpreendido usando sua ação comum e seu deslocamento regular para se esconder (Furtividade ou Camuflagem, o que o narrador julgar melhor para o momento) em qualquer lugar a 1m de distância. Não é possível realizar mais de um ataque utilizando a manobra de franco atirador.

Esta manobra equivale a uma cena em que um atirador está atrás de uma árvore, aparece apenas o necessário para disparar e volta para trás da árvore novamente. Ou embaixo de uma cobertura, onde ele se levanta rapidamente, atira e logo se abaixa antes que alguém o perceba. Se um oponente desejar encontrar o atirador, deve fazer um teste de Percepção, com uma ação comum, resistido contra Furtividade ou Camuflagem do oponente. Personagens escondidos atrás de uma cobertura total, não podem receber ataques diretos, mesmo que o oponente saiba sua localização. Neste caso, o atacante precisa se aproximar para neutralizar a cobertura total ou usar um ataque em área que cause dispersão (Como uma granada).

Combater com duas armas

(Manobra de Combate livre)

Caso o personagem use duas armas, uma em cada mão, ele pode realizar dois ataques em sua Ação Comum ou Ação Completa (um com cada arma). Mas sem o aprimoramento Ambidestria, o ataque adicional com sua mão inábil irá receber alguma dificuldade a depender do tamanho da arma usada.

Arma leve na mão inábil (Adagas, pistolas, revólveres): O personagem faz sua jogada sem o bônus do atributo de Reflexos.

Arma média na mão inábil (Espada Longa, Escopeta de cano serrado): O personagem realiza o segundo ataque sem o bônus do atributo de Reflexos e com dificuldade difícil.

Especial: Caso utilize a regra de penalidade de iniciativa da arma, ambas as armas utilizadas somam suas penalidades de iniciativa para o teste.



Golpe localizado

(Manobra de Combate Livre)

Um golpe localizado é efetuado de forma difícil pelo atacante. Consiste em mirar em um ponto específico do oponente, como membros ou cabeça. Golpes localizados em membros ou cabeça são feitos com testes difíceis. Porém, um ataque localizado em uma parte muito específica (como no coração) a dificuldade é crítica.

Um membro como perna, braço ou a cabeça da criatura possui 40% dos pontos de vida totais do personagem. (Exemplo: Se um personagem possuir 12 PV totais, um membro possuirá 4 PV). Ao atacar um membro, se o oponente conseguir causar 40% dos pontos de vida totais de seu alvo, a vítima precisa realizar um teste de resistência de Constituição. (dificuldade normal para ataques normais e difíceis para acertos críticos). Em caso de falha, o membro atacado estará perdido. (esmagado, amputado, derretido etc.) Se o alvo do ataque passar no teste, o membro ficará inutilizado até receber algum tipo de cura ou cuidados específicos.

Ataques localizados na cabeça: Se o alvo recebeu 40% do PV total na cabeça, precisa realizar um teste de resistência de CON, se falhar, o personagem é morto. Se não falhar, o personagem cairá *incapacitado*.

Braço inutilizado: Um braço inutilizado impede de usar armas de duas mãos e/ou qualquer objeto no braço ferido. Testes de Força com os braços serão sempre difíceis.

Perna inutilizada: Uma perna inutilizada reduz o deslocamento à 1/3 e impede ações de deslocamento, como corrida e investida.

Mira

(Manobra de Combate Livre)

Um personagem com uma arma branca, arma de fogo ou briga, pode mirar em um oponente antes de realizar seu ataque. Para isto, ele precisa conseguir enxergar bem o alvo, usar uma ação de completa e não ter nenhum tipo de distração enquanto mira. Após mirar, o próximo ataque, que precisa ser realizado em seguida (e apenas um único ataque), será feito com um grau de dificuldade mais fácil.



ATOMICLANEY'S
RAINBOWS X SIEGE

TIPOS DE DANO E RECUPERAÇÃO

Dano Superficial (Recuperação Rápida):

Causado por briga, como socos e chutes, o dano superficial é de menor severidade e sua recuperação é mais rápida. Danos superficiais são recuperados o equivalente 1 ponto de vida para cada doze horas de descanso e cuidados.

Dano Letal (Recuperação Lenta):

Dano causado por cortes, perfurações, grandes impactos, queimaduras, congelamento, elétrico, venenoso etc. Danos Letais são recuperados de forma lenta, equivalente a 1 ponto de vida por dia de descanso e cuidados.

Ferimentos Graves (Recuperação Crítica):

Sequelas por golpes que obtiveram acertos críticos, como fraturas, (Veja na página a seguir) tem recuperação muito lenta, o equivalente a um ponto de vida por semana de descanso e cuidados.

Por exemplo: Um sobrevivente recebeu um golpe crítico de machado em seu tronco e causou em 8 pontos de dano. O alvo falha em seu teste de CON e tem costelas quebradas. Para recuperar-se, ele vai precisar de 8 semanas de cuidados, até lá, estará com a condição *Ossos Quebrados*.

Dano Direto (Recuperação Crítica):

Um dano que vai direto aos pontos de vida do personagem, ignorando IP natural, resistência e testes de resistência de CON (Infectados são vulneráveis a dano por fogo e os recebem como dano direto) A recuperação de danos por acerto crítico é de um ponto por semana de descanso e cuidados.

Dano Mínimo (Especial):

Mesmo que um personagem possua um alto valor de IP (índice de proteção) ele ainda pode receber dano superficial pela dor da pancada recebida, a menos que o valor de seu IP seja o dobro do dano recebido. Por exemplo: Um personagem com IP: 7 ao receber 5 ou 6 pontos de dano, ele recebe apenas o dano mínimo (1 ponto), mas se receber 3 pontos de dano ou menos, ele não levará dano algum.

OBS: Objetos não recebem dano mínimo em sua durabilidade.

Kit de Primeiros Socorros:

Um personagem com a perícia Primeiros Socorros e com um Kit Médico pode realizar um teste para curar um alvo ferido, ou em si mesmo, com dificuldade normal. Em caso de acerto ele cura 1d3 pontos de vida (de qualquer tipo de dano). No entanto, sem uso de Kit Médico, o teste de primeiros socorros possui dificuldade difícil. Pontos de vida curados desta forma podem estabilizar um alvo na condição *Morrendo* e *Hemorragia* por ataques críticos recebidos. Um kit pode ser usado até 6 vezes antes de se esgotar, mas apenas uma vez por ferimento.

Especial:

Considere a perícia Herbalismo como Primeiros Socorros para propósitos de cura, mas que precisam das plantas específicas para utilizar. Veja detalhes sobre plantas no capítulo *Sobrevivendo ao Novo Mundo*.

Analgésicos e similares:

Analgésicos e remédios para dor em geral curam 1d6 pontos de vida temporários que duram por até 3 horas. Por exemplo: Um personagem recebeu 8 pontos de dano de uma briga, ele então toma analgésicos para dor e cura 5 pontos de vida (resultado no d6) durante 3 horas. Ao passar as 3 horas, as dores voltam e os pontos de vida se esvaem. Pontos de vida temporários são os últimos a serem eliminados ao receber algum dano, ou seja, por vezes personagens estão se mantendo de pé apenas por conta dos entorpecentes de dor, se o efeito do analgésico acabar ele fica com mínimo de 1 Pv.

Desfibrilador:

Um desfibrilador pode salvar um sobrevivente que chegou a -10 pontos de vida de forma não direta (Que perdeu pontos de vida por estar na condição morrendo). Alguém deve usar o desfibrilador com um teste de Primeiros Socorros, em seguida, o alvo do equipamento faz um teste de Constituição difícil, se passar, ele fica estabilizado com -9 pontos de vida.

Internação médica:

Personagens internados com os devidos cuidados podem aumentar sua taxa de recuperação de pontos de vida em +1. Por exemplo, danos letais seriam recuperados em 2 pontos por dia em vez de 1 ponto. Caso o sobrevivente tenha o aprimoramento *Recuperação Rápida*, a sua taxa de recuperação para dano letal seria de 3 pontos por dia.

Ferimentos Graves

Ao conseguir um ataque com acerto crítico (Valor Total dividido por 5) significa que o personagem atingiu o oponente em um ponto vital e causará maior dano com possíveis consequências de ferimentos graves. O dano de um golpe crítico será sempre dobrado, mas apenas aumentam os dados de dano, modificadores de atributo e afins não multiplicam. Além do dano aumentado, um acerto crítico força a vítima a realizar um teste de resistência de Constituição para não sofrer sequelas com ferimentos graves. A seqüela de um ferimento grave depende do tipo de dano causado. Veja a seguir:

Ossos quebrados: Normalmente um ferimento crítico por forma de **ataque cortante ou concussivo**. Consiste em fraturar um osso do corpo do inimigo, como costelas ou clavícula. Uma vítima com osso quebrado sempre que for realizar alguma ação física sentirá muita dor e terá qualquer teste físico difícil até receber cura dos pontos de vida perdidos pelo golpe. (Aprimoramento de resistência à dor não deixa imune a este ferimento).

Hemorragia: Hemorragia, seja interna ou externa, é um ferimento crítico mais comum em formas de **ataques perfurantes e cortantes**. Consiste em romper veias, vasos sanguíneos ou perfurar órgãos do alvo fazendo a vítima perder um ponto de vida por minuto até que receba pelo menos 1 ponto de vida como cura ou cuidados específicos.

Vulnerabilidade: Vulnerabilidade consiste na diminuição de resistência total do personagem em seu corpo ou membro afetado. Um ferimento grave de vulnerabilidade se dá pelas formas de **queimaduras, congelante, elétrico e corrosivo**. Por exemplo, por uma queimadura de terceiro grau, necrose ou derretimento. Qualquer índice de proteção natural no local é retirado, qualquer teste de CON no local vulnerável fracassa automaticamente e todo dano recebido no local vulnerável será considerado dano crítico para critérios de recuperação.

Ensurdecido: Acontece exclusivamente para formas de **ataques concussivos na cabeça**. A vítima de surdez ficará sem capacidade de ouvir até que receba alguma cura ou cuidados específicos.

Atordoado: Golpes concussivos na cabeça que deixam um alvo em estado semi nocauteado. O personagem fica atordoado por 1d3 rodadas e incapaz de realizar ações ou se defender.

Confusão mental: Sequela por ferimento crítico exclusivo para **danos mentais**, (Sanidade). Veja a condição *Confuso* na seção *Condições adversas*.

Cego ou Caolho: Um golpe crítico na cabeça de uma criatura, de **qualquer forma de dano** e que não seja forte o suficiente para matá-la, pode deixar sequelas como a perda da visão ou desfigurado. Veja a seção *Condições Adversas* para personagens *cegos* ou os aprimoramentos negativos *caolho* e *desfigurado*. A escolha do narrador.



CONDIÇÕES ADVERSAS

Além do descrito em alguns aprimoramentos negativos, um personagem pode enfrentar uma condição adversa ao seu estado normal. Como exausto, doente etc. Esta seção descreve as principais condições adversas de uma criatura. Vale salientar que as condições adversas podem se somar e piorar cada vez mais, por exemplo, de ofuscado para cego, amedrontado para pânico, cada vez mais exausto ou de irritado para um confronto físico com a fonte de sua irritação.

Agarrado: Não possui deslocamento e não pode fazer testes defensivos contra inimigos fora da manobra de agarrar. Um personagem agarrado realiza apenas uma ação comum por rodada e ataca com armas leves/Curtas (se tiver) ou Briga.

Amigável: Uma criatura amigável fica propensa a aceitar e concordar com o objeto de seu afeto. Qualquer teste social com alguém amigável tem 10% de bônus de condição.

Amedrontado: Uma criatura amedrontada se torna passiva e acuada, ela sofre -10% de penalidade de condição em todos os testes enquanto a fonte de seu medo estiver em sua linha de visão.

Atordoadado: larga qualquer coisa que estiver segurando nas mãos, é incapaz de realizar ações e se defender.

Bêbado: Ao ingerir muita bebida alcoólica, o narrador pode exigir um teste de resistência de Constituição do personagem para não ficar bêbado. Uma criatura embriagada tem todos os testes difíceis. Recuperar-se da embriaguez é preciso 8 horas de descanso.

Caído: Um personagem caído realiza testes corpo a corpo de ataque e defesa com dificuldade aumentada em um grau (de normal para difícil). No entanto, estar caído ou deitado tem uma vantagem contra ataques à distância. Atacar uma criatura caída ou deitada com uma arma à distância aumenta o grau de dificuldade do teste de ataque em um grau (teste difícil).

Cego: Incapaz de enxergar. Um personagem cego realiza seus testes de combate ou perícias físicas com dificuldade difícil. Percorre apenas metade de seu deslocamento e qualquer teste que dependa exclusivamente da visão (como ler) fracassa automaticamente.

Confuso: Um personagem com o discernimento afetado e incapaz de escolher como agir. As ações de um personagem *confuso* são determinadas jogando 1d100 no início do seu turno.

01-10: O personagem ataca um oponente.

11-20: Age normalmente durante uma rodada.

21-50: Não faz nada, mas balbucia incoerentemente.

51-70: Foge do inimigo da melhor forma possível.

71-100: Ataca a criatura mais próxima.

Um personagem *confuso* que não puder executar a ação indicada não fará nada, mas balbuciará incoerentemente. Os oponentes não obtêm qualquer vantagem (teste fácil) para atacar um personagem *confuso*. Qualquer personagem *confuso* que sofrer um ataque, contra-atacará automaticamente na próxima oportunidade, desde que ele ainda esteja *confuso* quando isso acontecer.

Debilidado: Ao ficar com um valor igual ou menor que 20% de pontos de vida totais, um personagem terá todos os testes com dificuldade difícil, testes de iniciativa reduzido pela metade e qualquer ação de movimento será feita com metade do deslocamento total.

Doente: Uma criatura que está doente, seja com febre, inflamação no corpo ou qualquer outra forma que lhe adoeça, como abstinência grave, depressão, crise de alergia, ansiedade etc. Tem todos os testes com dificuldade difícil até que seja devidamente tratada.

Enredado: As criaturas enredadas estão limitadas a metade de seu deslocamento, não podem correr ou realizar Investidas, sofrem penalidade nas jogadas de ataque e defesa com testes difíceis.

Ensurdecido: Incapaz de escutar. Um personagem surdo fracassa automaticamente em ações que envolvam ouvir.

Exausto: Algumas habilidades ou perigos ambientais, como fome, exposição prolongada a temperaturas atípicas, marcha forçada etc. Podem resultar na condição de *exausto*. O nível de exaustão de uma criatura é medido em 6 etapas.

Nível de Exaustão	Efeitos da exaustão (Cumulativos)
1°	Todos os testes se tornam difíceis.
2°	Deslocamento pela metade
3°	O máximo de PV reduzido pela metade.
4°	Todos os testes críticos
5°	Deslocamento reduzido a 0.
6°	Morte.

A exaustão é cumulativa, conforme os níveis de exaustão aumentam, o estado da criatura piora. Quando necessário, o indivíduo precisa de um teste de CON para evitar a exaustão, as formas de exaustão são:

- Cada uma hora de corrida forçada.
- A cada dia sem beber água.
- A cada dois dias sem comer.
- Mais de um dia sem dormir
- Lutar por uma quantidade de rodadas mais que 2x o valor de CON.
- Exposição a temperaturas atípicas a cada 30 minutos.

Ainda que um indivíduo tenha Constituição muito alta, o narrador deve aumentar o nível de dificuldade dos testes de CON à medida que ele é repetido. Por exemplo, um personagem ficou dois dias sem dormir e precisa de um teste de Constituição para não entrar em exaustão, como ele possui CON 18 (90%), ele passa com certa facilidade, mas em um novo dia, ele realiza o teste de CON com dificuldade difícil (45%), e mesmo que passe, em uma próxima vez o teste deve ser com dificuldade crítica (18%).

Fascinado: O alvo permanece sem executar qualquer ação, exceto prestar atenção no efeito que a fascinou até o término da duração dele. Durante este período, o alvo fascinado considera quem o fascinou como alguém deslumbrante e pode realizar algum pedido que não o coloque em risco. O alvo sofre penalidade em todos os testes (difícil) que envolva Percepção, Agilidade e Destreza. Qualquer ameaça em potencial, como uma criatura hostil se aproximando, permite que o personagem fascinado realize um novo teste para quebrar o fascínio. Qualquer ameaça óbvia, como alguém desembainhando uma arma, dissipará o efeito automaticamente. Usando uma ação comum, os aliados de uma criatura fascinada podem sacudi-la para que o fascínio seja dissipado. Após encerrar o efeito do fascínio o alvo não saberá o que aconteceu.

Indefeso: Paralisado, desmaiado, amarrado, imobilizado, dormindo ou inconsciente. Os ataques desferidos contra uma vítima indefesa são fáceis e não possui chance de defesa.

Imobilizado: Uma criatura imobilizada não possui deslocamento e é considerada indefesa para outros oponentes. A única ação permitida é tentar sair da imobilização, se for possível.

Incapacitado: Um personagem inconsciente com 0 PV ou apenas desmaiado, mas está estabilizado.

Inconsciente: Desmaiado, caído e indefeso. Uma personagem inconsciente desperta após 1d3 horas.

Inspirado: Um personagem inspirado, por exemplo, um teste de liderança bem-sucedido, recebe +10% de bônus de condição em perícias de combate ou em algum teste específico.

Irritado: Qualquer teste social tem penalidade de condição de -10%, se o grau de irritação aumentar, ela irá atacar o alvo de sua raiva.

Morrendo: Um personagem humano estará morrendo quando seus pontos de vida estiverem entre -1 e -9. Se o dano que a deixou inconsciente foi não letal, ela estabiliza automático, se foi letal ou crítico, precisa de um teste de resistência de Constituição para estabilizar, (dificuldade normal até -5 e difícil de -6 a -9) do contrário, estará morrendo e perderá 1 ponto de vida por minuto. Se chegar a -10 estará morto.

Mudo: Incapaz de falar.

Ofuscado: Recebe -10% de penalidade de condição em testes que envolvam percepção para enxergar, perícias de ataques, defesas, rastrear, avaliação etc.

Pânico: Uma criatura em pânico fica incapaz de agir normalmente e apenas se distancia da forma que for do objeto de seu medo. Se não tiver como fugir do local, a criatura pode lutar, mas com todos os testes com dificuldade difícil. A condição se encerra quando estiver fora do alcance de visão do que causou o pânico.

Paralisado: Incapaz de se mover ou agir. Os personagens paralisados têm Força 0, Agilidade e Destreza 0, estão indefesos e só podem realizar ações exclusivamente mentais. Uma criatura que esteja voando quando for paralisada não conseguirá bater as asas e cairá. Um nadador paralisado poderá se afogar.

Penalidade por idade avançada: Com o passar dos anos, personagens humanos perdem reflexos, massa muscular e capacidades físicas.

Idade	Efeito
50 até 59	-1 em todos os atributos Físicos.
60 até 69	-2 em todos os atributos Físicos.
70+	-4 em todos os atributos Físicos.

Preso: Uma criatura presa não possui área de ameaça, deslocamento e é considerada indefesa para outros oponentes, mas ainda pode atacar com armas leves ou briga.

Sonolento: O personagem possui -10% de penalidade por condição em testes que envolvam INT e PER até conseguir dormir.

Sufocado: Um personagem asfixiado ou sufocado consegue prender sua respiração por uma quantidade de rodadas equivalente a seu valor de Constituição, após isto, ele recebe 1d6 de dano direto por rodada.

Surpreendido: Uma criatura emboscada ou surpreendida não tem direito a teste defensivo.

Vulnerabilidade e invulnerabilidade: Um personagem recebe qualquer dano da fonte ou forma que estiver vulnerável como dano direto, sem direito a IP natural, além disto, teste de resistência de CON fracassa automaticamente e o dano recebido é considerado crítico para critérios de recuperação.

Já a invulnerabilidade, o personagem não recebe dano algum da fonte ou forma que for invulnerável.



SANIDADE

A sanidade de um personagem mede sua saúde mental e sua capacidade de suportar os horrores do mundo pós apocalíptico. O cálculo de sanidade inicial de um personagem equivale a média dos valores de atributos de Vontade e Inteligência (Média alterada de acordo com o valor atual).

Ser submetido a situações traumáticas, sombrias, de pânico, tortura psicológica ou tortura física forçam o personagem a realizar um teste de resistência de Vontade, se falhar, o personagem recebe de 1d6 de pontos de dano na sua sanidade. Uma falha crítica (96%+) causa dano dobrado. **Se a sanidade de um personagem chegar a zero, ele recebe um defeito a escolha do narrador, mas não ganha nenhum benefício adicional por conta do defeito adquirido.** Veja alguns defeitos sugeridos ao lado.

Uma pessoa que tenha sua sanidade reduzida a 0 por algo imediato (como um trauma, pânico ou dano mental) precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade (dificuldade a escolha do narrador) para não cair desmaiada e, ao acordar, estará com algum defeito por sua sanidade zerada. Contudo, um sobrevivente que fique com sua sanidade zerada devido a uma situação não imediata, como tortura psicológica recorrente, estará completamente suscetível a vontade alheia. Torna-se uma pessoa covarde, deprimida, louca ou perdida. Um excelente exemplo de alguém como sua sanidade esvaída pela tortura é o personagem Theon Greyjoy da série Game Of Thrones.

Situações que geram perda de sanidade

- **Perder uma parte do corpo por amputação:** Teste de Vontade dificuldade Normal, se falhar perde 1d6 de sanidade.
- **Perder um aliado:** Teste de Vontade Normal, se falhar perde 1d6 de sanidade.
- **Perder um ente querido ou aliado próximo:** Teste de Vontade Difícil, se falhar perde 1d6 de sanidade.

- **Presenciar uma atrocidade (Tortura, Gore, Canibalismo, Abuso etc.):** Teste de Vontade Normal, se falhar perde 1d6 de sanidade.
- **Ser vítima de atrocidade:** Teste de Vontade dificuldade difícil, se falhar perde 1d6 de sanidade.
- **Presenciar uma chacina (Três ou mais mortos):** Teste de Vontade difícil, se falhar perde 1d6 de sanidade.
- **Ficar ocioso no acampamento com o defeito Entediado:** 1 ponto de sanidade perdido por semana.
- **Sem interação social por 1 mês ou mais:** Teste de Vontade dificuldade normal, a cada novo mês o teste deve ser refeito, se chegar a 6 meses de isolamento o teste passa a ser difícil.
- **Ser abandonado ou estar perdido:** Teste de Vontade Normal, se falhar perderá 1d6 de sanidade.

Defeitos sugeridos por perda de sanidade:

Resultado ao rolar 1d6	Defeito adquirido
1	Alucinado
2	Esquizofrênico
3	Paranóico
4	Covarde
5	Múltipla Personal.
6	Complexo de culpa.

Especial: O narrador pode alterar o defeito adquirido como desejar, inclusive atribuir algum que não esteja na lista acima. Por exemplo, um sobrevivente que passou tempo demais isolado pode tornar-se um assassino descontrolado que mata qualquer coisa viva em seu caminho. Adicionalmente, o narrador pode decidir que uma situação não supracitada pode acarretar em possível perda de sanidade e exigir um teste dos sobreviventes com dificuldade a escolha.

Recuperando sanidade

Danos em sanidade são difíceis de recuperar. Além de repouso, será necessário que alguém do assentamento ou algum jogador possua a perícia Psicologia ou Psiquiatria com mínimo de 30% para um acompanhamento médico adequado, além de remédios e atividades de entretenimento.

Sistema: Teste de Psicologia ou Psiquiatria a cada sessão de terapia, (Cerca de uma hora de duração). Um acerto comum ou difícil cura 1 ponto de sanidade, já um acerto crítico curam 2 pontos. Não é possível ter mais de uma sessão de terapia por semana. Com uso de antidepressivos é possível aumentar a taxa de recuperação em +1 por sessão de terapia.

Especial 01: Caso o sobrevivente possua o defeito *Entendiado*, ele precisará de um acerto crítico em sua terapia ou de um acerto comum ou difícil + uso de remédios para recuperar 1 ponto de sanidade por semana.

Especial 02: Caso um sobrevivente tenha adquirido um defeito devido a perda total de sua sanidade, assim que ele recuperar 10 pontos de sanidade, ou seu total, o defeito adquirido é removido.

Especial 03: Se o jogador possuir o aprimoramento *Mente Tranquila*, aumente para +1 a recuperação de sanidade para cada sessão de terapia bem sucedida.



TORTURA

A Tortura é um dos métodos mais cruéis de se punir alguém, matar ou arrancar informações. Existem dois tipos de tortura, a física e psicológica. Veja a seguir:

Tortura física: Uma tortura física causa dores insuportáveis, porém não é utilizada para causar dano diretamente. Ela é realizada para causar a maior dor possível sem matar a vítima de imediato, fazendo-a sustentar tamanha atrocidade no limite de sua capacidade. Para realizar uma tortura física, é preciso ter contato direto (físico) com a vítima, usar instrumentos como uma Roda de tortura, Dama de ferro ou quebrar os dedos, arrancar unhas e etc. Uma vítima de tortura física “simples” (sem necessidade de objetos e sem o objetivo de uma execução) precisa obter sucesso em um teste Vontade resistido pela perícia tortura da fonte ativa, se vencer, a vítima recebe um ponto de dano direto, mas se mantém firme. Se perder, a vítima sofre 1 de dano direto em pontos de vida +1d6 de dano em sua sanidade, além de condições adversas a escolha do narrador.

Tortura psicológica: Uma tortura psicológica acontece sem ter contato direto ao corpo da vítima e sem dor física. Ela pode ser feita ao amarrar um familiar envenenado da vítima de tortura em sua frente para lhe forçar a ver sua morte aos poucos. Raptar um ente querido e enviar cartas ameaçadoras seguidas de uma caixa com uma parte do corpo do capturado ou trancar a vítima em uma masmorra e deixa-la ouvindo gritos desesperados todas as noites a impedindo de dormir. O alvo de uma tortura psicológica precisa realizar um teste de Vontade contra a perícia de tortura da fonte ativa. Se a vítima vencer o teste, ela permanece firme. Se perder, reduz 1d6 pontos de sanidade, além de condições adversas a escolha do narrador. Uma vítima exausta nível 1 possui testes difíceis, inclusive o teste resistido contra tortura. Muitos torturadores usam os dois métodos de tortura (física e psicológica para maximizar seu efeito) concomitante a exaustão da vítima deixando-a sem comida e água por bastante tempo.

Casos Especiais: Existem casos de tortura psicológica onde não há necessariamente uma fonte ativa. Por exemplo: Estar preso em um local fechado por um cerco e ficar durante muitos dias ouvindo os gritos dos infectados por muitas noites. Sem comida, água e cada vez mais as esperanças se esvaindo. Forçando a vítima exausta pela fome e sede a cogitar ir a uma luta sem chances de vitória ou se matar antes que façam o pior consigo. Em casos assim, é necessário um teste de resistência de Vontade com dificuldade atribuída pelo narrador para não sofrer 1d6 de dano em sanidade.



VENENOS

Cedo ou tarde os personagens encontrarão inimigos em seu caminho que utilizam venenos poderosos, sejam animais peçonhentos, assassinos exóticos e etc. Venenos podem ter sua origem mineral, vegetal, animal ou sobrenatural e possuem uma variedade de efeitos. Para manipular um veneno, usa-se a perícia **Química ou Herbalismo** e toda vítima de um veneno tem direito a um teste de resistência de Constituição para reduzir seu efeito.

Apesar da variedade de venenos, todos eles são definidos em três aspectos: O método, tempo e efeito.

Método: É a forma como o veneno precisa ser usado para fazer efeito. Eles podem ser injetável (Precisa entrar na circulação sanguínea através de um corte ou perfuração) Ingestão (Precisa ser ingerido pela criatura) Aspirados (pode ser usado como gases, vapores ou fumaça) e contato (basta apenas ter contato com a pele para funcionar).

Tempo de ação: É o tempo de esperar até o veneno fazer efeito. Varia desde imediato até algumas horas. Imediato indica que o veneno faz efeito logo ao entrar em contato com a vítima, caso contrário, leva alguns segundos, minutos ou horas até fazer efeito.

Efeito: É o dano efetivamente realizado. Existem venenos que causam perda em pontos de vida, outros em pontos de atributo, paralisia, soníferos e etc.

Antídoto

Um antídoto é uma substância ou mistura natural ou manufaturada que neutraliza ou diminui a ação de um veneno. Ao tomar um antídoto, o personagem fica por até uma hora com ele em seu organismo e realiza testes de CON fáceis para neutralizar qualquer veneno que lhe afete. Caso já esteja envenenado, pode realizar um novo teste de CON para reduzir o efeito a metade. Venenos que causem dano letal, como veneno de escorpião negro, o antídoto os tornam como dano superficial, o que diminui sua letalidade e aumentam a capacidade de recuperação.

Exemplos de Venenos

Veneno de cobra naja: Extraído de cobras peçonhentas. Pode-se extrair duas doses por cobra.

Método: Injetável ou ingestão.

Tempo de ação: Imediato

Efeito: 5d6 de dano letal (Teste de resistência de Constituição reduz o dano a metade)

Veneno de escorpião negro: Um caldo espesso com cheiro de amônia. Bastante raro e caro. Cada um escorpião negro equivale a 3 doses de veneno.

Método: Contato

Tempo de ação: Imediato

Efeito: 5d6 de dano letal (Teste de resistência de Constituição reduz o dano a metade)

Gás venenoso: Fumaça verde até 6 metros de raio.

Método: Aspirado

Tempo de ação: Imediato

Efeito: 5d6 de dano letal (Teste de resistência de Constituição reduz o dano a metade)

Veneno Paralisante (Espreitor): Ataque com a língua do infectado especial Espreitor..

Método: Injetável via perfuração

Tempo de ação: Imediato

Efeito: Paralisia por 1 hora. (Teste de resistência de Constituição do alvo contra Força do Veneno 20 = 100%) Se o alvo passar no teste, o veneno não surte efeito.

REGRAS OPCIONAIS

Esta sessão traz um resumo de regras opcionais, desde algumas já citadas e outras novas.

Iniciativa simplificada

Ignore a penalidade de iniciativa por armas ou qualquer tipo de equipamento e jogue a iniciativa apenas no início do combate.

Dano retornado

O dano que um objeto (arma branca) causar em um ataque volta para ele com o risco de quebrá-lo. Por exemplo, uma espada longa de aço que atinja um alvo e cause 10 pontos de dano, retornaria 10 pontos de dano na arma (como o IP de uma espada longa de aço é 8, ela perde 2 pontos de sua durabilidade). Com durabilidade zerada, a arma é destruída. Objetos não recebem o dobro de dano por acerto crítico nem dano mínimo.

Velocidade

Se um personagem dobrar o valor de iniciativa de um oponente, a vítima do ataque terá o teste de defesa com metade do valor (Dificuldade difícil) pois não conseguirá acompanhar os movimentos do atacante adequadamente.

Uma cena

O narrador pode apenas arbitrar a duração de um combate ou efeito por uma cena. Muito simples e útil.

Dificuldade fácil

Uma pequena parcela de humanos se tornou imunes a mutação e os jogadores fazem parte deste seletivo grupo (Possuem o aprimoramento *Imunidade a Infecção Mutagênica* gratuitamente).

Pontos de experiência adicionais

Nem tudo se resume a matar, por isso presenteie os jogadores com pontos de experiência adicionais, por exemplo:

Sobreviver a sessão: 5 de xp individual

Fazer um bom Roleplay: +5 de xp individual

Evolução para Animais

Caso o sobrevivente deseje, ele pode usar seus pontos de experiências adquiridos para aumentar as características de seu animal. Para isto, além de gasto de seus pontos de xp, ele precisa ter a perícia *Treinamento de Animais (CAR)*. O Valor máximo de uma perícia que um animal pode obter deve ser igual ao valor pago da perícia de *Treinamento de animais* do sobrevivente. Por exemplo, com a perícia *Treinamento de animais* 60, um sobrevivente pode ensinar a seu cão a perícia *Briga (REF)* até 60 pontos pagos. Por motivos óbvios, existem perícias que não podem ser ensinadas a um animal (Bom senso por favor).

Sucesso a todo custo

As vezes um personagem realiza uma ação e por coisa muito pouca, 1% ou 2% ele fracassa no teste, esta regra opcional garante que o jogador obtenha o acerto desejado, mas com alguma implicação adicional. **O máximo de margem de erro para um sucesso a todo custo é de 5%**, se o jogador quiser aceitar o sucesso a todo custo, ele logra êxito na sua jogada, mas haverá consequências imediatas ou não.

Exemplo: Um personagem oferece 200 dólares como suborno para um policial livrar a cara dele, então ele joga a perícia *Lábia* e falha por 3% de diferença, o narrador oferece a opção de sucesso a todo custo, o jogador aceita e o suborno é concluído, mas ele vai ter que pagar a mesma quantia para o parceiro do policial também ou nada feito, no fim, o sucesso foi garantido, mas o personagem gastou o dobro do valor pretendido na ação. Esta regra não é recomendada para situações de combate.

Cálculo opcional para perícias

Defina os pontos de perícias de um personagem pela sua idade x 10 (Perícias de arquétipo) + INT x 5 (Perícias adicionais). Máximo de 500 pontos iniciais.

Pontos de adrenalina

Esta regra visa dar um pouco mais de poder aos sobreviventes, caso o jogo pareça letal demais, deixe que os jogadores possam escolher Pontos de Adrenalina como um Aprimoramento. Antes de tudo, é preciso entender como funciona a Adrenalina no corpo de uma pessoa.

Euforia, aceleração do ritmo cardíaco, aumento da pressão sanguínea: nosso corpo fica "superpoderoso" quando a adrenalina entra em ação e nos deixa em estado de alerta para enfrentar inúmeros perigos. Esse hormônio e neurotransmissor produzido pelas glândulas suprarrenais (acima dos rins) é ativado diante de situações de ameaça e tensão.

Força: Mesmo que por um curto período, nossos músculos são capazes de se contrair todos de uma vez, gerando uma força incomum. Com endorfina, é possível não sentir dor, e os ossos modificam sua estrutura para suportar grandes pressões.

Com a adrenalina no corpo, o sangue circula com mais facilidade e intensidade, levando mais oxigênio aos músculos, que passam a trabalhar mais contraídos. Por isso, quando o sistema nervoso envia impulsos elétricos para estimular os músculos, as fibras de contração rápida são ativadas simultaneamente. Tudo ocorre em nível microscópico, cada músculo tem milhares de fibras, que contém centenas de miofibras. Compostas de proteínas, as miofibras são formadas por filamentos menores ainda. Esse conjunto provoca a contração muscular depois de receber o impulso elétrico. Os filamentos são dispostos em fileiras. Na contração muscular, um desliza sobre o outro e eles se encaixam – é dessa sincronia que vem a explosão de força. Uma pessoa chega a suportar 20 vezes o peso normal do corpo.

Resistência: Em nossos ossos, o tecido que reveste o osso funciona como uma capa rígida, composta de cálcio e fósforo. Por dentro, os ossos têm uma parte mole e viva, composta de fibras de colágeno. Graças ao interior maleável, o osso é capaz de mudar e se rearranjar para aliviar grandes tensões. No segundo em que nos ferimos, o estímulo da dor chega até o cérebro. Quando o cérebro entende a dor, como auto proteção ele envia sinais a hipófise, que libera no sangue a endorfina e aumenta a resistência a dor.

Prontidão: Ao sentir medo ou se deparar com uma situação de perigo, o hipotálamo é acionado e envia uma mensagem para que o organismo fique em alerta. A glândula hipófise recebe a mensagem do hipotálamo e ativam as glândulas suprarrenais que produzem a adrenalina e então o estado de prontidão é ativado. Ao cair no sangue, a adrenalina contrai os vasos sanguíneos, assim o sangue corre mais rápido, o que aumenta os batimentos cardíacos e fluxo de oxigênio no corpo. O cérebro fica mais apto a tomar decisões rápidas, os músculos mais flexíveis, as pupilas se dilatam para melhorar o efeito visual.

Energia: Graças a adrenalina no sangue, o fígado produz mais glicose, gerando mais energia. Em um caso de vida ou morte, um sedentário seria capaz de correr por 5 km apenas pela glicose e depois mais 7 km queimando gordura.

Aplicando pontos de adrenalina

Em termos de jogo, *Pontos de Adrenalina* é um aprimoramento. Cada ponto pago, (Máximo de 5 pontos) concede três pontos de adrenalina que são usados como Ação Livre da seguinte forma:

IP natural: Cada ponto de adrenalina usado equivale a 1 ponto de IP natural por uma rodada.

Aumento de atributos (Exceto Carisma e Vontade): Cada ponto de adrenalina usado, equivale a 1 ponto de aumento de atributo por uma rodada (Máximo de 3 por turno). Este aumento pode ultrapassar o limite máximo (18) para um humano.

Energia extra: Com 3 pontos de adrenalina usados, o personagem ignora um grau de exaustão ou condição adversa *debilitado* durante uma cena.

Recuperação de adrenalina: É igual a recuperação de dano letal.

Especial: Pontos de adrenalina só podem ser usados em situações de grande tensão, como fugas, perseguições, tiroteios, lutas etc. Recomendado em campanhas de aventura.

Aparência como atributo

Se o narrador quiser, ele pode usar a média do atributo de Constituição e Carisma de um personagem para definir sua Aparência. O atributo Aparência funcionaria como um atributo extra que pode ser usado em testes mais específicos, por exemplo, em testes que envolvam a perícia Sedução.

Acertos automáticos

A fim de acelerar o jogo e focar mais na interpretação, o narrador pode utilizar a regra de acerto automático em testes fora de combate, a depender da dificuldade e valor total do teste, como pode ser visto na tabela abaixo.

Valor total	Fácil	Normal	Difícil
35% ou +	Ok	Não	Não
70% ou +	Ok	Ok	Não
95% ou +	Ok	Ok	Ok

Exemplo: Um sobrevivente está tentando consertar um pequeno motor, como ele tem Mecânica 70%, se o teste for fácil ou normal o narrador pode considerar acerto automático.

Testes resistidos (FAP)

Ao realizar um teste resistido, verifique quem é a fonte ativa e acrescente 50% a mais no seu teste, depois subtraia do valor total do atacante o valor total da perícia do defensor. Este teste se chama FAP (Fonte ativa e passiva) e utiliza como base a chance média de acerto de 50%. Com esta forma de realizar testes resistidos, é preciso jogar os dados apenas uma vez. A fórmula é:

Valor Total da Fonte Ativa + 50 – Valor Total da Fonte Passiva.

Exemplo: Um homem tenta socar seu adversário, o atacante tem 60% em briga e o defensor tem 40% em esquivar.

Teste: 60 (Valor total da fonte ativa) + 50 (chance média de acerto) – 40 (Valor total da fonte passiva) = 70% de chance da fonte ativa de obter sucesso, ou 30% de chance de a fonte passiva obter sucesso. (60 + 50 = 110 – 40 = 70)

Testes de sorte

Em determinadas situações o personagem pode depender apenas da sorte para lograr êxito em algum teste ou se livrar de alguma situação mortal. Sabe aquela história que o universo ajuda aqueles que tem energias positivas? Que boas vibrações atraem coisas boas? Pois bem! A regra opcional de sorte está aqui para isto.

Como funciona: Média do Atributo Carisma + Vontade. Por exemplo, Carisma 13 + Vontade 15 = 28, a média seria então Sorte 14. Valor de teste de sorte (Igual a valor de teste de atributo) = 70%

Por exemplo: Diante de um apocalipse zumbi, um personagem entra em uma delegacia e vai à procura de alguma arma, o narrador então pede um teste de sorte para ver o que ele encontra. Ele possui sorte 70% e, ao realizar o teste, consegue um acerto crítico. Ele não só encontra uma arma, como munição e um colete. Caso ele não passe, ele não encontra nada, e se tiver um erro crítico, além de não encontrar nada que deseja, se depara com um policial infectado aprimorado na sua frente.

Sugestão para teste de sorte:

Quando um sobrevivente obtém um acerto em um teste de sorte, jogue 1d6 e veja o que ele pode encontrar:

- 1: Comida
- 2: Líquidos consumíveis
- 3: Utilitários
- 4: Remédios
- 5: Blindagem/Munição (Decidir com 1d2)
- 6: Armas de Fogo ou Branca (Decidir com 1d2)

Especial: A depender do local e o que procura, as chances podem alterar. Veja alguns exemplos e tabelas na página seguinte.

1: Comida

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Barras (cereais, proteína, chocolate/1d6)
2	Comida de animal (Ração/1d6 usos)
3	Enlatados (1d6 usos)
4	Carnes (1d6 usos)
5	Grãos (Café, granola, amendoim/1d6 usos)
6	Cereais (arroz, trigo, soja, feijão/1d6 usos)

2: Líquidos consumíveis

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Água potável (1d6 litros)
2	Enérgico (1d6 litros)
3	Bebidas alcoólicas (1d6 litros)
4	Refrigerante (1d6 litros)
5	Sucos (1d6 litros)
6	Chás (1d6 litros)

3: Utilitários

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Baterias, pilhas, canos, fios, cabos...
2	Roupas, mochila, acessórios...
3	Produtos de limpeza ou químicos
4	Ferramentas de construção variadas
5	Combustível (gasolina, diesel ou álcool)
6	Ferramentas médicas ou Kit médico

4: Remédios

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Analgésicos (1d6 dias)
2	Anti-inflamatórios (1d6 dias)
3	Antibióticos (1d6 dias)
4	Antidepressivos (1d6 dias)
5	Kit de primeiros socorros
6	Desfibrilador portátil

5.1: Blindagens

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Escudo + Capacete Policial
2	Calça Nível 1
3	Calça Nível 2
4	Colete Nível 1
5	Colete Nível 2
6	Colete Nível 3

5.2: Munição

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Calibre .38
2	9 mm
3	357.M
4	Calibre 12
5	7.62 mm
6	5.56 mm

6.1: Armas Brancas

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Arma Branca Leve (Faca ou Soqueira)
2	Arma Branca Média (Bastão ou Machado)
3	Arma Branca Pesada (Malho)
4	Arma B. Distância (Arco + 3d6 flechas)
5	Arma B. Distância (Besta + 3d6 virotes)
6	Arma B. Pesada (Motosserra)

6.2: Armas de Fogo

Jogue 1d6 e veja o que foi encontrado

1	Pistola ou Revolver (-1d6 munição)
2	Submetralhadora (-3d6 munição)
3	Rifle militar (-3d6 munição)
4	Escopeta (-1d6 munição)
5	Rifle de caça (-1d6 munição)
6	Arma pesada (1d3 granadas fragmentação)

Modificadores de dificuldade para Sorte

Pontos de interesse: Pontos de interesse são locais onde vários sobreviventes buscam para encontrar recursos específicos. Por exemplo, encontrar armas em uma delegacia ou remédios em um hospital. Em suma, quando um sobrevivente realiza uma jogada de sorte em um ponto de interesse e obtém sucesso, utilize a tabela que mais tenha relação com o local procurado.

Buscas específicas: Caso um sobrevivente deseje encontrar algo específico, ele pode realizar um teste de sorte difícil, se obtiver acerto, jogue o 1d6 diretamente da tabela que o sobrevivente escolher. Se o que procura estiver em um ponto de interesse, como procurar remédios em uma farmácia, o teste de Sorte pode ser feito com dificuldade normal.

Locais sitiados: Um local sitiado provavelmente não existe mais nada de útil. Caso um sobrevivente realize uma jogada de sorte em um local sitiado, como um mercado que já foi saqueado, o teste de sorte aumenta seu grau de dificuldade em um nível, ou seja, um teste normal se torna difícil e um acerto crítico se torna apenas um acerto difícil.

Especial: A quantidade ou tipo de equipamento encontrado pode variar conforme o grau de acerto no teste de sorte e juízo de valor do narrador.

SESSÃO DO MESTRE

Inflamações, febre e infecções

Uma ferida aberta por um golpe de espada, uma ponta de flecha, capsula de bala que não foi retirada do corpo da vítima, um osso quebrado que não foi cuidado, a exposição do personagem a ambientes tóxicos, ingerir comidas estragadas, líquidos contaminados e afins podem gerar inflamações, febre e infecções (nesta ordem). Via de regra, qualquer condição que leve a uma doença força o personagem a ter sucesso em um teste de resistência de Constituição (dificuldade a escolha do narrador). Se falhar, será acometido por uma doença que, além da condição adversa *doente*, acarretará em vários sintomas e pode levar a morte.

Inflamação: É uma resposta do organismo a uma agressão, como cortes e batidas (danos letais e críticos). A inflamação pode partir também do sistema digestivo infectado por vírus ou bactérias através de alimentos estragados. Nesse caso, inflamação será interna no corpo. No processo inflamatório, ocorre Inchaço, vermelhidão dor e aquecimento da área. Um personagem com inflamação em um membro, mesmo que não possua um ferimento crítico, estará com o membro *Vulnerável*. (Consulte *Ferimentos críticos*). Uma inflamação dura cerca de 1d2 dias para se manifestar.

Febre: Febre não é uma doença, é um sintoma. Uma resposta do organismo para combater um agente agressor no corpo aumentando sua temperatura. A febre ocorre no mesmo dia da inflamação. Um personagem com febre encontra-se na condição adversa de *Doente*.

Infecções: São causadas por agentes externos que penetram no corpo através de uma inflamação. Alguns sintomas que podem ser causados pela infecção, como febre, dor no local infectado, aparecimento de pus, dores musculares, diarreias, fadiga e Tosse. Um personagem com uma infecção recebe 1 ponto de dano direto por dia e **fica impedido de regenerar naturalmente até ser tratado**. Uma infecção dura cerca de 1d3 dias para se manifestar desde a inflamação.

O Meta Vírus

O Vírus criado pelos cientistas do Adam Project na China foi chamado por seus criadores de Meta Vírus. Inicialmente, o contágio era através da inoculação e se assemelhava a uma doença respiratória.

Após a introdução da Meta Vacina no corpo do indivíduo com o Meta Vírus, a depender a compleição física do alvo, o tempo de efeito da mutação variava bastante. Ao atingir o ápice, o indivíduo “morre”, mas possui ainda funções motoras e age apenas por instinto de comer. Em suma, torna-se um Zumbi.

Quando as primeiras pessoas começaram a se transformar em monstros, passaram então a atacar outras pessoas acelerando o processo de disseminação da praga pelo mundo, pois um indivíduo em estágio final (Zumbi) infecta outro com sua mordida. Veja detalhes a seguir.

Meses após o dia do Colapso, os membros do Adam Project constataram a seguinte definição da população mundial

Infectados Comuns	85%
Infectados Especiais	5%
Sobreviventes Comuns	5%
Sobreviventes Imunes	3%
Meta Humanos	2%

Especial: Animais são imunes a infecção do meta vírus, a menos que o narrador diga o contrário, o que pode levar a sérios problemas para os sobreviventes.



Fui mordido! E agora?

Os ataques dos infectados sempre são visando morder um alvo, devido seu instinto voraz de comer. Através das mordidas, a forma ativa do patógeno (Meta Vírus + Meta Vacina) na saliva dos zumbis entram na corrente sanguínea, induzindo uma tempestade de citocinas fatal e irreversível, agravada pela infecção por bactérias que residem na boca do infectado. É preciso que a mordida cause ao menos 1 ponto de dano em um ser humano (Não dano mínimo por equipamento) para que ele seja infectado.

Via de regra, quando um sobrevivente é infectado e morre, ele se torna um Zumbi em 1d6 rodadas.

Caso seja infectado e sobreviva, ele precisa realizar um teste de resistência de Constituição com dificuldade crítica, se falhar, com cerca de um dia ele se tornará um zumbi. Se passar, ele resiste o dia inteiro doente com febre, mas no segundo dia ele precisa de um novo teste de Constituição com dificuldade crítica, se passar novamente, o corpo conseguiu criar anticorpos o suficiente para se adequar ao Meta vírus com a Meta vacina e passa a desenvolver habilidades sobre humanas, os chamados Meta humanos que o projeto AP tanto almeja.

Especial: Se o sobrevivente possuir o aprimoramento *Imunidade a Infecção Mutagênica* ele é imune ao meta vírus.

Meta Humanos

Alguns raríssimos indivíduos conseguem resistir a infecção total do Meta Vírus e adquirem habilidades sobre humanas. Estes sobreviventes da praga são chamados de Meta humanos.

De fato, cerca de 2% da população mundial conseguiu resistir ao experimento e se tornou uma Meta Humano, ainda assim, não foram capazes de suportar aos diversos ataques das hordas de infectados. Por mais que um indivíduo obtivesse altas habilidades, ele ainda é passível de morrer em situações extremas. Isto deixou o trabalho do AP ainda mais difícil, por isto que atualmente as bases de operações tanto buscam sobreviventes meta humanos para que destes “felizardos” possam extrair o necessário para a criação do Novo Adão.

Via de regra, um Meta humano passa a desenvolver Poderes Mutagênicos (6 poderes iniciais) que podem ser aumentados com Pontos de Aprimoramento.

O Narrador pode autorizar um jogador já iniciar como um Meta Humano ou talvez ele tenha a sorte de sobreviver a um ataque e se tornar um Insigne. No entanto, estes indivíduos são vistos por outros sobreviventes como aberrações e dificilmente conseguem ficar seguros.



As Nações pelo Mundo

O mundo inteiro foi afetado pela praga, isto é fato. A comunicação via Internet praticamente é inexistente, apesar de apenas 1% da internet depender de satélites, sendo sua massiva maioria distribuída por cabos submarinos, a falta de manutenção dos provedores e fontes de energia praticamente derrubaram a internet global. Locais com iluminação são raros, não por falta de eletricidade, pois as hidroelétricas ou locais de energia eólica não “se desligam”, mas falta manutenção e diversos acidentes nos cabamentos romperam muito da capacidade de distribuição. Não existem mais funcionários públicos ou empresas para fazer qualquer serviço deste, resta apenas os sobreviventes criarem formas alternativas de viver.

Nas Américas não existe qualquer vestígio de esperança. Os poucos que se lançaram no Atlântico nunca mais foram vistos.

A Europa foi devastada, com exceção das localidades onde possuem bases militares do AP. Em especial na Alemanha, base principal do projeto.

Ásia teve grandes problemas, assim como todo o mundo, mas na China existe ao menos duas bases do AP responsável pelo encontro dos Insignes entre a maior população do planeta.

África, Oriente e Oceania se tornaram locais sem contato praticamente, cidades esquecidas entre desertos, praias e florestas.

Por fim, as regiões Árticas são um completo mistério.

As Bases do AP

Existe uma base terrestre nos EUA e mais uma aquática no Atlântico Norte responsável pelas Américas. Duas bases terrestres na China, responsável pela Ásia.

Uma base terrestre na Alemanha, Inglaterra, Ucrânia e França Responsáveis pela Europa e Oriente.

Uma base aquática no Oceano Pacífico Norte (Para suporte) e Oceano Índico para Oceania.

Por fim, estuda-se a criação de mais uma base na Islândia para começar a contactar a toda a região do extremo Norte

Antártida segue sem nenhum contato.

Todas estas bases são enormes, com grandes instalações subterrâneas, hospital, grandes laboratórios, prisões, alojamentos, antenas via satélite, local de treinamento de soldados meta humanos, pista de pouso, Eli ponto, gerador de energia elétrica, grandes aparatos tecnológicos, formas de autossustentação e muito armamento bélico.

Todas as bases operam em conjunto, sendo a base da Alemanha a matriz de onde sai a liderança do Projeto.

Praticamente todos os indivíduos pertencentes a estas instalações são meta humanos.



PODERES MUTAGÊNICOS

Especial: É preciso ter ao menos um ponto pago em algum poder de nível inferior para obter um poder de nível superior, por exemplo, ao comprar *Velocidade* (1 ponto) o personagem fica habilitado para comprar *Ataque Adicional* (2 pontos), totalizando 3 pontos gastos.

Aumento de atributos

Aumento de Força (1 ponto): Cada ponto pago aumenta a FOR do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até a 24 pontos em Atributo.

Aumento de Constituição (1 ponto): Cada ponto pago aumenta a CON do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Reflexos (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta o REF do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Mobilidade (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta a MOB do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Inteligência (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta a IINT do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Percepção (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta a PER do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Vontade (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta a VON do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Aumento de Carisma (1 ponto): Cada ponto neste poder aumenta a CAR do personagem em +6. Com este poder um ser humano é capaz de chegar até 24 pontos em Atributo.

Combate Aprimorado

(Nível 1)

Aceleração (1 ponto cada): O personagem recebe +6 metros de deslocamento regular por turno para cada ponto pago neste poder.

Aumento de IP (1 ponto cada): O personagem recebe +1 de IP natural cada vez que pagar 1 ponto neste poder, seja por ter maior resistência a dor, pele endurecida etc.

Vitalidade Sobre-Humana (1 ponto cada): Cada ponto gasto neste poder aumenta os pontos de em +6. Este poder pode ser comprado mais de uma vez, cada ponto pago aumenta em +6.

Velocidade (1 ponto): O indivíduo recebe +6 nas jogadas de iniciativa por ponto pago neste poder.

Saltos Espetaculares (1 ponto): O indivíduo é capaz de saltar, sem nenhum esforço, até 6 metros para cima e 18 metros para frente.

(Nível 2)

Ataque Adicional (2 pontos/Requer Velocidade): O indivíduo ataca duas vezes na mesma rodada sem penalidade, caso seja ambidestro, ataca 3 vezes se possuir uma arma em cada mão.

(Nível 3)

Reflexos Sobrenaturais (3 pontos/Requer Velocidade e Ataque adicional): O indivíduo é capaz de esquivar de projéteis de bala como se esquivasse de socos ou chutes e fica imune a condição *surpreendido* se estiver consciente.

Manipulação Avançada

(Nível 1)

Sedução (1 ponto): Com estímulo dos feromônios, o indivíduo é capaz de afetar seres humanos em até seis metros de distância por uma cena. Cada alvo deve realizar um teste resistido de VON contra o CAR de quem ativa o poder (ação livre) ou ficará na condição *Amigável*.

Ameaça (1 ponto): O mesmo princípio de Sedução, mas os alvos que falharem no teste estarão na condição *Amedrontado*.

(Nível 2)

Fascínio (2 pontos): Similar a Sedução, mas o alcance aumenta para 12 metros e os alvos que falharem no teste resistido ficam na condição *Fascinado*.

Terror (2 pontos): Similar a Ameaça, mas o alcance aumenta para 12 metros e os alvos que falharem no teste resistido ficam na condição de *Pânico*.

Percepção Aprimorada

(Nível 1)

Visão Noturna (1 Ponto): O indivíduo é capaz de enxergar em escuridão total.

Visão Termográfica (1 Ponto): O indivíduo é capaz de enxergar ondas de calor.

Visão Raio X (1 ponto): O indivíduo é capaz de enxergar entre camadas e estruturas.

Sentido aguçado (1 ponto): Escolha um dos sentidos entre visão, audição ou olfato, testes de Percepção com um desses sentidos é feito com dificuldade fácil. Custa 1 ponto adicional para cada novo sentido aguçado.

Percepção Eletromagnética (1 ponto): O indivíduo é capaz de captar o tráfego de ondas de radiação eletromagnéticas (rádio).

Memória fotográfica (1 ponto): O indivíduo não esquece nada que tenha visto ou escutado.

(Nível 2)

Visão olfativa (2 Pontos/Requer sentido aguçado olfato): O indivíduo é capaz de “enxergar” através do cheiro, seu olfato apurado lhe fornece as informações necessárias sobre a geografia do local até 6 metros de raio.

Sonar (2 pontos/Requer sentido aguçado Audição): Similar a visão olfativa, mas funciona para audição.

Regeneração Aprimorada

O personagem possui uma regeneração passiva de acordo com a quantidade de pontos pagos:

(Nível 1) 1 ponto: Regenera 1PV por 12 horas.

(Nível 2) 1 ponto: Regenera 1PV por 6 horas.

(Nível 3) 1 ponto: Regenera 1PV por 3 horas.

(Nível 4) 1 ponto: Regenera 1 PV por 1 hora.

(Nível 5) 1 ponto: Regenera 1 PV por 1/2 hora.

(Nível 6) 1 ponto: Regenera 1PV por rodada.

Especial: Este poder é capaz de regenerar qualquer tipo de dano com a mesma velocidade, seja crítico, letal ou não letal sem nenhum descanso ou cuidado especial. Também é possível regenerar membros perdidos além de desacelerar o envelhecimento em 2x por nível de poder.



Resistências Aprimoradas

(Nível 2)

Nutrição Superior (1 ponto): O indivíduo é capaz de aguentar 6 vezes mais tempo sem comida e água que um ser humano comum.

Resistência a Veneno (1 ponto): O indivíduo possui IP específico contra venenos de 6 por ponto pago neste poder e testes resistidos contra venenos são feitos com dificuldade fácil.

Resistência a Ácido (1 ponto): O indivíduo possui IP específico contra ácido de 6 por ponto pago neste poder.

Resistência a Frio (1 ponto): O indivíduo possui IP específico contra frio de 6 por ponto pago neste poder e testes de CON por estar em baixas temperaturas são com dificuldade fácil. No entanto a dificuldade do teste pode se agravar à medida que os testes são repetidos com o passar do tempo.

Resistência a Fogo (1 ponto): Similar a resistência a frio, mas se aplica a dano por queimaduras e ambientes de extremo calor.

Resistência a Dor (1 ponto): Idêntico ao aprimoramento Resistência a dor, o indivíduo não possui debilitação por estar com poucos pontos de vida.

Resistência à Exaustão (1 ponto): O indivíduo realiza qualquer teste relacionado a exaustão com dificuldade fácil. No entanto a dificuldade do teste pode se agravar à medida que os testes são repetidos com o passar do tempo.

Resistência a Vácuo (1 Ponto): O indivíduo é capaz de ficar 6 vezes mais tempo sem respirar que um ser humano normal.

Resistência Mental (1 ponto): O indivíduo possui IP específico contra dano mental (Grito do Scanner por exemplo) de 6 por ponto pago neste poder.

Imunidade a Venenos (2 pontos/Requer resistência a venenos): O personagem possui imunidade a qualquer veneno conhecido.

Imunidade a doenças (2 pontos): O indivíduo é imune a qualquer tipo de doença conhecida.



APRIMORAMENTOS CIBERNÉTICOS

Os médicos e cientistas do Adam Project sempre buscaram o aprimoramento biogenético humano, mas a de se convir que a biogenética anda lado a lado com a cibernética, pois a tecnologia é fundamental para os avanços fisiológicos, com isto é possível, caso o narrador julgue plausível, que os soldados do AP (E apenas eles) possuam a disposição aprimoramentos cibernéticos.

A perícia necessária para criar, entender ou reparar cibernéticos é **Cibertecnologia (INT)**, um subgrupo de ciências acadêmicas. Um sucesso na perícia é capaz de consertar 1d6 pontos de durabilidade de um cibermembro.

Os aprimoramentos cibernéticos podem ser comprados com pontos de aprimoramentos de personagem, a progressão é:

- 1 ponto:** 1 ponto em cibernéticos
- 2 pontos:** 3 pontos em cibernéticos
- 3 pontos:** 5 pontos em cibernéticos
- 4 pontos:** 7 pontos em cibernéticos
- 5 pontos:** 10 pontos em cibernéticos
- 6 pontos:** 12 pontos em cibernéticos
- 7 pontos:** 14 pontos em cibernéticos
- 8 pontos:** 16 pontos em cibernéticos
- 9 pontos:** 18 pontos em cibernéticos
- 10 pontos:** 20 pontos em cibernéticos



Equipamento Neural

Processador básico neural (2 pontos): Um processador implantado no topo da coluna vertebral que serve como base para os demais implantes neurais adquiridos.

Soquete de chipware (1 ponto): Um soquete para microchips implantados no processador neural que permite o uso de até cinco chips em funcionamento.

Chip de perícia (1 ponto): Um microchip que concede ao usuário conhecimento da perícia escolhida em 30%. Considere este valor de 30% como “pontos pagos”. Caso o indivíduo já possua 30 pontos pagos ou mais, basicamente o chip não servirá. Se não tiver pontos pagos ou ter pagado menos de 30, o valor da perícia ficará como 30. Qual perícia que pode ser colocada como chip fica a cargo do narrador. É comum utilização de chips de perícias de conhecimentos acadêmicos e/ou de combate.

Conectores interface (1 ponto): Conectores colocados sob a pele, normalmente no pulso ou na nuca, que podem ser ligados a equipamentos inteligentes ampliando o domínio sobre a máquina. Se a máquina tiver capacidade de conexão interface, o usuário recebe +10% de bônus de equipamento no teste.

Especial (equipamentos inteligentes): Equipamentos inteligentes normalmente são computadores, veículos e armas. Os membros do AP possuem armas inteligentes, já os cientistas operam computadores e máquinas inteligentes em seus laboratórios. Um equipamento inteligente custa o dobro do valor normal e sempre possuirá encaixe para conectores.

Ciberópticos

Módulo Ocular Óptico (2 pontos): O indivíduo possui um globo ocular cibernético com capacidade de até 4 opções diferentes das citadas abaixo.

Imagem melhorada (1 ponto): Concede +10% de bônus por equipamento para testes de PER que envolvam observar.

Mira telescópica (1 ponto/requer arma inteligente): É preciso que o indivíduo possua conexão com a arma (conectores interface). Através do ciberóptico o indivíduo recebe informações sobre distância, trajetória e velocidade do alvo, isto aumenta o valor do bônus pelo cibernético para 20% em testes que envolvam disparado por armas de fogo inteligentes.

Super zoom (1 ponto): Permite ampliar o foco da visão em 30 vezes.

Proteção antiofuscante (1 ponto): Protege o usuário de ser ofuscado por luz natural ou não.

Visão termográfica (1 ponto): Concede ao indivíduo visão de ondas de calor

Visão noturna (1 ponto): Concede ao indivíduo capacidade de enxergar na mais completa escuridão em tons de preto e branco.

Visão de raio X (1 ponto): Concede ao indivíduo capacidade de enxergar através de estruturas.

Micro vídeo (1 ponto): Permite o indivíduo acionar, como ação livre, o ciberóptico para gravar com áudio e vídeo por até 30 minutos.

Impressão retiniana (1 ponto): Permite o indivíduo gravar a impressão da retina de alguém quando estiver em contato olho a olho (bem próximo) por uma rodada completa. É possível armazenar até 9 retinas.

Ciberáudio

Ciberáudio (2 pontos): O indivíduo possui um módulo auditivo similar ao designe de uma orelha comum, cor de pele ou não, com capacidade para até 4 opções das citadas abaixo.

Audição amplificada (1 ponto): Concede ao indivíduo +10% como bônus de equipamento para testes de PER que envolvam ouvir.

Dispositivo telefônico (1 ponto): Um dispositivo telefônico é implantado no dente do indivíduo que pode acionar apenas pressionando a mandíbula e funcionar como celular comum com uso de comandos de voz para discar.

Analizador de voz (1 ponto): Concede +10% como bônus de equipamento para testes de Empatia ou Interrogatório que envolvam ouvir o alvo.

Microgravador de áudio (1 ponto): É possível gravar até 30 minutos de áudio ao acionar, como ação livre, o dispositivo com um leve toque lateral.

Abafador de ruído (1 ponto): Protege o usuário de danos auditivos, como danos sônicos, e reduz o dano do grito de um Scanner (infectado especial) em 1d6, possivelmente resultando apenas em dano mínimo (1 ponto).

Conexão de rádio (1 ponto): Permite conexão via rádio com dispositivos de escuta ou aparelhos de som em até 1,5 Km.

Explorador de rádio (1 ponto): O indivíduo é capaz de hackear ondas de rádio e se torna capaz de ouvir a comunicação dos alvos hackeados. O alcance é de 1,5 km.

Conexão de rádio segura (1 ponto): O indivíduo possui comunicação via rádio no seu ciberáudio com uma linha segura contra hackers. Esta conexão pode ser feita individual ou um grupo de conectados livre de invasores.

Ciberbraço

Ciberbraço (3 pontos): O indivíduo possui um Ciberbraço com FOR, REF e MOB 15. Um Ciberbraço possui IP 6, 15 pontos de durabilidade e o dano do soco é de 1d6 + modificador de FOR letal. Um ciberbraço permite até 3 pontos de opções citadas abaixo.

Aríete hidráulico (2 pontos): Aumenta os pontos de durabilidade do ciberbraço para 30 e sua FOR para 24.

Blindagem (1 ponto): Aumenta o IP do ciberbraço para 10

Realskin (1 ponto): O ciberbraço possui pele real, tornando-se quase imperceptível o cibernético (Teste de PER difícil para saber se é um braço normal ou ciberbraço). Este aprimoramento não é compatível com blindagem ou aríete hidráulico.

Coldre oculto (1 ponto): O Ciberbraço possui um coldre oculto capaz de armazenar uma arma leve, seja de fogo ou arma branca.

Mão com ferramentas (1 ponto): Cada dedo da mão do ciberbraço possui uma ferramenta diferente embutida que são acionadas pelo usuário e aparecem nas pontas do dedo. Testes de manuseio de fechaduras e similares recebem +10% de bônus de equipamento.

Mão com agarradores (1 ponto): A mão do ciberbraço possui agarradores que concedem +10% de bônus de equipamento em testes de Escalar.



Ciberperna

Ciberperna (3 pontos): O indivíduo possui uma ciberperna com FOR, REF e MOB 15, IP 6 e 15 pontos de durabilidade. O dano de um chute é de 1d6 + modificador de FOR de dano letal. Uma ciberperna possui espaço para até 3 pontos de opções das citadas abaixo.

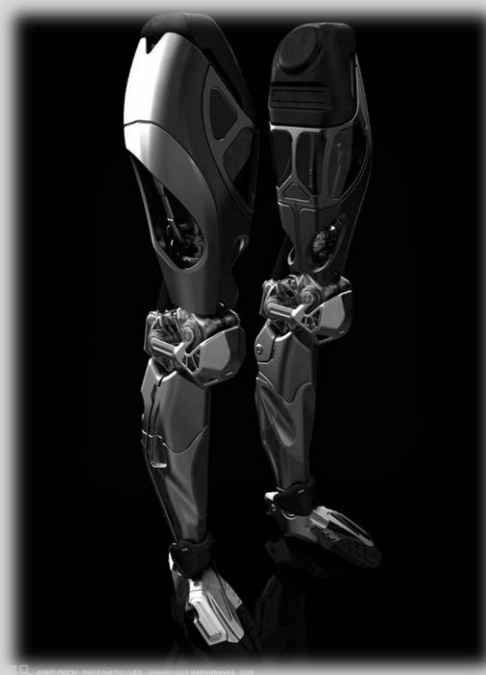
Aríete hidráulico (2 pontos): Aumenta os pontos de durabilidade da ciberperna para 30 e sua FOR para 24.

Blindagem (1 ponto): Aumenta o IP da ciberperna para 10

Realskin (1 ponto): A ciberperna possui pele real, tornando-se quase imperceptível o cibernético (Teste de PER difícil para saber se é um membro comum ou cibermembro). Este aprimoramento não é compatível com blindagem ou aríete hidráulico.

Coldre oculto (1 ponto): A ciberperna possui um coldre oculto capaz de armazenar uma arma leve, seja de fogo ou arma branca.

Pé com agarradores (1 ponto): O pé da ciberperna possui agarradores que concedem +10% de bônus de equipamento em testes de Escalar.



Bioequipamento militar

Biomonitor (1 ponto): Uma tela de led acoplada ao braço que mede temperatura, pressão arterial e concede rápido diagnóstico. Adiciona +10% de bônus de equipamento em testes de primeiros socorros e similares.

Amplificador de reflexos (1 ponto): Aciona como ação livre e concede +6 em iniciativa por uma cena. Recarga de uso após 1d6 minutos.

Detector de radiação (1 ponto): Um pequeno aparelho que fica acoplado no braço que detecta sinais de radiação em 12 metros de raio com 90% de eficácia. Seu funcionamento soa como um “bip” na mente do indivíduo.

Antitoxinas (1 ponto): Testes de CON para resistir a efeitos de veneno são feitos com dificuldade fácil e reduz o dano por veneno em 1d6.

Filtros Nasais (2 pontos): O indivíduo fica imune a gases tóxicos.

Enxerto muscular (2 pontos): Aumenta a FOR e CON do indivíduo em +3 através do uso de enxertos e bioquímicos.

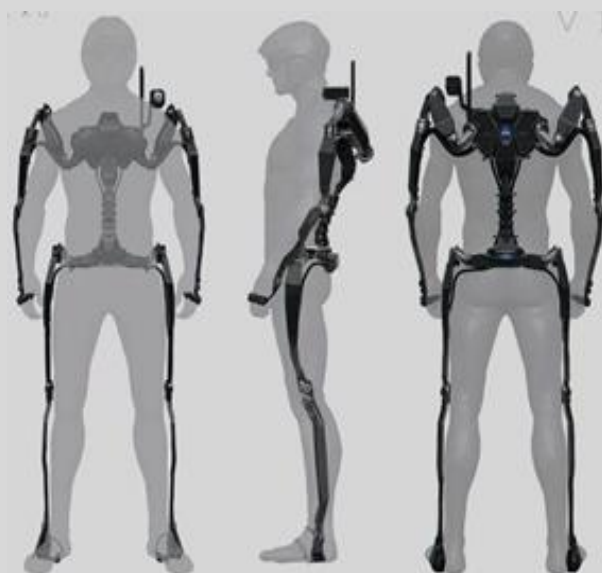
Nano cirurgiões (3 pontos): O indivíduo tem a capacidade de regeneração de um ponto de vida a cada 3 horas. Seja dano letal, não letal ou crítico.

Placa de tronco subcutânea (4 pontos): Uma placa de tronco abaixo da pele feita de aço cirúrgico que concede IP 10.

Exoesqueleto militar Sigma (5 pontos): Um exoesqueleto utilizado pelo indivíduo, similar a uma armadura de combate, que concede FOR 18, REF e MOB 12, IP 6 e possui durabilidade 20. Se o indivíduo tiver atributos físicos iguais ou maiores que os fornecidos pelo exoesqueleto, basicamente o cibernético ficará anulado. O aumento de FOR não fornece pontos de vida adicionais ao usuário.

Exoesqueleto militar Beta (7 pontos): O aprimoramento do exoesqueleto Sigma, possui FOR 24, REF e MOB 18 IP 9 e durabilidade 40.

Exoesqueleto militar Ômega (10 pontos): O melhor da série dos exoesqueletos, concede FOR 30, REF e MOB 18, IP 12 e durabilidade 60.



INFECTADOS E NPCS

Agora vamos começar a brincadeira para felicidade do narrador \o/

Infectedos comuns

Forma de infecção: Mordida.

Tempo da transformação: Se o alvo morrer, se torna um zumbi em 1d6 rodadas, se for infectado e se manter vivo, precisa de um teste de Constituição com dificuldade crítica (O padrão é 10% de chance) para suportar o vírus, caso fracasse, ele vira Zumbi no fim do dia. Se passar no teste, ele sobrevive mais um dia com febre e precisa de um segundo teste de Constituição com dificuldade crítica novamente, caso fracasse se torna um infectado especial no fim do dia, se passar neste segundo teste, ele se torna um Meta Humano e adquire poderes mutagênicos.

Tempo de vida: Indefinido.

Características gerais: Vulnerabilidade a fogo, Incapazes de se defender, incapazes de falar e fedem pra krl!

Infectedos Especiais

Caso o indivíduo passe no primeiro teste crítico de Constituição dentro das primeiras 24 horas após mordido, mas fracasse no segundo teste, ele se torna um infectado especial de acordo com a tabela abaixo:

Resultado no d100	Infectado especial
1 a 12	Espreitador
13 a 25	Camaleão
26 a 38	Siameses
39 a 51	Scanner
52 a 64	Algoz
65 a 77	Ferrão
78 a 90	Bloop
91 a 99	Titan
100	Alpha

Forma de infecção: Mordida.

Infectedo Comum Padrão

(Nível de ameaça: Baixa = 1xp)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	10	--	50%
CON	10	--	50%
REF	03	--	15%
MOB	06	--	30%
INT	01	--	05%
PER	10	--	50%
VON	01	--	05%
CAR	01	--	05%

PV: (10) IP: (0) Iniciativa: (+6)

Características:

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3) Letal + Infecção.

Incapazes de se defender

Visão no escuro

Vulnerabilidade: Fogo

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga 30% (Mordida) Agarrar 30%

Quantidade: Grupo 1d6+2 ou Horda 6d6+12

Infectedo Comum Aprimorado

(Nível de ameaça: Baixa = 3xp)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	50%
CON	15	+1	50%
REF	10	--	50%
MOB	12	--	60%
INT	03	--	15%
PER	10	--	50%
VON	01	--	05%
CAR	01	--	05%

PV: (15) IP: (1) Iniciativa: (+12)

Características:

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3+1) Letal + Infecção.

Incapazes de se defender

Visão no escuro

Vulnerabilidade: Fogo

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Golpear 40% (Mordida) Agarrar 40%

Quantidade: Grupo 1d6+2

Classificação e Nível de Ameaça

Cada infectado especial tem um nome que define seu tipo, além da classificação de risco. Esta classificação avalia a dificuldade em lidar com a criatura. Estes termos são utilizados pelos membros do Adam Project para o envio de seus paramilitares em campo.

Nível de Ameaça (Baixo): Infectado comum, cerca de 80% dos infectados no mundo.

Nível de Ameaça (Médio): Um infectado com habilidades aprimoradas, mas que um Meta Humano treinado e equipado pode lidar sozinho.

Nível de Ameaça (Alta): Um infectado especial perigoso, recomenda uma pequena equipe de meta humanos ou sobreviventes bem treinados para lidar com este tipo de ameaça.

Nível de Ameaça (Crítica): Um Infectado especial altamente perigoso, recomenda-se uso de uma grande equipe de militares meta humanos para lidar com essa ameaça.

Nível de Ameaça (Suprema): Um infectado habilidoso e altamente inteligente. Um Infectado Alpha é capaz de controlar diversas hordas e outros infectados especiais. A prioridade é evitar confronto direto e apenas utilizar equipamentos com elevado poder de destruição.



Espreitador

(Nível de Ameaça: Média = 10xp)

Um espreitador possui grande Agilidade e Reflexos. É capaz de paralisar suas vítimas com sua língua (Força do veneno 20 = 100%) Difícilmente sobra alguma coisa além de ossos quebrados de uma vítima desse tipo de infectado especial.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	75%
CON	10	--	50%
REF	15	--	75%
MOB	18	--	90%
INT	08	--	40%
PER	14	--	70%
VON	03	--	15%
CAR	03	--	15%

PV: (13) IP: (0) Iniciativa: (+21)

Características

Tamanho: Médio

Combate: Língua (1d6+1) e Garras (1d6+1)

Veneno Paralisante: Ataque causa Paralisia/1 hora. CON vs 20 para resistir.

Visão no escuro

Velocidade: +6 em iniciativa

Saltos Espetaculares: 6m por 18m

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Qualquer) 60% Furtividade 50%

Sobrevivência 50% Acrobacia 50% Escalar 50%



Camaleão

(Nível de Ameaça: Média = 10xp)

Um infectado especial com habilidade diferenciada de se camuflar a qualquer ambiente tornando-se parcialmente invisível. Ele também é um exímio caçador e de inteligência superior aos demais infectados especiais.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	17	+2	85%
CON	15	+1	75%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	10	--	50%
PER	15	--	75%
VON	06	--	30%
CAR	06	--	30%

PV: (16) IP: (1) Iniciativa: (+27)

Características

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d6+2) Garras (1d6+2)

Visão no escuro

Camuflagem Aprimorada: Torna-se semi invisível por uma cena (Ação comum), teste de PER dificuldade difícil para detectá-lo.

Ataque extra: Realiza dois ataques.

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Velocidade: +12

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Qualquer) 60% Camuflagem 100% Sobrevivência 70%



Siameses

(Nível de Ameaça: Média = 10xp)

“Brothers” ou Siameses é como se chamam os infectados que criaram um corpo parcial ligado ao seu. Normalmente tem uma ou duas cabeças e até quatro braços. São inteligentes e usam armas brancas em combate.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	75%
CON	14	--	70%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	10	--	50%
PER	18	--	90%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (15) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3+1) Garras (1d6+2)

Ataque Extra: Realizam 4 ataques por rodada com os braços. Podem usar armas brancas.

Multidestria: Usam qualquer braço normalmente.

Múltiplas defesas: Se defendem de até 6 oponentes sem penalidades.

Duas cabeças: Dois testes de Percepção.

Visão no escuro

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Qualquer) 60% Furtividade 50%



Scanner

(Nível de Ameaça: Média = 10xp)

Os Scanners não possuem visão, mas sua percepção sensorial é capaz de captar praticamente tudo a sua volta, inclusive sinais eletromagnéticos. Eles produzem um som estridente como um chamado para demais infectados que causa horror em humanos.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	12	--	60%
CON	15	+1	75%
REF	12	--	60%
MOB	12	--	60%
INT	07	--	35%
PER	24	--	120%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (14) IP: (1) Iniciativa: (+12)

Características

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3)

Enlouquecer: Grito (18 metros de raio) Recarga em 1d6 rodadas. Humanos na área precisam de um teste de VON, se falhar recebem 1d6 em sanidade. Uma falha crítica recebe 2d6 e fica na condição *Confuso*.

Incitar horda: Todos os infectados no raio de 18 metros quando o Scanner grita recebem +20% em perícia de briga e +6 em Mobilidade.

Percepção as cegas: 18 metros.

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Audição aguçada: Teste fácil de PER.

Não sofre com exaustão.

Capacidade de detectar sinais de eletromagnéticos (rádio, internet, telefone)

Perícias: Briga (Golpear e Agarrar) 50%



Algoz

(Nível de Ameaça: Alta = 20xp)

Algoz é um tipo de infectado especial inteligente que nutre um ódio profundo pelos humanos, costuma caçar os humanos e colecionar suas cabeças como troféu, além disto, ele é muito forte e usa armas brancas variadas em seu arsenal.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	24	+5	120%
CON	24	+5	120%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	07	--	35%
PER	12	--	60%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (30) IP: (8) Iniciativa: (+12)

Características

Tamanho: Grande

Combate: Mordida (1d6+5)

Garras (1d10+5) Arma branca (2d6 + 5)

Ataque extra: Realiza dois ataques.

Fúria: A cada 5 pontos de vidas perdidos, os ataques do Algoz aumentam em 5%.

Aumento de IP: 3

Visão no escuro

Vitalidade: +6 Pvs

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Golpear e Agarrar) 70% Armas Brancas qualquer 70%



Ferrão

(Nível de Ameaça: Alta = 20xp)

Um ferrão desenvolve uma carapaça como uma armadura em seu corpo, grandes garras que se assemelham com ganchos em suas mãos, apesar de feitos de ossos, são poderosos como aço e capazes de perfurar blindagens.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	20	+3	90%
CON	22	+4	90%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	07	--	35%
PER	12	--	60%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (27) IP: (10) Iniciativa: (+12)

Características

Tamanho: Grande

Combate: Mordida (1d6+3)

Garras (1d10+3)

Ferrões Perfurantes: Suas garras ignoram metade do IP do alvo.

Ataque extra: Realiza dois ataques.

Visão no escuro

Aumento de IP: 6

Vitalidade: +6 Pvs

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Golpear e Agarrar) 70%
Furtividade 50%



Bloop

(Nível de Ameaça: Alta = 20xp)

Bloop é o nome dado para um infectado especial que possui um corpo quase amorfo de tão gordo. É pesado, desajeitado, mas capaz de cuspir uma bile que causa dano por ácido e corrói quase tudo que toca. Este infectado é capaz de devorar em instantes um infectado comum e, com isso, aumentar seu poder de combate.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	24	+5	120%
CON	24	+5	120%
REF	06	--	30%
MOB	06	--	30%
INT	06	--	30%
PER	10	--	50%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (42) IP: (5) Iniciativa: (+03)

Características

Tamanho: Grande

Combate: Mordida (1d6+5) Punho (1d10+5)

Cuspir Bile: 3d6 dano + 1d6 por rodada (por 1d6 rodadas) corrosivo com alcance de 6m. O dano corrosivo vai direto na durabilidade de uma blindagem. Recarga em 1d6 rodadas ou automático caso um Bloop coma um infectado por uma rodada completa.

Visão no escuro

Vulnerabilidade: Fogo.

Vitalidade: +18 Pvs

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Golpear e Agarrar) 60% (Cuspir é ataque de toque).



Titan

(Nível de Ameaça: Crítica = 50xp)

Titan é um infectado especial altamente forte e resistente. Apenas um único Titan é capaz de grandes estragos por onde passa.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	40	+13	200%
CON	38	+12	190%
REF	09	--	45%
MOB	09	--	45%
INT	06	--	30%
PER	10	--	50%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (100) IP: (18) Iniciativa: (+3)

Características

Tamanho: Enorme

Combate: Punhos (1d10+13) Mordida (1d6+13)

Visão no escuro

Vitalidade: +60 Pvs

Aumento de IP: 6

Vulnerabilidade: Fogo.

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga (Golpear e Agarrar) 80%

Arremesso 60%



www.FalloutFacts.com

Alpha

(Nível de Ameaça: Suprema = 100xp)

Um infectado Alpha se encontra no limiar do ser humano perfeito e da aberração mutante. Um tipo raríssimo de infectado especial, altamente inteligente, com habilidades extraordinárias e uma capacidade de comunicação telepática com outros infectados. É comum que um Alpha lidere hordas de infectados comuns e especiais.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	24	+5	120%
CON	24	+5	120%
REF	24	--	120%
MOB	24	--	120%
INT	24	--	120%
PER	24	--	120%
VON	24	--	120%
CAR	24	--	120%

PV: (54) IP: (15) Iniciativa: (+42)

Características:

Tamanho: Grande

Combate: Mordida (1d3+5) Punhos (1d6 + 5)

Aumento de IP: 10

Regeneração: 1 Pv por rodada.

Percepção as cegas: 18m

Ataque extra: 3 ataques por rodada.

Saltos espetaculares: 6m por 18m

Velocidade: +18 em iniciativa.

Reflexos Sobrenaturais: Esquiva de balas normalmente e não pode ser surpreendido.

Camuflagem Aprimorada: Torna-se semi invisível (ação comum), teste de PER dificuldade difícil para detectá-lo.

Controle de infectados: Um Alpha é capaz de controlar qualquer infectado que não seja um Alpha até 36 metros de raio.

Vitalidade: +30

Imunidade: Veneno e Doenças.

Não precisa Respirar ou Dormir.

Não sofre com exaustão.

Perícias: Briga 100% (Golpear e Agarrar)

Esquiva 100% Armas Brancas Corpo a Corpo

qualquer 100% Esportes Qualquer 100%

Intimidação 100%



Soldado Adam Project

(Meta Humano)

Soldado altamente treinado e modificado pelos cientistas do AP com melhoramentos genéticos e mutagênicos.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	22	+4	110%
CON	15	+1	75%
REF	15	--	75%
MOB	10	--	50%
INT	10	--	60%
PER	18	--	90%
VON	10	--	50%
CAR	08	--	40%

PV: (25) IP: (8) Iniciativa: (+16)

Características:

Perícias: Armas de Fogo Curtas 60% - Armas de Fogo Longas 70% - Armas Pesadas 50% - Armas Brancas Leves 50% - Golpear 60% - Esquiva 50% - Natação 30% - Escalar 20% - Furtividade 30% - Sobrevivência 50% - Carros 30%

Aprimoramentos: Especialização em Arma (Rifles) - Especialização em armadura - Atirador de elite - Tiro Certo - Poderes Mutagênicos 6. (3 Defeitos)

Mutagênicos: Regeneração 6 - Visão Noturna - Vitalidade - Aumento PER e FOR - Nutrição superior - Resistência a exaustão



Cientista do Adam Project

(Meta Humano)

Médicos, Cientistas, estudiosos, geneticistas, virologistas, qualquer campo de estudo ligado aos interesses do AP. Um cientista sempre está escoltado por 1d6+2 soldados.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	11	--	55%
CON	12	--	60%
REF	10	--	50%
MOB	10	--	50%
INT	24	--	120%
PER	13	--	65%
VON	24	--	120%
CAR	24	--	120%

PV: (12) IP: (0) Iniciativa: (+10)

Características:

Perícias: Biologia 80% Física 40% Biogenética 80% Química 80% Zoologia 20% Infectados 80% Informática Básica 60% Pesquisa 70% Primeiros Socorros 40% Lábia 40%

Aprimoramentos: Especialização em Perícia (Biogenética) - Poderes Mutagênicos 8

Mutagênicos: Regeneração 6 - Resistência a Doenças - Visão raio x - Memória Fotográfica - 2 Aumentos de INT, VON e CAR - Nutrição superior



Sobrevivente

(Patrolheiro)

Pessoas duronas que tem a responsabilidade de vigiar o assentamento, prender invasores, interrogar suspeitos e aplicar a lei estabelecida pelo líder.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	75%
CON	15	+1	75%
REF	12	--	60%
MOB	10	--	50%
INT	10	--	50%
PER	10	--	50%
VON	10	--	50%
CAR	10	--	50%

PV: (18) IP: (1) Iniciativa: (+12)

Características:

Perícias: Armas Brancas Leves 50% - Armas Brancas Médias 50% - Golpear 50% - Armas de fogo curtas 50% - Armas de fogo longas 50% - Montaria 20% - Natação 20% - Arremesso 30% - Sobrevivência urbana 50% - Infectados 30%

Aprimoramentos: Especialização em arma
Tolerância aprimorada - Resistência a dor
Saúde de ferro – Arsenal 1 - Duro de matar.



Sobrevivente

(Gangster)

Indivíduos perigosos que andam em pequenos grupos (1d6+2 membros) que buscam saquear recursos de outros assentamentos e se aproveitar de sobreviventes mais fracos.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	13	--	65%
CON	12	--	60%
REF	12	--	60%
MOB	15	--	75%
INT	10	--	50%
PER	10	--	50%
VON	10	--	50%
CAR	10	--	50%

PV: (13) IP: (0) Iniciativa: (+12)

Características:

Perícias: Armas Brancas Leves 40% - Armas Brancas Médias 40% - Golpear 30% - Armas de fogo curtas 40% - Armas de fogo longas 40% - Etiqueta (Gangster) 30% - Sobrevivência urbana 50% - Infectados 30% - Mecânica 40% - Intimidação 30% - Motos 30%

Aprimoramentos: Aliados 3 – Contatos 1 – Arsenal 1 – Veículo ou Montaria 1



Sobrevivente

(Lobo Solitário)

Um indivíduo recluso, prefere andar sozinho para chamar menos atenção de inimigos, sejam eles outros sobreviventes ou infectados.

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	13	--	65%
CON	12	--	60%
REF	12	--	60%
MOB	10	--	50%
INT	10	--	50%
PER	15	--	75%
VON	10	--	50%
CAR	10	--	50%

PV: (13) IP: (0) Iniciativa: (+12)

Características:

Perícias: Armas Brancas Leves 40% - Armas Brancas Médias 40% - Golpear 40% - Armas de fogo curtas 40% - Armas de fogo longas 40% - Sobrevivência floresta 30% - Sobrevivência urbana 50% - Infectados 30% - Primeiros socorros 40% - Furtividade 50%

Aprimoramentos: Prontidão – Contatos 1 – Arsenal 1 – Senso de direção – Sono leve – Especialização em perícia (Sobrevivência urbana)



Sobrevivente

(Líder de Assentamento)

Alguém experiente que tem a responsabilidade de liderar. A forma de “governar” varia. Pode ser uma monarquia, onde o líder quem manda, uma democracia, onde as decisões são através de votação ou de forma comunista. (Em um jogo de fantasia o comunismo pode dar certo).

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	13	--	65%
CON	12	--	60%
REF	10	--	50%
MOB	10	--	50%
INT	12	--	60%
PER	10	--	50%
VON	13	--	65%
CAR	16	--	80%

PV: (13) IP: (0) Iniciativa: (+10)

Características:

Perícias: Armas Brancas Leves 40% - Armas Brancas Médias 40% - Golpear 40% - Armas de fogo curtas 40% - Armas de fogo longas 40% - Liderança 60% - Sobrevivência urbana 50% - Infectados 30% - Primeiros socorros 40% - Lábria 50% - Empatia 60%

Aprimoramentos: Especialização em perícia (Liderança) – Eloquente – Aliados 5 – Arsenal 1



ANIMAIS

Primeiramente é preciso deixar claro que animais não se tornam infectados (a menos que o narrador queira mudar isto). O Adam Project tentar desenvolver o novo adão, não a nova montaria ou pet dele. No entanto, animais serve de comida para infectados, e se não for domesticado, servira até de alarme para eles. Os animais dividem-se em dois grupos: vertebrados e invertebrados.

Os animais vertebrados são os que têm esqueleto interno. Há cinco tipos de vertebrados: Os mamíferos, as aves, os répteis, os peixes e os anfíbios.

Os animais invertebrados são os que não têm esqueleto interno. Nasceram de ovos, mas entre eles há grandes diferenças. As lesmas, os moluscos e os insetos são animais invertebrados.

Além desta divisão, os animais têm outras diferenças, como por exemplo, a forma como nascem, a cobertura do corpo, a alimentação, a forma como respiram e como se deslocam etc. Suas características individuais estarão descritas no detalhamento de cada animal.

Características dos animais

Tamanho: Animais variam em seus tamanhos, as descrições dos animais já consideram os ajustes pelo tamanho, caso algum animal tenha seu tamanho alterado, é necessário aplicar os modificadores de tamanho para o novo tamanho adquirido.

Sentidos aguçados: Alguns animais possuem sentidos ampliados, nestes casos qualquer teste de PER que envolva seu sentido aguçado é feito com dificuldade fácil.

Faro: Alguns animais conseguem farejar através do odor, é preciso um teste de PER com perícia rastrear. Animais com faro sempre são proficientes em rastrear pelo cheiro.

Quadrúpede: Animais com quatro patas correm seu deslocamento vezes 4 por rodada e resistem a testes de derrubada com dificuldade fácil.

Octópode: Animais octópode não podem ser derrubados.

Veneno: Alguns animais produzem veneno, a descrição informa o efeito causado e a forma de contágio.

Sem Sanidade: Animais não possuem pontos de sanidade.

Selvagem: Animais ariscos do qual não é possível sua criação de forma doméstica.

Domésticos: Animais que podem ser criados e treinados de forma doméstica.

Percepção às cegas: Capaz de agir normalmente mesmo que não possua visão.

Eco Localização: Capacidade de sentir os arredores através de um sonar.

Camuflagem natural: Torna-se automaticamente camuflado se permanecer imóvel.

Nuvem de tinta (polvo): Utiliza uma nuvem de tinta para escapar.

Ataque adicional: Realiza um ataque adicional em uma ação comum.

Bote: Realiza um ataque adicional como uma ação livre quando derrubar um alvo.

Perícias: Perícias de um animal já com seu valor total de teste.

Deslocamento: Voo, Aquático ou terrestre.

Combate: Armas naturais, ataques, dano e manobras como investida.

Escalada (aranha): Capacidade de escalar qualquer estrutura sólida.

Visão no escuro: Capacidade de enxergar em plena escuridão.

Vitalidade animal: Para cada tamanho acima do médio o animal recebe +6 pontos de vida adicionais.

Abutre

(Animal Selvagem/Carniceiro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	02	--	10%
CON	04	--	20%
REF	10	--	50%
MOB	12	--	60%
INT	02	--	10%
PER	12	--	60%
VON	03	--	15%
CAR	02	--	10%

PV: (02) IP: (0) Iniciativa: (+13)

Características

Voo (24 metros)

Visão e Olfato Aguçado (Teste fácil)

Tamanho: Pequeno

Combate: Bicos 1d2 Letal

Perícias: Briga (Bico) 40% Esquiva 70%

Águia

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	03	--	15%
CON	04	--	20%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	10%

PV: (4) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Voo (30 metros)

Visão Aguçada (Teste fácil)

Tamanho: Pequeno

Combate: Bicos 1d2. Letal

Perícias: Briga (Bico) 60% Esquiva 70%

Alce

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	75%
CON	15	+1	75%
REF	06	--	30%
MOB	10	--	50%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (15) IP: (1) Iniciativa: (+3)

Características

Quadrúpede: (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Combate: Cabeçada (1d6 +1 Letal) e Cascos (1d6 +1 Letal).

Perícias: Briga (Cabeçada e Cascos) 30%

Aranha Venenosa

(Inseto)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	02	--	10%
REF	10	--	50%
MOB	10	--	50%
INT	01	--	05%
PER	10	--	50%
VON	01	--	05%
CAR	02	--	10%

PV: (2) IP: (0) Iniciativa: (+19)

Características:

Octópode (Não pode ser derrubado)

Escalada (Aranha pode escalar qualquer superfície sólida)

Veneno: Junto a mordida, 2d6. (Teste de resistência de CON para reduzir à metade)

Tamanho: Minúsculo

Combate: Mordida (1 de dano) Letal

Perícias: Briga (Mordida) 40% Esquiva 40%

Babuíno

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	05	--	25%
CON	06	--	30%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	04	--	20%
PER	12	--	60%
VON	05	--	25%
CAR	05	--	25%

PV: (6) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características:

Tamanho: Pequeno

Combate: Mordida (1d3) Letal

Perícias: Briga (Bico) 30% Arremesso 30%

Baleia Assassina

(Animal Aquático/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	28	+7	140%
CON	20	+3	100%
REF	03	--	15%
MOB	08	--	40%
INT	04	--	20%
PER	12	--	60%
VON	05	--	25%
CAR	06	--	30%

PV: (42) IP: (3) Iniciativa: (-6)

Características:

Tamanho: Imenso

Percepção às cegas: 36 Metros

Eco Localização: 36 Metros

Vitalidade animal: +18 PV

Audição Aguçada: Teste Fácil

Combate: Mordida (4d6+7) Letal

Perícias: Briga (Mordida) 70%

Bode

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	08	--	40%
CON	10	--	50%
REF	06	--	30%
MOB	08	--	40%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	04	--	20%
CAR	03	--	15%

PV: (9) IP: (0) Iniciativa: (+6)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Médio

Combate: Cabeçada (1d6) Letal

Perícias: Briga (Cabeçada) 30%

Búfalo

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	22	+4	110%
CON	20	+3	100%
REF	06	--	30%
MOB	07	--	35%
INT	03	--	15%
PER	10	--	50%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (27) IP: (3) Iniciativa: (+3)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Cabeçada (1d10+4) ou Cascos (1d6+4) Letal

Perícias: Briga (Cabeçada) 60%

Cachorro

(Animal Selvagem/doméstico/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	06	--	30%
CON	06	--	30%
REF	12	--	60%
MOB	12	--	60%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (6) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Pode rastrear pelo cheiro.

Audição Aguçada: Teste fácil de PER para ouvir.

Tamanho: Pequeno

Combate: Mordida (1d3) Letal

Perícias: Briga (Mordida) 30% Esquiva 20%

Furtividade 30% Intimidação 20%

Cavalo Leve

(Animal Selvagem/Treinado/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	15	+1	75%
CON	14	--	70%
REF	09	--	45%
MOB	17	--	85%
INT	03	--	10%
PER	12	--	50%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (25) IP: (0) Iniciativa: (+6)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Mordida (1d3+1) Casco 1d6+1. Letal

Perícias: Briga 30% (Mordida ou Cascos)

Camelo

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	16	+1	80%
CON	15	+1	75%
REF	06	--	30%
MOB	08	--	40%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (21) IP: (1) Iniciativa: (+3)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Mordida (1d6+1) Casco 1d6+1. Letal

Perícias: Briga 30% (Mordida ou Cascos)

Cavalo de Guerra

(Animal Selvagem/Treinado/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	22	+4	110%
CON	18	+2	90%
REF	09	--	45%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	12	--	60%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (26) IP: (1) Iniciativa: (+6)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Mordida (1d3+3) Casco 1d6+3. Letal

Perícias: Briga 50% (Mordida ou Cascos)

Chacal

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	06	--	30%
CON	07	--	35%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	03	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (7) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Pode rastrear pelo cheiro.

Audição Aguçada: Teste de PER fácil para ouvir

Tamanho: Pequeno

Combate: Mordida (1d3) Letal.

Perícias: Briga 40% (Mordida) Furtividade 50% Esquiva 30%

Cobra Constritora

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	18	+2	90%
CON	12	--	60%
REF	15	--	75%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	06	--	30%
VON	03	--	15%
CAR	02	--	10%

PV: (25) IP: (0) Iniciativa: (+5)

Características:

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Constrição (Agarrar 2d6+2) Letal

Perícias: Briga 60% (Agarrar) Furtividade 50% Camuflagem 50%

Cobra Constritora Gigante

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	26	+4	130%
CON	17	+2	85%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	01	--	05%
PER	08	--	40%
VON	03	--	15%
CAR	02	--	10%

PV: (40) IP: (2) Iniciativa: (+6)

Características:

Tamanho: Imensa

Combate: Constrição (Agarrar 3d6+4) Letal

Vitalidade animal: +18 PV

Perícias: Briga 80% (Agarrar) Furtividade 60% Camuflagem 30%

Cobra Naja

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	03	--	15%
CON	07	--	35%
REF	18	--	90%
MOB	18	--	70%
INT	01	--	05%
PER	09	--	45%
VON	03	--	15%
CAR	02	--	10%

PV: (05) IP: (0) Iniciativa: (+21)

Características:

Tamanho: Pequeno

Combate: Mordida (1d3 + veneno)

Veneno: 5d6 de dano letal. Teste de CON reduz o dano à metade.

Perícias: Briga 50% (Mordida) Furtividade 50% Esquiva 40%

Coruja

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	02	--	10%
CON	04	--	20%
REF	03	--	15%
MOB	12	--	60%
INT	02	--	10%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	06	--	30%

PV: (03) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características:

Voo (24 metros)

Visão e Audição Aguçada (Teste fácil)

Tamanho: Pequeno

Combate: Bicos 1d2 de dano.

Perícias: Briga 20% (Bico) Esquiva 40%

Corvo

(Animal Selvagem/Omnívoro/Necrófago)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	02	--	10%
CON	03	--	15%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	02	--	10%
PER	14	--	70%
VON	03	--	15%
CAR	06	--	30%

PV: (03) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Voo (28 metros)

Tamanho: Diminuto

Combate: Bicos 1 de dano.

Perícias: Briga 20% (Bico) Furtividade 40%
Esquiva 60%

Crocodilo

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	19	+3	95%
CON	19	+3	95%
REF	01	--	05%
MOB	10	--	50%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	05	--	25%

PV: (25) IP: (3) Iniciativa: (+07)

Características:

Prender a respiração: Pode prender a respiração por 15 minutos.

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Mordida (1d10+4 perfurante)

Perícias: Briga 50% (Mordida)

Crocodilo Gigante

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	27	+7	135%
CON	23	+5	115%
REF	06	--	05%
MOB	09	--	45%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	05	--	25%

PV: (37) IP: (5) Iniciativa: (+00)

Características:

Prender a respiração: Pode prender a respiração por 15 minutos.

Tamanho: Enorme

Vitalidade animal: +12 PV

Combate: Mordida (2d6+8) Cauda (1d10+8)

Perícias: Briga 70% (Mordida e Cauda)

Elefante

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	32	+9	160%
CON	21	+4	105%
REF	03	--	15%
MOB	08	--	40%
INT	03	--	15%
PER	12	--	60%
VON	04	--	20%
CAR	06	--	30%

PV: (45) IP: (4) Iniciativa: (-3)

Características:

Quadrúpede: (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Imenso

Vitalidade animal:: +18 PV

Combate: Presas (2d6+9) Pisotear (2d6+9)

Perícias: Briga 70% (Pisotear e Presas)

Falcão

(Animal Selvagem/Treinado/Onívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	03	--	15%
CON	04	--	20%
REF	12	--	60%
MOB	15	--	75%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	10%

PV: (04) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Voo (30 metros)

Visão Aguçada (Teste fácil)

Tamanho: Diminuto

Combate: Garras ou Bico 1 de dano.

Perícias: Briga 40% (Garras ou Bico) Esquiva 70%

Escorpião Negro

(Inseto)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	01	--	05%
REF	09	--	25%
MOB	06	--	30%
INT	01	--	05%
PER	08	--	40%
VON	01	--	05%
CAR	02	--	10%

PV: (01) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Octópode (Não pode ser derrubado)

Veneno: Junto ao ferrão, 5d6 letal. (Teste de resistência de CON para reduzir à metade)

Tamanho: Minúsculo

Combate: Ferrão, 1 de dano.

Perícias: Briga 30% (Mordida) Furtividade 50% Esquiva 40%

Gato

(Animal Selvagem/Doméstico/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	03	--	15%
CON	03	--	15%
REF	18	--	90%
MOB	16	--	80%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	10%

PV: (03) IP: (0) Iniciativa: (+24)

Características:

Quadrúpede: (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: (Teste fácil)

Tamanho: Diminuto

Combate: Garras 1 de dano.

Perícias: Briga 50% (Garras) Esquiva 70%

Gorila

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	17	+2	85%
CON	15	+1	75%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	06	--	30%
PER	12	--	60%
VON	06	--	30%
CAR	06	--	30%

PV: (16) IP: (1) Iniciativa: (+12)

Características:

Tamanho: Médio

Combate: Punhos (1d3+1)

Ataque adicional: Punhos (2 ataques)

Perícias: Briga 40% (Punhos)

Javali

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	10	--	50%
CON	13	--	65%
REF	06	--	30%
MOB	11	--	55%
INT	02	--	10%
PER	09	--	45%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (12) IP: (0) Iniciativa: (+06)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Médio

Combate: Presas (1d6)

Perícias: Briga 30% (Presas)

Hiena

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	10	--	50%
CON	09	--	45%
REF	12	--	60%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	03	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (09) IP: (0) Iniciativa: (+12)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Pode rastrear pelo cheiro.

Audição Aguçada: Teste de PER fácil para ouvir

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d6)

Perícias: Briga 50% (Mordida) Furtividade 40% Esquiva 40%

Lagarto

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	03	--	15%
REF	03	--	15%
MOB	10	--	50%
INT	01	--	05%
PER	08	--	40%
VON	01	--	05%
CAR	02	--	10%

PV: (13) IP: (0) Iniciativa: (+09)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Diminuto

Combate: Mordida 1 de dano.

Perícias: Briga 20% (Mordida)

Leão

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	17	+2	85%
CON	15	+1	75%
REF	15	--	75%
MOB	15	--	75%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	05	--	25%
CAR	07	--	35%

PV: (22) IP: (1) Iniciativa: (+12)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil e pode rastrear pelo cheiro.

Tamanho: Grande.

Vitalidade animal: +6 PV

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d10+2) Garras (1d6+2)

Perícias: Briga 60% (Mordida, Garras)

Furtividade 50% Intimidação 50% Esquiva 40%

Lobo Alpha

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	19	+3	95%
CON	16	+1	80%
REF	12	--	60%
MOB	13	--	65%
INT	04	--	20%
PER	14	--	70%
VON	05	--	25%
CAR	10	--	50%

PV: (24) IP: (1) Iniciativa: (+09)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil e pode rastrear pelo cheiro.

Alpha: Teste fácil de intimidação

Vitalidade animal: +6 PV

Tamanho: Grande.

Combate: Mordida (1d10+2) Garras (1d6+2)

Perícias: Briga 60% (Mordida, Garras)

Furtividade 40%

Lobo

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	12	--	60%
CON	12	--	60%
REF	12	--	60%
MOB	15	--	75%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (12) IP: (0) Iniciativa: (+12)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil e pode rastrear pelo cheiro.

Tamanho: Médio.

Derrubar Aprimorado: Realiza um ataque como ação livre se derrubar o alvo no chão.

Combate: Mordida (1d6)

Perícias: Briga 50% (Mordida, Garras)

Furtividade 40% Intimidação 30% Esquiva 30%

Morcego

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	02	--	10%
REF	09	--	45%
MOB	12	--	60%
INT	02	--	15%
PER	12	--	60%
VON	03	--	20%
CAR	04	--	10%

PV: (3) IP: (0) Iniciativa: (+15)

Características:

Voo (18 metros)

Audição Aguçada: (Teste fácil)

Tamanho: Diminuto

Audição super aguçada: Teste muito fácil de PER para ouvir

Eco Localização: Localiza-se pelo som.

Combate: Mordida 1 de dano perfurante.

Perícias: Briga 30% (Garras ou Bico)

Mula

(Animal Selvagem/Treinado/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	12	--	60%
CON	12	--	60%
REF	03	--	15%
MOB	12	--	60%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	04	--	20%

PV: (12) IP: (0) Iniciativa: (+03)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3) Casco 1d6

Perícias: Briga 20% (Mordida ou Cascos)

Pantera

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	12	--	60%
CON	11	--	55%
REF	18	--	90%
MOB	17	--	85%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	05	--	25%
CAR	06	--	30%

PV: (12) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil e pode rastrear pelo cheiro.

Tamanho: Médio

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d6) Garras (1d3)

Perícias: Briga 50% (Mordida, Garras)

Furtividade 40% Intimidação 30% Esquiva 50%

Piranha

(Animal Aquático/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	01	--	05%
REF	12	--	60%
MOB	16	--	80%
INT	01	--	05%
PER	07	--	35%
VON	01	--	05%
CAR	02	--	10%

PV: (01) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Aquático: Respira apenas na água. Natação/AGI

Tamanho: Diminuto

Combate: Mordida (1d3)

Visão no escuro

Perícias: Briga 50% (Mordida)

Polvo

(Animal Aquático/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	04	--	20%
CON	06	--	30%
REF	09	--	45%
MOB	12	--	60%
INT	03	--	15%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	03	--	15%

PV: (05) IP: (0) Iniciativa: (+12)

Características:

Aquático: Respira apenas na água. Natação

Tamanho: Pequeno

Camuflagem natural: Um polvo passa automaticamente em um teste de camuflagem se permanecer imóvel em local apropriado.

Nuvem de tinta: Nuvem de tinta de 1m² de raio que usa para ficar escondido e fugir.

Ataque adicional: 4 ataques por rodada.

Combate: Tentáculos (1 ponto de dano)

Visão no escuro

Perícias: Briga 20% (Tentáculos)

Polvo Gigante

(Animal Enorme/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	20	+3	100%
CON	15	+1	75%
REF	13	--	65%
MOB	12	--	60%
INT	04	--	20%
PER	10	--	50%
VON	06	--	30%
CAR	03	--	15%

PV: (30) IP: (1) Iniciativa: (+06)

Características:

Aquático: Respira apenas na água.

Natação/AGI Tamanho: Enorme

Sem sanidade

Vitalidade Animal: +12 PV

Camuflagem natural: Um polvo passa automaticamente em um teste de camuflagem se permanecer imóvel em local apropriado.

Nuvem de tinta: Nuvem de tinta de 6m² de raio que usa para ficar escondido e fugir.

Ataques adicionais: 4 ataques por rodada.

Combate: Tentáculos (1d10 de dano)

Visão no escuro

Perícias: Briga 70% (Tentáculos)

Pônei

(Animal Selvagem/Treinado/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	14	--	70%
CON	13	--	65%
REF	06	--	30%
MOB	12	--	60%
INT	02	--	10%
PER	11	--	55%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (14) IP: (0) Iniciativa: (+06)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3) Casco (1d6).

Perícias: Briga 20% (Mordida ou Cascos)

Rato

(Animal Selvagem/Réptil)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	01	--	05%
CON	02	--	10%
REF	12	--	60%
MOB	11	--	50%
INT	02	--	05%
PER	10	--	40%
VON	02	--	05%
CAR	02	--	10%

PV: (2) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Diminuto

Combate: Mordida 1 de dano perfurante.

Perícias: Briga 20% (Mordida)

Rinoceronte

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	23	+5	115%
CON	21	+4	105%
REF	03	--	15%
MOB	08	--	40%
INT	02	--	10%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	04	--	20%

PV: (28) IP: (4) Iniciativa: (+00)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Grande

Vitalidade animal: +6 PV

Combate: Chifre (1d10+5)

Investida Poderosa: +2d6 em Investida.

Perícias: Briga 60% (Presas)

Texugo

(Animal Selvagem/Mamífero)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	02	--	10%
CON	02	--	10%
REF	12	--	60%
MOB	11	--	55%
INT	03	--	15%
PER	12	--	60%
VON	03	--	15%
CAR	05	--	25%

PV: (02) IP: (0) Iniciativa: (+18)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Diminuto

Visão no Escuro

Faro Aguçado: Teste de PER fácil para sentir odores e pode rastrear pelo cheiro.

Combate: Mordida (1 de dano)

Perícias: Briga 20% (Mordida)

Tigre

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	18	+2	90%
CON	17	+2	85%
REF	18	--	90%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	12	--	60%
VON	05	--	25%
CAR	07	--	35%

PV: (24) IP: (2) Iniciativa: (+15)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil e pode rastrear pelo cheiro.

Tamanho: Grande.

Vitalidade animal: +6 Pv

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d10+2) Garras (1d6+2)

Perícias: Briga 60% (Mordida, AGI, Garras, DES)

Furtividade 60% Intimidação 40%.

Tubarão

(Animal Aquático/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	18	+2	90%
CON	15	+1	75%
REF	09	--	45%
MOB	13	--	80%
INT	01	--	05%
PER	10	--	35%
VON	05	--	05%
CAR	04	--	10%

PV: (23) IP: (1) Iniciativa: (+06)

Características:

Aquático: Respira apenas na água. Natação/AGI

Tamanho: Grande

Sem sanidade

Combate: Mordida (2d6+2)

Visão no escuro

Vitalidade Animal: +6 PV

Percepção às cegas: 9 Metros de raio.

Perícias: Briga 60% (Mordida)

Tubarão Gigante

(Animal Aquático/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	34	+10	170%
CON	24	+5	120%
REF	06	--	00%
MOB	11	--	55%
INT	01	--	05%
PER	10	--	50%
VON	03	--	15%
CAR	03	--	15%

PV: (45) IP: (5) Iniciativa: (+00)

Características:

Aquático: Respira apenas na água. Natação

Tamanho: Imenso

Combate: Mordida (6d6+10)

Visão no escuro

Vitalidade animal: +18 PV

Percepção às cegas: 9 Metros de raio.

Perícias: Briga 80% (Mordida)

Urso Marrom

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	24	+5	120%
CON	21	+4	105%
REF	09	--	45%
MOB	10	--	50%
INT	03	--	15%
PER	13	--	65%
VON	05	--	25%
CAR	04	--	20%

PV: (29) IP: (4) Iniciativa: (+06)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil. Rastrea pelo Odor.

Tamanho: Grande.

Vitalidade animal: +6 PV

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d6+5) Garras (1d6+5)

Perícias: Briga (Mordida, Garras) 60%
Intimidação 60%

Urso Polar

(Animal Selagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	24	+5	120%
CON	21	+4	105%
REF	10	--	50%
MOB	10	--	50%
INT	02	--	10%
PER	13	--	65%
VON	04	--	20%
CAR	04	--	20%

PV: (29) IP: (4) Iniciativa: (+07)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil. Rastrea pelo Odor.

Tamanho: Grande.

Vitalidade Animal: +6 PV

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d6+5) Garras (1d6+5)

Perícias: Briga (Mordida, Garras) 60%
Intimidação 60%

Urso Negro

(Animal Selvagem/Carnívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	17	+2	85%
CON	17	+2	85%
REF	09	--	45%
MOB	10	--	50%
INT	03	--	15%
PER	13	--	65%
VON	05	--	25%
CAR	04	--	20%

PV: (23) IP: (2) Iniciativa: (+06)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Faro Aguçado: Teste Fácil. Rastrea pelo Odor.

Tamanho: Grande.

Vitalidade Animal: +6 PV

Ataque adicional: Realiza dois ataques.

Combate: Mordida (1d6) Garras (1d6+3)

Perícias: Briga (Mordida, Garras) 40%
Intimidação 40%

Veado

(Animal Selvagem/Herbívoro)

Atributo	Valor	Mod.	Teste%
FOR	10	--	50%
CON	09	--	45%
REF	09	--	45%
MOB	14	--	70%
INT	03	--	15%
PER	14	--	70%
VON	04	--	20%
CAR	05	--	25%

PV: (10) IP: (0) Iniciativa: (+09)

Características:

Quadrúpede (Deslocamento x4 em corrida e teste fácil para não ser derrubado)

Tamanho: Médio

Combate: Mordida (1d3) Casco 1d6.

Perícias: Briga (Mordida ou Cascos) 30%

SOBREVIVENDO AO NOVO MUNDO

Em um mundo devastado, cheio de criaturas que se alimentam de carne humana, sem muito acesso a tecnologia ou internet, é muito mais difícil manter a mesma vida que possuía antes do colapso. Nesta sessão serão explicadas algumas regras e formas de sobreviver as necessidades da vida humana.

Regra do 3

O corpo humano consegue sobreviver até

- 3 minutos sem ar
- 3 horas sem abrigo em temperaturas extremas
- 3 dias sem água
- 3 semanas sem comida

Água

É provável, até seguro afirmar, que o suprimento de água público não funcione, pois as bombas de pressão podem estar sem manutenção ou danificadas. (canos estourados etc.) Portanto, um poço cisterna, estar próximo a um lago ou ter um mecanismo de captação de água da chuva é essencial. Outro ponto interessante são as bebidas em garrafas ou latas, uma vez que Zumbis não precisam delas. Veja exemplos a seguir.

Comida

Se a campanha for jogada nos primeiros momentos do colapso, ainda pode existir bastante comida fresca em mercados não saqueados, enlatados etc. Mas se for anos depois do apocalipse, as melhores saídas são de produzir a própria comida. Dito isto, as opções podem ser criar animais ou realizar plantio.

Pecuária: Péssima ideia! A menos que tenha bastante espaço e recursos para alimentar seus animais. Porém, a pecuária destina-se a vender os animais no mercado, logo a melhor forma de criar animais seriam galinhas ou vacas leiteiras, nada de porcos ou gado. Uma vaca leiteira chega a produzir até 35 litros de leite/dia, com a média de 18 litros/dia e tempo médio de vida útil de 20 anos. Uma galinha de granja modificada chega a colocar um ovo por dia e comer 110 gramas de ração com tempo útil de vida de dois anos.

Agricultura: Boa ideia! Mas será preciso uma certa variação de plantio e, depender mais de legumes que verduras, a menos que tenha um bom local para armazenamento e refrigeração. (Espaço 2/Construção 2/ Armazém 1)
Outro ponto importante é ter uma variedade de plantio, pois cada uma é possível colher em tempos diferentes.



Principais verduras, grãos e legumes para plantio

Alho: Tempo de colheita 90 dias e cada pé de alho chega a produzir 10 kg de alho. Excelente forma de nutrição e baixas calorias.

Batata: Tempo de colheita 90 dias. Uma raiz plantada na terra produz 10 batatas grandes ou 30 batatinhas por planta. Batatas possuem boas calorias, fósforo, ferro, cálcio, magnésio e zinco.

Cenoura: Tempo de colheita 120 dias. Produzem até 4 quilos por metro quadrado. Rica em sais minerais, Vitaminas K, A, C, E, B e poucas calorias.

Rabanete: Tempo de colheita 30 dias. Produzem quilos de rabanete se colhidos corretamente. Possuem baixas calorias, fibras, potássio, cálcio, magnésio, fósforo e zinco.

Alface: Tempo de colheita: 30 dias, produz bastante alface se colhido corretamente e é rico em Vitaminas A, C, K fibras, antioxidantes, magnésio e potássio.

Espinafre: Tempo de colheita 30 dias. Pelo menos seis folhas por planta e são ricos em vitaminas A, K, B12, Cálcio, Potássio, Magnésio, Fibras, Proteínas, Carboidratos complexos e fotoquímicos.

Nabos: Tempo de colheita 40 dias. Bastante tolerante a seca, frio e solos poucos férteis. Ricos em Vitamina C, A, K, fibras Beta carbonato, ômega 3 e manganês.

Soja: Tempo de cultivo 120 dias. Produz bastante soja por colheita e é uma excelente fonte de proteína vegetal, carboidrato e antioxidantes.

Alimentos com maior tempo de validade

Arroz branco: Duram até 30 anos conservados devidamente a vácuo e temperaturas baixas. Excelente fonte de carboidratos.

Mel: Praticamente dura para sempre, o frasco mais antigo já encontrado tem mais de 5 mil anos de idade. Boa fonte de calorias e carboidratos.

Feijão Seco: Similar ao arroz branco com cerca de 30 anos de validade, sem necessidade de conserva devidamente apropriada.

Atum em conserva: Validade de até cinco anos. Excelente fonte de proteína, ômega 3, ferro, magnésio, potássio, fósforo, selênio, vitaminas B3, B6, B12, calorias e carboidratos.

Farinha de trigo: Validade de cinco anos, uma boa forma de obter carboidratos.

Leite em Pó: Validade de até cinco anos, com boa fonte de proteína e carboidrato.

Cereais: Validade de cinco anos, excelente fonte de fibras, vitaminas e carboidratos.

Carne Seca: Validade de até um ano em conserva ou seis meses fora da geladeira. Excelente fonte de proteínas.

Café Solúvel, Amido de Milho, Bebidas quentes, Sal e açúcar: Possuem prazo de validade indefinido (Similar ao Mel), desde que sejam mantidos adequadamente.

Criação de peixes (Tilápias)

Com certo conhecimento em engenharia mecânica, encanamento ou construção civil, além claro, de piscicultura, é possível criar tilápias em caixas d'água e obter uma excelente fonte de proteínas constante, ômega três e gorduras boas. Tilápias se alimentam de insetos, crustáceos, sementes, frutos, raízes, algas, plâncton e peixes pequenos o que deixa bem fácil sua manutenção. Para criação deste projeto é preciso:

- 1 caixa d'água de mil litros
- 3 Barris
- Canos, curvas, joelhos, T, registro, roscas e conexões de encanamento
- 1 pequeno motor para bomba.
- Tijolos ou Argila
- Madeira

É preciso criar os peixes em uma caixa d'água, conectar a mesma a um decantador para tirar o excesso de impureza da água (primeiro barril), depois a um filtro com tijolos ou argila (segundo barril) e por fim, colocar a pequena bomba ligada a canos no terceiro barril para devolver a água já limpa de volta a caixa d'água. Este é um processo autossuficiente, necessitando apenas de uma pequena fonte de energia elétrica para ligar a bomba.

Sistema de captação para água da chuva

Um sistema que pode ser do mais simples ao engenhoso, consiste em armazenar a água que cai da chuva. Pode ser feito através de galões de água a céu aberto, caixas d'água ou sistema de encanamento no telhado ligado a um grande reservatório de água. Para criar um sistema mais engenhoso é preciso a perícia Mecânica ou Engenharia mecânica, mas o narrador pode autorizar teste com sobrevivência também. Será necessário

- Galões ou caixa d'água
- Canos
- Joelhos para canos
- T para canos
- Roscas
- Registro

Dessalinização de água

As vezes um grupo de sobreviventes não tem disponibilidade de um projeto para captação e armazenamento de água da chuva, um poço artesiano ou estar próximo a um rio de água doce, o que lhes restam tentar a dessalinização de água salgada. Por exemplo, se escolheram se refugiar em um navio ou ilha.

O processo de dessalinização mais simples é através da evaporação e destilação. Para isto, é preciso a perícia Química ou Engenharia Química e os seguintes materiais.

- 2 ou mais recipientes grandes de água
- Água salgada
- Fonte de calor para ferver água

É preciso encher um recipiente com água salgada, em seguida conectar ao outro recipiente vazio, mas sem deixar que a água se misture, em seguida ferver a água salgada para que seu vapor seja condensado dentro do recipiente vazio e crie a água destilada. Um processo simples, porém, lento e que não rende muita água, mas pode ser a diferença entre a vida e a morte de um grupo de sobreviventes.

Cisternas ou Poço

Para criação de uma cisterna é necessário possuir a perícia Sobrevivência ou Geografia, e assim identificar uma área que possa ter um lençol freático e se ele não está contaminado por algum lixão, aterros irregulares etc. O processo é simples e pode ser feito até com instrumentos rudimentares, porém fortes. Precisa-se cavar até cerca de 15 a 20 metros, nessa profundidade já é possível buscar água, em seguida, com uma corda e balde improvisado, é possível buscar água, no entanto a água da cisterna não pode ser bebida diretamente, precisa ser fervida antes do consumo.

Fontes de energia

É comum que não exista mais distribuição de energia elétrica algum tempo após o colapso. Apesar que usinas hidroelétricas não desligam, precisam apenas de manutenção e controle. Por exemplo, no Brasil existem usinas que operam a mais de 40 anos sem desligar. Além das hidroelétricas, existem outra forma de energia que não se desliga, mas necessita de manutenção, a energia eólica. Contudo, esta é muito dependente do vento e não tem tanta capacidade de geração de energia, com exceção das cidades próximas do mar onde os ventos são bem mais fortes.

Vale salientar sobre a energia solar, mas painéis de energia solar são um tanto quanto raros em 2019 (ano que houve o colapso) e depois do acontecido, empresas certamente não produzem mais esta tecnologia, cabe então aos sobreviventes com conhecimentos criarem suas formas de obter energia solar.

O que se pode afirmar é que, devido a todo caos, o cabeamento, manutenção, acidentes entre outros fatores certamente derrubaram a energia elétrica. Para um grupo de sobreviventes encontrar todos os pontos de rompimento de energia, consertá-los, e fazer uma devida manutenção nas distribuidoras é algo bem impensado. Então, segue abaixo formas de se obter energia elétrica para sobreviver ao novo mundo.

Painel de Energia Solar: Um engenheiro ou Mecânico é capaz de criar um painel de energia solar (Perícia Engenharia Elétrica ou Mecânica). Eles possuem validade de até 25 anos e podem durar até 24 horas com energia para manter uma casa com seus eletrodomésticos ligados a depender de quanto sol recebeu. Para sua construção é preciso:

- 1 Células Fotovoltaicas
- 2 Vidros Fotovoltaico
- 3 Filmes Encapsulante para o Painel
- 4 Backsheet
- 5 Caixa de Junção
- 6 Molduras do Painel Solar de Alumínio Anodizado

Especial: Em média, em um dia ensolarado um painel sustenta até 8 horas de energia elétrica para uma pequena casa com eletrodomésticos.

Turbina de Energia Eólica: Uma forma ainda mais exótica de criação de energia, é através de uma turbina eólica caseira. Para criação de uma turbina eólica residencial é preciso ter um engenheiro ou mecânico (Perícia Engenharia Elétrica ou Mecânica) e os seguintes equipamentos:

- Gerador DC ou motor AC.
- 2 x 4.
- Tiras de metal.
- Cano de ferro (2,5 centímetros de diâmetro)
- Flanges de ferro (2,5 centímetros de diâmetro)
- Niplo de cano de ferro (2,5 centímetros de diâmetro)
- Bocais de ferro (2,5 centímetros e 2,75 centímetros de diâmetro.)
- Condutores de metal.
- Cabo de alimentação com fita isolante.
- Controlador de carga.
- Bateria de ciclo profundo.
- Voltímetro (opcional).

Especial: Uma residência gasta em média 10 kWh por dia, já uma turbina eólica residencial produz até 5 kWh, ou seja, seriam necessárias duas turbinas para abastecer uma grande casa por 24 horas. É preferível sempre colocar uma turbina desta a cerca de 3 metros de altura.

Baterias automotivas: Uma boa forma de gerar energia é com uso de baterias de automóveis, mas para isto é preciso da bateria e um inversor de tensão para modificar a eletricidade para 110v ou 220v. Uma bateria mais simples, com 60 amperes, pode fornecer energia para um eletrodoméstico de 220v por cerca de 4 horas. Já uma bateria de 150 amperes pode ligar até 4 eletrodomésticos de 220v por 4 horas, dois por 8 horas ou 1 por 16 horas e o dobro do tempo para eletrodomésticos de 110v.

É preciso ter cuidado ao utilizar baterias como fonte de energia, pois quando ela descarrega, vai ser necessário uma outra fonte de energia para que possa carregá-la. Uma outra bateria para ser feito uma “chupeta”, um painel solar ou energia eólica. Desta forma, o uso de baterias é interessante para situações específicas ou de locomoção.

A vida útil de uma bateria dura cerca de 3 anos.

Geradores de energia a combustão: Um gerador de energia utiliza a força mecânica fornecida ao gerador transformando-a em energia elétrica através de um fenômeno químico conhecido como indução eletromagnética, que funciona como uma espécie de condutor que se movimenta no campo magnético do gerador. Geradores a combustão funcionam com gasolina ou Diesel, que quando queimado, gera a energia mecânica para movimentar um ímã do qual produz um campo magnético de energia elétrica.

Para criação de um gerador de energia a combustão é preciso um engenheiro ou mecânico (Perícia Engenharia Elétrica ou Mecânica).

Equipamentos necessários são:

- 1 Ímã
- 2 bobinas
- 1 Tanque
- Aço
- Plástico
- Motor de combustão

Os geradores mais comuns para residência são os de gasolina, para empresas ou grandes locais são geradores a Diesel.

Combustível	Tanque	Autonomia
Gasolina	20 L	8 horas
Diesel	25 L	10 Horas

Pilhas

Pilhas são uma ótima forma de energia, mas não são capazes de alimentar grandes máquinas. Elas servem melhor para pequenos instrumentos, como lanternas, câmeras e pequenos motores. Existem dois tipos de pilha, as comuns e recarregáveis. As recarregáveis precisam de uma fonte de energia para recarregar e validade de 10 anos. As comuns duram por até um ano e tem validade de 10 anos. Ambas as versões podem alimentar um pequeno aparelho por 60 horas seguidas.

Combustível

A depender do período em que vai ser feita a campanha, combustíveis como gasolina e diesel serão apenas lembranças antigas, pois a gasolina tem validade máxima de 6 meses e o diesel entre 2 a 4 meses apenas. Diante de todo caos global, pensar que refinarias, empresas de distribuição e caminhoneiros continuam a entregar gasolina nos postos é bem fora da razão. O combustível veicular que tem maior validade é o etanol, a quem diga que sua validade é de um ano se bem armazenado.

De qualquer forma, nenhum dos três combustíveis iria durar por 2 ou 3 anos após colapso, o que deixaria os sobreviventes a depender de carros elétricos, montarias e bicicletas.

Uma solução para a falta de combustível são as máquinas desenvolvidas na Alemanha (País onde esta o centro do Adam Project, ou seja, com certeza eles têm mais de uma dessas máquinas) chamadas de **WASTX Plastic**. Um container preto capaz de transformar lixo plástico em combustível.

Com a WASTX Plastic, um quilo de plástico descartado pode ser convertido em cerca de um litro de combustível, o que corresponde a até 10 quilowatts-hora de energia. A máquina da WASTX Plastic é capaz de transformar, por dia, cerca de 250 quilos de lixo plástico em combustível Diesel em um processo simples que consiste na decomposição do plástico por meio do calor. Até o ano de 2019 a Start up Alemã que criou esta máquina já possuía contratos nos EUA, Austrália, Japão, Coreia e Turquia.

Segundo a Associação Internacional de Resíduos Sólidos, cerca de 25 milhões de toneladas de resíduos são despejados só nos oceanos por ano, diante de uma calamidade global, imagine a quantidade de matéria prima para criação de Diesel para quem obtiver uma máquina dessa.

Veículos terrestres

Como supracitado em combustível, a depender do tempo que a campanha irá passar, veículos a gasolina, Diesel ou Etanol não estarão disponíveis para locomoção. No entanto, existem carros elétricos. Caso o narrador utilize carros veículos em sua campanha, aqui segue alguns indicadores:

IP: 6 para carros comuns e 20 para blindados.

Dano por batida: 3d6 para cara 40 Km de velocidade.

Carros elétricos: Em 2019 existiam cerca de 10 milhões de carros elétricos, com 1 milhão de vans e caminhões. Uma bateria de carro elétrico comum dura 20 horas para carregar (220v) e tem autonomia de 300 Km com 10 anos de garantia. Velocidade de 130 Kh.

Aviões

Os aviões utilizam como combustível principal o querosene de aviação, também conhecido pela sigla QAV-1. Este é o combustível utilizado em aviões e helicópteros dotados de motores à turbina, como jato-puro, turboélices ou turbofans. A validade do querosene é de 24 meses se armazenado em condições corretas.

Em voo de cruzeiro (quando o avião alcança a velocidade e altura ideais) o consumo de QAV é de aproximadamente 2.200 kg/h (pouco mais de 2.800 l/h), o mesmo que 44 tanques de um carro popular (1.0). Há também muitas outras questões técnicas envolvidas.

O combustível representa uma parcela significativa do peso do avião. Um Airbus A380, (575 toneladas) por exemplo, pode carregar 254 mil quilos de combustível, o equivalente a mais de 320 mil litros de querosene. O A320 pode levar 23 mil quilos, ou mais de 29 mil litros, tem capacidade para 900 passageiros e velocidade de 1.185 Km/h

Helicópteros

Assim como os aviões, helicópteros utilizam querosene de aviação como fonte de combustível. O helicóptero padrão (AS350) do modelo mais vendido no mundo todo. Ele tem capacidade para um piloto e cinco passageiros, velocidade máxima (VNE) de 300 quilômetros por hora. 280 litros de combustível que cabem no tanque da aeronave são suficientes para percorrer uma média de 600 km. Ao todo, um helicóptero possui cerca de 4,2 mil quilos, consegue carregar até 1.300 quilos e IP 10.

Helicóptero de combate: O helicóptero de combate mais utilizado no mundo é o APACHE AH-64, que possui as seguintes especificações:

Tripulação: Dois (piloto e co-piloto / artilheiro)

Comprimento: 17,75 m

Altura: 3,87 m

Peso total: 8000 kg

Peso máximo de decolagem: 10433 kg

Velocidade máxima: 293 km/h

Alcance bélico: 480 km

Relação de subida: 12,7 m/s

IP: 20

Armamento: Metralhadora automática de corrente de 30mm Boeing M230; (5d10 - CDT 20) mísseis/Bombas AGM-114D Longbow Hellfire (10d10 teleguiado), Hydra (rockets); CRV7 70mm (10d10 considera apenas metade do IP por blindagem do alvo)



Internet

Quando houve uma espécie de desligamento global da internet, devido ao colapso, Veículos autônomos pararam no lugar quase instantaneamente. Nas rodovias, os pedágios automáticos não permitem mais que nenhum veículo que tentava fugir passasse por eles, criando grandes congestionamentos.

Nas ruas, inúmeros transeuntes olham para seus dispositivos de comunicação vazios, testemunhando vários acidentes com drones postais ou dispositivos parecidos.

Vendedores e caixas totalmente automatizados foram desconectados, levando ao desligamento rápido de supermercados e hipermercados que dependem exclusivamente deles. De qualquer forma, uma sociedade eletrônica sem dinheiro e baseada em moeda eletrônica não saberia agora como pagar pelas coisas.

Vastas regiões foram privadas de eletricidade, pois os provedores não conseguem mais receber informações corretamente de seus sensores na rede elétrica e nas casas das pessoas, e não conseguem mais gerenciar adequadamente o suprimento de muitas áreas.

Quase toda a produção industrial do mundo parou. Os centros financeiros suspenderam imediatamente todas as suas operações, cancelando de uma vez todos os pedidos em processamento. E assim por diante...

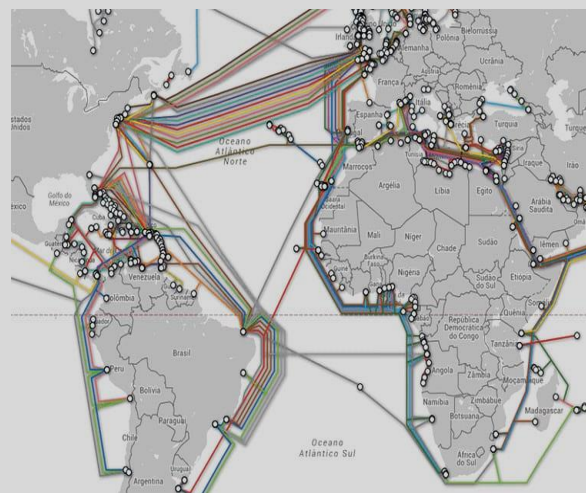
Transmissão de dados

Talvez poucas pessoas saibam que a principal forma de distribuição de internet não é via satélite ou torres, mas via cabos submarinos, os chamados Backbones. Os backbones são os responsáveis por toda troca de informação da rede virtual, como uma espinha dorsal da internet.

Através da internet que semáforos, pedágios, transporte de caminhões, portos, voos, e setor de logística operam arduamente com bastante velocidade.

Até pouco antes do colapso o maior backbone do mundo é o SeaMeWe 3. Ele conecta 32 países, saindo da Alemanha e chegando a Coreia do Sul.

No entanto, a falta de uma fonte de energia para provedores de internet funcionarem, fora questões de manutenção de cabos, fios, até dos próprios backbones faz com que a internet seja apenas um sonho distante diante da realidade no cenário de Mutaçãõ.



Acesso à internet

É possível, com alguma sorte de não ter rompimentos de cabos submarinos, terrestres, torres etc. Conseguir se conectar a internet, mas para isto seria necessária uma fonte de energia, uma máquina para servir como terminal de acesso e um provedor funcionando.

Conexão via cabo: A Internet a cabo fornece acesso à Internet através de um modem a cabo em fiação coaxial de fibra híbrida originalmente desenvolvida para transportar sinais de televisão. Tanto o cabo de fibra ótica quanto o cabo coaxial de cobre podem conectar um local de um cliente à uma conexão conhecida como conexão a cabo. Em um sistema de terminação de modem a cabo, todos os assinantes se conectam à central da empresa (conhecida como "head end"). Então a empresa que presta os serviços se conecta à Internet através de uma variedade de meios (cabearamento de fibra ótica, satélites digitais e transmissões de micro-ondas). Como a DSL, o cabo de banda larga fornece uma conexão ininterrupta com um ISP.

Conexão via satélite: No caso de banda larga sem fio, os satélites na órbita da terra geoestacionária (GEO) operam em posição fixa, 35.786 quilômetros (22.236 milhas) em cima da linha do Equador. Na velocidade da luz (cerca de 300.000 quilômetros ou 186.000 milhas por segundo), leva um quarto de segundo para um sinal de rádio viajar da Terra para o satélite e voltar. Pode até parecer rápido, mas esta já era considerada uma internet lenta.

Conexão via rádio: A banda larga transmitida via rádio possui uma conexão feita por meio de torres que enviam o sinal para as antenas instaladas nas casas próximas. Ao receber o sinal pela antena, um cabo é conectado até o modem, que oferece conexão com a internet. Outro tipo de conexão que segue uma lógica parecida é internet móvel.

Conexão via rede elétrica: Outra forma que não é via cabo ou satélite, é através da rede elétrica, também conhecida como (BPL). Ela transporta dados da Internet em um condutor que também é usado para transmissão de energia elétrica. Devido à extensa infraestrutura de linhas de energia já instaladas, essa tecnologia pode fornecer acesso à Internet para pessoas em áreas rurais (e de baixa população) com baixo custo de equipamentos de transmissão, cabos ou fios. As taxas de dados são assimétricas e, geralmente, variam de 256 kilobits por segundo à 2,7 megabits por segundo.

O acesso à Internet através da rede de elétrica se desenvolveu mais rapidamente na Europa do que nos Estados Unidos da América, devido à uma diferença histórica nas filosofias de projeto de sistemas de energia. Os sinais de dados não podem passar pelos transformadores utilizados para reduzir a tensão usados e, portanto, um repetidor deve ser instalado em cada transformador. Nos Estados Unidos da América, um transformador atende à um pequeno aglomerado de uma à algumas casas. Na Europa, é mais comum para um transformador, um pouco maior, atender à aglomerados maiores (de 10 à 100 casas).

Conexão via rede telefônica: A mais lenta de todas as formas de conectar-se a internet, é através da rede telefônica. O serviço de linha de assinante digital (DSL) fornece uma conexão com a Internet por meio da rede telefônica. Ao contrário da dial-up, a DSL pode operar usando uma única linha telefônica sem impedir o uso normal da linha telefônica para chamadas de voz. A DSL usa as frequências altas, enquanto as frequências baixas (audíveis) da linha são deixadas livres para comunicação telefônica regular. As ligações via internet são feitas utilizando a tecnologia VoIP, uma abreviação para "Voz sobre IP". Também conhecido como telefonia pela internet ou telefonia em banda larga, o VoIP captura a voz e transforma as informações faladas em dados possíveis de serem transmitidos virtualmente

Telefonia

O sistema de rede telefônica no cenário de mutação dificilmente funcionará, um sobrevivente precisaria de muita sorte e certa habilidade para conseguir ligar para outro sobrevivente.

Com o colapso mundial, internet, telefonia, rádio e qualquer meio de comunicação que não seja físico (e até alguns físicos) foram severamente afetados. Contudo, a depender das torres de transmissão, cabos e sistemas em geral, um sobrevivente pode conseguir alguma conexão e realizar chamadas.

O serviço de telefonia opera em quatro formas principais, telefonia móvel, fixa, via internet e via satélite.

Telefone fixo: A telefonia fixa é transmitida por meio de um aparelho que fica ligado a outro telefone ou a uma central de condutores metálicos. O equipamento é composto por circuitos de conversação que se encarregam da voz e também por um circuito de marcação que é associado às chamadas telefônicas. Os sinais que partem até a central são transmitidos por uma linha por apenas dois fios. Uma bobina híbrida ou um transformador híbrido e um dispositivo que separa ambos os sinais que funciona como uma espécie de acoplador de potência.

Telefone móvel: A mobilidade de um telefone celular só é possível graças a tecnologia wireless entre rádio e estação de base que é conectada a uma central de controle e que possui uma interconexão com o serviço de telefone fixo comutado com outras centrais. Por isso que é possível chamadas de celular e telefone fixo.

Telefone móvel via satélite: O sistema de telefonia móvel via satélite é o mais usado em áreas com pouca ou nenhuma cobertura, como em ilhas. É comum que muitas empresas de entrega forneçam a seus caminhoneiros telefones via satélite. Esta forma de comunicação é a utilizada pelos membros do Adam Project.

Telefonia via internet: Sistema de telefonia via internet e de longe o mais difícil de ser acessado, uma vez que ter uma fonte de energia é difícil, fora a internet, e tudo isto apenas para realizar chamadas de telefone? De qualquer forma, tem uma boa cobertura, principalmente se a internet for via satélite.

Torres de transmissão e telecomunicação

Se por algum milagre um sobrevivente conseguir usar alguma forma de comunicação por rádio, celular ou internet sem fio, de nada adiantará sem uma torre de telecomunicação funcional. Para reparar uma torre que tenha ficado sem manutenção ou sofrido acidente é preciso ter a perícia Engenharia Eletrônica ou Mecânica.



Criação de armas de fogo caseiras

A criação de armas de fogo caseiras, ou artesanais, pode ser feito por um Armeiro ou Artesão (Perícia Armeiro com Armas de Fogo) utilizando materiais reaproveitados de outras armas, canos, câmara, tubos metálicos, encanamentos etc. Em resumo, uma arma de fogo caseira não pode ter mais de um disparo por rodada (CDT 1) e causa 1d6 a menos de dano com base no modelo de arma de que deseje criar (mínimo de 1d6). O tipo mais comum de armas de fogo artesanais são espingardas ou revólveres.

Criação de munição

A depender do país ou localidade que o grupo de sobreviventes esta, podem existir diversas armas de fogo, mas de que adiantam armas sem munição? Um Armeiro com devido equipamento para trabalho é capaz de criar sua própria munição. Para isto ele precisa ter a perícia Armeiro (Armas de fogo) e entender as limitações de criar uma munição.

Existem munições com revestimento e sem revestimento, a principal diferença é que balas revestidas atingem grandes velocidades e são mais usadas em rifles.

Neste caso serão feitas balas comuns, ou seja, sem revestimento, algo mais comum para pistolas, revólveres e espingardas.

O sobrevivente vai precisar dos equipamentos abaixo:

- 1 ou mais formas de prensa. (Moldes)
- Chumbo
- 1 Conquilha de fundição.
- 1 fornalha pequena
- 1 lingote de chumbo
- 1 marreta de borracha ou madeira.

Após ligar a fornalha e derreter o chumbo junto ao lingote, deve-se colocar o líquido em uma forma (molde) e esperar esfriar. Depois, retirá-lo com a marreta de borracha para não estragar o molde. A quantidade de munição feita depende da quantidade de chumbo e lingote e o tipo depende da forma que possui. Este processo cerca de meia hora. Cada lingote de chumbo recomenda-se 3d6 munições feitas.

Criação de armas brancas

Armas brancas especiais como Katanas ou similares, demoram tanto para serem devidamente criadas que certamente um sobrevivente não iria perder tempo com isto. (cerca de 100 horas com uso de fornalha, esmeril etc). Dito isto, o melhor para uma situação de apocalipse é utilizar armas encontradas no caminho ou criar algumas armas mais simples. O mais indicado é criar uma lança, algo simples e relativamente fácil de usar. Para criação de uma arma branca o sobrevivente pode usar sua perícia Sobrevivência ou Armeiro (Armas Brancas). Em caso de armas mais simples, como lanças ou estacas, o narrador abdicar do teste, afinal, é só pegar um cabo longo e afiar sua ponta. No caso de armas brancas com munição, como flechas, é possível recuperar metade das munições disparadas.

Se um sobrevivente quiser inovar seu taco de beisebol com pregos e apetrechos para deixá-lo mais mortal, considere dar um bônus de +1 no dano com armas brancas aprimoradas.

Onde encontrar tanto material?

A essa altura pode-se pensar *“Onde que eu vou achar tanto Chumbo, Lingote, Motores, Condutores, Bobinas etc?”* O Básico é procurar em residências abandonadas, apetrechos elétricos e eletrodomésticos podem ser uteis. Armazéns, serralharias, ferrarias, fábricas, lojas, shoppings, oficinas etc.

Mas um grande tesouro pode estar espalhado por todos os lugares e poucos sobreviventes veem todo seu potencial. Os carros. 1 único carro pode ter:

- Buzina
- Alternadores (para criação de geradores)
- Lâmpadas
- Interruptores
- Quilômetros de fios de cobre.
- Bateria
- Estofados com molas
- Air Bag
- Vidros

Agora imagine um ferro velho ou cemitério de sucatas... Pois é! Existe muita coisa espalhada por aí que não serve de alimento para zumbi.

Medicamentos

Conseguir um assentamento em uma ilha, um refúgio em um navio, ou estar em uma fazenda distante pode ser uma boa opção, até que algum sobrevivente necessite de um antibiótico ou remédio específico. E agora?

Sobre os remédios, existem alguns mitos sobre sua validade e eficácia. As legislações de todos os países exigem que remédios tenham prazo de validade. Há alguns anos a OMS (Organização Mundial de Saúde) disse que nenhum medicamento deveria ultrapassar validade de 5 anos, inclusive se o medicamento tiver uma fórmula que funcione por mais tempo. Ou seja, existem medicamentos que funcionam após a data de validade, mas a legislação os impede de dizer isto.

Dito isto, fica a critério do narrador decidir a validade dos medicamentos mais comuns, uma média é deixar válido entre 2 a 5 anos se devidamente conservado.

Já o caso da insulina, isto se torna um problema. Se uma insulina não estiver devidamente armazenada em baixa temperatura, ela vai sobreviver a no máximo 45 dias, após isto estará inválida.

Via de regra, analgésicos tem efeitos após uma cena ingeridos, duram por 3 horas e cura 1d6 pontos de vida temporariamente até seu efeito dissipar. No fim do efeito, os pontos de vida curados desaparecem e condições como *debilitado* podem voltar a afetar o personagem.



Medicina alternativa

O uso de plantas para tratar da saúde (Herbalismo) é um procedimento muito antigo da humanidade, apesar de todo o avanço da medicina, ainda existem pessoas que recorrem a esta forma alternativa. Ao todo, existem 37 plantas reconhecidas pela ciência como plantas medicinais. Elas são:

- Agrião:** Pressão arterial, Olhos e pele.
- Alfazema:** Estômago, Enxaqueca e pulmão.
- Alcaçuz:** Anti-inflamatório e Expectorante
- Alecrim:** Cansaço, Dor de cabeça e digestão
- Alho:** Problemas pulmonares
- Arnica:** Hematomas, pancadas, torções e dor.
- Babosa:** Estomago, Anti-inflamatório, feridas, dores, gripe, insônia, queimaduras e anemia.
- Boldo-do-Chile:** Fígado e intestino
- Calêndula:** Anti-inflamatória, Antisséptica e Cicatrizante.
- Camomila:** Ansiedade, Nariz, Pele irritada
- Canela:** Diabetes
- Capim-Limão:** Diurético e inchaço
- Carqueja:** Pressão arterial e coração
- Cáscara Sagrada:** Problemas no reto e intestino.
- Coentro:** Controle do açúcar e colesterol.
- Confrei:** Inflamações, fraturas e cicatrizes.
- Cravo-da-índia:** Estômago.
- Dente-de-Leão:** Fígado, Pâncreas e Estomago
- Erva-cidreira:** Sedativo e Ansiedade
- Erva-Doce:** Analgésico e Anti-inflamatório
- Eucalipto:** Doenças respiratórias
- Guaco:** Doenças respiratórias
- Guaraná:** Colesterol e Antioxidante.
- Hortelã-pimenta:** Bactericida, Anti-inflamatório
- Jaborandi:** Cabelo
- Laranja-da-terra:** antiartrítica, alcalinizante, laxante, inibidora do apetite, anti-inflamatória, anti-reumática, anti-séptica, antiulcerogênica, sudorífica, sedativa, febrífuga, estomacal, diurética e depurativa.
- Louro:** Infecções, Stress e Ansiedade.
- Malva:** Mucosas, Ulceras e pulmão.
- Marcela do Campo:** Analgésica, anestésico e antisséptico.
- Pata-de-vaca:** Diabetes
- Pimenta:** Antimicrobiana e anti-inflamatória
- Pitanga:** Diurética e emagrecimento
- Rosa-Mosqueta:** Problemas de pele
- Tamarindo:** Visão e coração
- Tomilho:** Anti-inflamatória e Expectorante.
- Unha-de-gato:** Infecções e inflamações.
- Valeriana:** Calmante e sonífero.

O perigo nuclear

Não existe um inventário oficial para descrever a quantidade de armas nucleares existentes no mundo, mas estima-se que existam cerca de 10.000 armas. Apenas ¼ destas armas seriam capazes de destruir toda América. Além da destruição catastrófica da força de uma bomba nuclear, existe a questão da radiação que afeta tudo por onde passa, desde pessoas, solo, plantações, animais e ventos radioativos levam toda radiação a milhares de quilômetros da explosão.

Usinas nucleares são responsáveis por 10% da distribuição de energia elétrica global, e uma excelente fonte de energia limpa para o mundo sem o impacto ambiental comparado a empresas que usam energia de combustíveis fósseis (como carvão, petróleo e gás). Urânio é fácil de detectar, e com devido controle, não a risco de contaminação nuclear. Usinas podem ser desmanteladas com os devidos cuidados sem causar danos e o terreno ainda poderá ser vendido a uma fábrica. O grande perigo real de um apocalipse nuclear é se houver uma guerra com uso de armas nucleares ou falta de manutenção das usinas.

Os números demonstram que, ao contar mortes diretas devido a usinas de energia fóssil, comparadas a usinas de energia nuclear, existe 40.000 mortes em usinas de combustível fóssil contra menos de 40 em usinas nucleares. Ao contabilizar as mortes indiretas, como câncer e pessoas que morreram devido a radiação de um acidente nuclear até os dias atuais, estes números aumentam para 10.000, ou seja, ainda é bem menos da metade do que uma usina de combustível fóssil.

Em suma, usinas nucleares não são tão perigosas com a maioria das pessoas imaginam, pois logo pensam em Fukushima ou Chernobyl. Na verdade, usinas nucleares podem ser consideradas uma das fontes de energia mais seguras, se devidamente administrada, pois se não forem corretamente irrigadas para resfriamento, pode acontecer uma fissura do material radioativo e uma nova calamidade como a de Chernobyl em toda usina nuclear do mundo, aí sim aconteceria também um apocalipse nuclear.

Prevendo o colapso, os membros do Adam Project já deliberaram forças em áreas de usinas nucleares, especialmente na França e China, onde estão concentrados mais de 100 reatores nucleares. Do total dos reatores ligados, cerca de 40% estão na Europa sobre controle do Adam Project.

Diante dos fatos, a exposição à radiação ionizante não deve ser um problema, a menos que o narrador queira criar um cenário com esta premissa. Um acidente aéreo ou um acidente natural podem levar a destruição de uma usina e com isto a radiação será exposta a uma grande área. Levando em conta os átomos presentes no corpo humano (Hidrogênio, Carbono, Nitrogênio e Oxigênio), apenas dois tipos de radiação apresentam reais risco as pessoas, a radiação X e radiação Gama. É possível se proteger com roupas apropriadas, se forem radiação X, ou apenas protegidos com concreto e chumbo se for radiação Gama.

A exposição elevada a radiação causa efeitos passivos e ativos. Efeitos passivos podem durar por meses ou anos para aparecerem, por exemplo, catarata. Já efeitos ativos são quase imediatos, tais como inflamação da pele, inchaço, queimadura, descamação etc. Exposições gravíssimas levam a inflamação nos pulmões, sistema nervoso, cardiovascular e morte em dias. (alguns dos trabalhadores de Chernobyl receberam esta quantidade de radiação em menos de um minuto).



COMO LIDAR COM INFECTADOS

Primeiramente, é preciso saber o tipo de inimigo que se enfrenta, neste caso, são zumbis. Mas que tipo de zumbis?

Esqueça a ideia de zumbi super lento, os zumbis de Mutaç o podem at  correr, mas n o s o super zumbis (com exce o dos infectados especiais) como nos filmes de *Guerra Mundial Z* ou *Eu Sou A Lenda*. Em Muta o, eles est o mais para *Madrugada Dos Mortos* ou *Army Of Dead*.

Vestido para matar

Seja lutando contra zumbis, seja fugindo deles, o importante   estar vestido de forma ideal. Ou seja, nada de cabelos compridos nem roupas folgadas ou gravata. Depois que um zumbi conseguir agarrar um alvo, ele o arrastar  inexoravelmente a sua boca at  que consiga morder. Em outras palavras, roupas de couro grossas, jeans e jaquetas pesadas s o uma boa forma de se proteger. Via de regra, esse tipo de prote o concede IP 1 a 2. Uma armadura improvisada ou escudo pode ser uma boa prote o.

O melhor   evitar confronto o m ximo poss vel, economizar recursos e energia, mas se n o for poss vel, certifique-se de sempre possuir uma ou duas armas brancas corpo a corpo e uma ou duas armas de fogo.

Sempre alerta e equipado

Pense com anteced ncia, adotando a mentalidade de sempre prever um poss vel incidente que pode mat -lo. Depois, ensaie cen rios em sua mente continuamente para minimizar as chances de se dar mal.

Mantenha sempre uma bolsa de viagem com

-  gua
- Alimentos cal ricos
- Canivete
- Manta
- Lanterna
- Arma corpo a corpo e dist ncia
- Primeiros socorros e medicamentos
- Recipientes

Outros sobreviventes

Em um cen rio p s apocal ptico, outros sobreviventes podem ser mais perigosos que infectados, pois estar o desesperados, s o mais inteligentes, dissimulados e far o qualquer coisa para sobreviver. Tenha cuidado ao lidar com desconhecidos e nunca, jamais tenha receio de matar algum aliado que tenha sido mordido. N o espere para ver!



Queimem os desgraçados!

Com exceção de um Alpha, todos os infectados são vulneráveis a fogo. Um lança chamas pode ser algo difícil, na verdade bem difícil de se obter, mas é possível ter fontes de fogo para atacar os inimigos com coquetéis molotovs ou isqueiro + aerossol.

Aerossol: Com um isqueiro ou fonte de fogo similar + um aerossol é possível criar chamas até 3 metros de raio e causar 1d6 de dano por rodada. Um infectado que foi atingido por um ataque desses recebe ficará em chamas com +1d6 de dano a cada rodada até que seja apagado



Coquetel Molotov: Para criar um coquetel molotov será preciso:

- 1 garrafa de vidro
- Líquido inflamável
- Fita adesiva
- 1 rolha
- 1 Pano seco

Coloque o líquido inflamável dentro do vidro, reforce com a rolha e fita adesiva, depois atire no alvo. O ataque pode ser feito com a perícia Arremesso ou teste de Destreza, recomenda-se teste de destreza difícil caso o personagem não tenha a perícia arremesso. Ao acertar, ele explode e causa dano de 3d6 por queimadura + 1d6 por rodada até que seja apagado.



Lança chamas: Um lança chamas pode ser de dois tipos, ambos muito raros de encontrar, ele pode ter combustível líquido, as vezes pastoso e combustível a gás. Em suma, consiste em um cano ou mangueira que irá dispensar o combustível inflamável, e um gatilho vai criar uma pequena chama na ponta do qual fará com que aconteça a combustão e o jato seja direcionado em um alvo. Em termos de jogo um lança chamas tem as seguintes propriedades:

Alcance: 12 metros

Dano: 3d6 + 1d6 por rodada até que o alvo gaste uma rodada completa para apagar as chamas (rolando no chão ou qualquer outra forma possível no momento).

Usos: 20 disparos por cilindro ou galão de combustível.

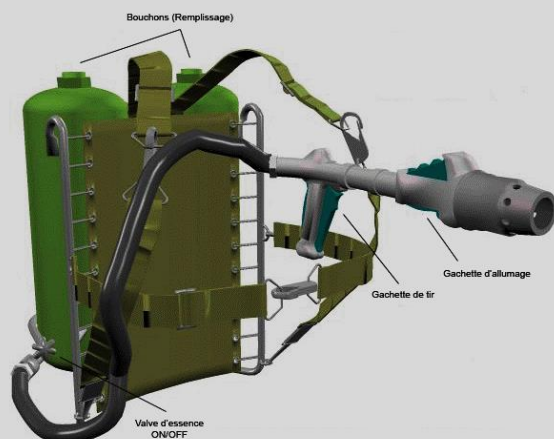
Perícia: Armas de fogo Pesadas.

Para criação de um lança chamas um jogador precisa ter a perícia Engenharia Mecânica ou Mecânica e Armeiro (Armas de fogo). Além disso, precisa dos seguintes materiais.

- Cano de aço ou mangueira apropriada
- Mochila com presilhas
- 1 ou 2 Cilindros ou Comporta de combustível.
- Cano de ferro, boca de ferro e gatinho (pode ser usado partes de uma arma de fogo longa)

Com um acerto e algum tempo de trabalho é possível criar um lança chamas caseiro.

Lance-flamme militaire M2A1-7 (États-Unis d'Amérique)



Munição Bafo de dragão: Bafo de dragão é uma designação de um tipo especial de cartucho calibre 12. A munição bafo do dragão consiste principalmente de pelotas/fragmentos de magnésio. Quando o cartucho é disparado, faíscas e chamas podem atingir distâncias de até 30 metros. Os cartuchos podem ser disparados com segurança a partir de um cano cilíndrico aprimorado (morteiro), bem como de uma espingarda com "choke" modificado.

Devido aos projéteis serem balas carregadas de baixa pressão, não é adequado para ser usado em uma espingarda semiautomática (Que tenha CDT maior que 1), pois não produz energia de recuo suficiente para alternar a ação automatizada, fazendo com que o mecanismo falhe. Portanto, é mais adequado para espingardas por ação de bombeamento.

Para fabricação de munição Bafo de Dragão o sobrevivente precisa ter a perícia Armeiro (Armas de fogo), cartuchos de calibre 12 e fragmentos de magnésio. Para cada 100 gramas de magnésio, é possível criar 2 cartuchos calibre 12. Um vidro de magnésio normalmente vem com 500 gramas. Fragmentos de magnésio são difíceis de achar, sendo mais comuns em laboratórios químicos, farmácias de manipulação e universidades.

Em termos de jogo, um disparo com munição Bafo de Dragão causa o dano da arma + 1d6 de dano de fogo que continua a queimar por 1d6 rodadas.



Espreitador

Espreitadores atacam mais durante a noite, com seus grandes saltos realizam emboscadas fatais. Se um Espreitador conseguir surpreender um sobrevivente e causar ao menos um ponto de dano com sua língua, certamente irá paralisar o alvo com veneno e matá-lo.

A melhor ideia é estar sempre em companhia para que, se caso um seja pego, o outro possa aproveitar a oportunidade para destruir a criatura.

Veneno de espreitador: Um sobrevivente com a perícia Infectados e Sobrevivência, Anatomia ou alguma do grupo de medicina que o narrador julgue apropriado, pode extrair o veneno de um espreitador de sua língua. O veneno tem força 20 (Como um atributo) para imobilizar e cada extração permite até 3 usos. Infectados são imunes a este veneno, mas não outros sobreviventes que desejam roubar seus recursos. O veneno pode ser aplicado em uma arma e com um ataque bem sucedido, força a vítima a realizar um teste resistido de CON contra a força 20 do veneno ou ficará imobilizada por uma hora.



Camaleão

Camaleões são exímios caçadores com sua capacidade de se camuflar e movimentar-se normalmente. Para identificar um infectado desses é preciso estar com os olhos e ouvidos bem abertos, se possível, com equipamentos de visão térmica. Via de regra, é preciso um teste de percepção difícil para detectá-lo, com auxílio de um visor termográfico é possível enxergá-lo normalmente.

Siameses

Siameses usam armas mundanas devido seus vários membros e inteligência relativa. São capazes de realizar muitos ataques por rodada. Além claro, de terem duas cabeças, ou seja, mais olhos e ouvidos para detectarem sobreviventes. A melhor forma de sobreviver a um confronto com um Siameses é o combate a distância, pois eles priorizam o combate corpo a corpo, não tem capacidade de aproximação veloz ou de camuflagem.

Scanner

Scanners são altamente perigosos, não por suas capacidades físicas, mas por sua audição aguçada, habilidade de detectar sinais de rádio e alertar outros infectados. Um grito de um Scanner age como uma espécie de convocação para qualquer tipo de infectado que possa ouvi-lo, e ele grita bem alto! É comum que o grito de um Scanner chame uma horda inteira contra os sobreviventes. Ademais, seu grito causa horror absurdo em qualquer sobrevivente que esteja a 18 metros dele. Caso o sobrevivente não passe no teste de VON, recebe dano em sanidade e pode ficar confuso durante a rodada (se falhar crítico no teste de VON). Certamente devem ser os primeiros a serem destruídos em um confronto.

Algoz

Evite confronto corpo a corpo com esse infectado especial ou será mais uma cabeça para coleção dele, e quanto mais ele estiver ferido, mas ele vai ser perigoso. Molotov a distância e armas de fogo com grosso calibre podem dar conta do recado.

Ferrão

Um infectado especial extremamente perigoso, resistente e altamente letal com seu ferrão. Lidar com um desses sozinho é preciso ser muito sortudo ou muito durão. Priorize o combate a distância com armas de grosso calibre, como rifles ou escopetas. Apesar de sua carapaça rígida, um Ferrão é vulnerável a ataques por fogo.

Bloop

Essa grande bola de carne podre e amorfa pode ser intimidadora inicialmente, mas sua lentidão é bastante aproveitada pelos sobreviventes. De qualquer forma, evite ao máximo se aproximar mais de 6 metros de um bloop, pois uma única cuspidade dele é fatal. (3d6 dano corrosivo por ácido + 1d6 por rodada durante 1d6 rodadas). Armaduras e blindagens recebem inteiro em suas proteções, o que acaba com suas durabilidades rapidamente.

Titan

O nome que lhe foi dado já diz bastante sobre este infectado. Com força avassaladora e resistência titânica, lidar com um titan é possível apenas com um grupo, jamais sozinho, e com muita, mas muita arma de grosso calibre, munição e fogo. Ele não é muito inteligente ou veloz, mas pode ser até mais duro que aço.

Alpha

O mais próximo do “novo adão” que os cientistas do Adam Project conseguiram com seus experimentos em massa. Ao se deparar com um Alpha, um infectado raríssimo, o sobrevivente tem duas opções, correr ou fazer uma nova ficha. Ele basicamente possui todas as habilidades dos infectados especiais, mas com intelecto altamente superior. Uma máquina de combate com grande resistência, mobilidade, força e regeneração instantânea. Pensando bem, acho que correr não é bem uma opção, se você não for o Shun de Andromeda para chamar pelo Ikki de Fênix, sinto muito.

REFÚGIOS E ASSENTAMENTOS

Como dito, o corpo humano sobrevive em média até 3 horas em temperaturas extremas, ciente disso, todos sempre buscam um refúgio para se proteger. Caso um sobrevivente seja tomado por chuva e fique de roupas molhadas, com algum tempo, caso o frio permaneça, é bem provável que ele seja acometido por uma hipotermia. (Doente + Condição exausto)

Além dos perigos naturais, existe ainda a condição de não ser pego enquanto dorme, pois, seres humanos precisam dormir, infectados não.

Espaço

Espaço é fundamental para qualquer grupo de sobreviventes, seja para um grupo pequeno estar ciente de qualquer ameaça que se aproxime, ou um grupo grande para que cada um possa ter um local para ficar. Além de que, melhorias para assentamento, como local de agricultura, necessita de um bom espaço.

População

Um grupo grande de sobreviventes pode ser mais fácil de defender uma localização, conquistar um ponto de interesse e ter mais mentes com conhecimentos necessários. Contudo, são muitos mais bocas para alimentar.

Os valores de População trazem alguns exemplos de membros que podem existir em um assentamento. Caso algum jogador deseje, pode pagar o aprimoramento Aliado para ter algum membro com conhecimento específico entre os sobreviventes.

Tempo de criação para construções

Além do material e conhecimento necessário para se construir algo, seja da forma mais simples ou mais complexa, uma nova construção necessita de tempo para que seja realizada. O tempo para construção pode ser visto conforme abaixo.

Construções nível 1: 1d6 horas para fazer. Essas construções são simples, como tendas, palhas, barracas de campo e algumas melhorias tecnológicas como criação de peixe, agricultura, turbina eólica e painel solar.

Construções nível 2: Uma construção mais complexa, dura cerca de 1d6+1 semanas para fazer paredes, muros altos etc.

Construção nível 3: Algo muito apurado que necessita de materiais e ferramentas específicas. Recomenda-se utilizar as bases de alguma outra fonte já feita. Dura cerca de 1d6 meses para criar/montar.

Construção nível 4: Impossível construir sem máquinas e ferramentas apropriadas. Ainda que fosse possível, demoraria anos para concluir.

EXEMPLOS DE REFÚGIOS/ASSENTAMENTOS

Barco (late): 18 Pontos.



Espaço: 3 Construção: 3 População: 2 Recursos: Agricultura 2 (hidropônica) - Painel Solar 2 – Veículo 2 (Bote salva vidas) – Arsenal 2 – Dessalinização de água 1 – Captação de água da chuva 1

Fazenda: 23 Pontos.



Espaço: 3 Construção: 2 População: 3 Recursos: Agricultura 2 – Turbina Eólica 2 – Veículo motorizado 2 (Carro com caçamba) – Arsenal 2 – Montarias 1 – Cisterna 2 – Armazém 2 – Oficina 2.

Ilha: 16 Pontos



Espaço: 4 Construção: 2 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Turbina Eólica 2 – Veículo 1 (Barco a remo) – Arsenal 1 – Sistema de dessalinização 1 – Sistema de captação de água da chuva 1.

Trailer: 14 Pontos



Espaço: 1 Construção: 2 População: 1 Recursos: Veículo motorizado 3 – Arsenal 2 – Oficina 2 – Painel solar 2 – Captação de água da chuva 1

Mansão abandonada: 19 Pontos



Espaço: 3 Construção: 3 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Painel Solar 2 – Arsenal 2 – Armazém 2 – Oficina 2 – Captação de água da chuva 1

Prédio abandonado: 22 Pontos



Espaço: 4 Construção: 3 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Arsenal 2 – Armazém 2 – Oficina 2 Painel Solar 2 – Criação de peixes 2 – Captação de água da chuva 1

Base Militar: 25 Pontos



Espaço: 4 Construção: 4 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Arsenal 4 – Armazém 2 – Oficina 2
Painel Solar 2 – Criação de peixes 2 – Captação de água da chuva 1

Hospital abandonado: 24 Pontos



Espaço: 4 Construção: 3 População: 2 Recursos: Hospital 2 – Arsenal 2 – Armazém 2 – Oficina 2
Painel Solar 2 – Criação de peixes 2 – Agricultura 2 – Captação de água da chuva 1

Prisão abandonada: 21 Pontos



Espaço: 4 Construção: 4 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Arsenal 2 – Armazém 2 – Oficina 2
Painel Solar 2 – Captação de água da chuva 1

Casa abandonada: 18 pontos.



Espaço: 2 Construção: 2 População: 2 Recursos: Agricultura 2 – Painel Solar 2 – Arsenal 2 –
Armazém 2 – Oficina 2 – Captação de água da chuva 1

