

CLOCK

WORK

Skady

O Extraordinário Mundo de

CLOCK

WORK

E Suas Laranjas Mecânicas

REGRAS E CENÁRIO

SKADY

SISTEMA DAEMON

MARCELO DEL DEBBIO

Clockwork

Estúdio Sumpter

Você não precisa de nenhum outro livro ou net-book para jogar RPG.
Basta este.

Este net-book é registrado na biblioteca da fundação nacional.

Inadequado a menores de 16 anos
E pessoas com QI inferior a 80

Texto e Programação Visual

Skady

Edição e Revisão

Joni Mitchell

Aos Playtesters
A Stanley Kubrick,
Quentin Tarantino,
Blandine,
Joe K.R.,
Hirus,
Dot Weems,
Alex Oakway e
Leishmaniose



Tudo começou a terminar durante os anos da terceira guerra mundial...

Meus únicos amigos, não sei muito bem o que aconteceu, afinal, não sou historiador, mas sei que foi terrível. Outro dia, aprendi o nome de um dos antigos países. Se não me engano, Holanda.

Hoje, meus únicos amigos, o resto de nós está à beira do mundo. Vivemos em um complexo urbano espantosamente grande. A violência é uma constante. A discriminação e o preconceito são comuns. O vício, em geral pelo leite geneticamente modificado, tem se tornado cada vez mais normal...

Meus únicos amigos, saibam que o livre arbítrio está se tornando raro. Desde que os Guayzords assumiram as ruas durante as madrugadas, todo aquele que é pego praticando um ato violento é submetido a um tratamento exaustivo, que torna a pessoa incapaz de praticar violência de qualquer espécie. São as laranjas mecânicas: seres que vegetam, mas não tem vontade própria.

Os Guayzords são as gangues. Conto a vocês, meus únicos amigos, que essas gangues, formadas por jovens de 15 anos, assume as ruas na madrugada, e brigam e degladeiam-se entre si durante horas, até o sol nascer. Das seis da manhã até o toque de recolher, nós, pobres civis, podemos retornar as ruas e exercer nossas funções cotidianas, protegidos pela Corporação Albiere, nossa polícia metropolitana.

É um tempo árido. Tão árido, que se sua história for contada a alguém que está molhado, este imediatamente fica sequinho!

Meus únicos amigos, temo que este tempo seja demasiado perigoso a todos vocês. Mantenham-se longe, ou correm o risco de transformarem-se em Laranjas Mecânicas!

O Mundo de Clockwork

Clockwork pode ser traduzido como “Mecânico”, “Automático”.

Neste mundo cyberpunk, a humanidade foi reduzida a um grande complexo urbano, chamado de **Reduto**. O Reduto será descrito a partir do Capítulo 7.

Diferentemente dos outros RPGs, em Clockwork, os personagens não são heróis. Pelo contrário. Neste jogo, os protagonistas são adolescentes entre os 15 e 20 anos de idade, e o grupo de jogo, formado geralmente por quatro desses jovens, é chamado de Gangue. As gangues tomaram as ruas do Reduto desde que este foi criado, há mais de cem anos, mas só podem agir à noite, ou seja, das 6 da tarde, quando ocorre o toque de recolher, até as 6 da madrugada, quando soa o toque de recomeço.

Há muitos anos, a polícia metropolitana conseguiu desarmar as gangues. Ter uma arma em casa é proibido, assim como ter aulas de tiro. Apenas policiais tem acesso às armas. Isso fez com que as gangues passassem a usar armas brancas, como espadas, facas, bastões e socos ingleses.

Também diferente de outros RPGs, não há missões concretas ou objetivos sólidos aos jogadores de Clockwork. Sua única tarefa é participar dos confrontos entre as gangues, assaltar casas, estuprar mulheres que se atrevem a sair de noite, e saquear lojas. Isso reflete bem o caráter dos personagens: jovens inconseqüentes, dispostos apenas à arruaça. Fazem coisas desse tipo por diversos motivos. Alguns, pelo simples prazer de causar transtornos, outros, por falta de civilidade, e alguns, para aliviar as tenções do estressante cotidiano no Reduto.

Para os que são pegos pelos policiais metropolitanos, há o tratamento especial: Albiere. Este tratamento consiste na injeção de drogas e remédios, e uma bateria de diversos filmes sobre violência. O bandido não pode fechar os olhos durante o filme, já que suas pálpebras são seguradas por um aparelho metálico.

Um assistente joga colírio nos olhos do paciente durante os filmes.

Em quinze dias de tratamento, o bandido sentirá fortes dores físicas, náuseas e desmaios todas as vezes que tentar praticar atos violentos, incluindo tentativa de estupros. O desconforto físico é tamanho, que o bandido prefere se matar, a senti-lo. O tratamento é como a morte para um personagem, já que este não poderá mais praticar os atos comuns aos membros de gangues.

Aqueles que passam pelo tratamento são conhecidos pela sociedade como Laranjas Mecânicas, seres que vegetam, mas agem mecanicamente.

Termos de Jogo

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Ataque e Defesa: Em **Clockwork**, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado (veja “Teste”).

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Índice Crítico: Divide o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): Índice de Proteção é a “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc).

KIT: É um conjunto de perícias e aprimoramentos que formam uma espécie de profissão, ou habilidades de um personagem, serve mais como modelo para os jogadores darem uma contexto legal em seus PCs.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um psiônico é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, utilizamos níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui, além de outros poderes ligados a raça ou aprimoramentos escolhidos.

NPCs: Vem do termo “Non Player Character”, que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Faca 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Personagem (PC): Antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um personagem demônio, anjo, um psiônico, um transgênico, um andróide, etc., entre outros, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um personagem

não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um Demônio que pretende destruir seu esconderijo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um jogador possui para “refinar” a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com cinco pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar personagens muito poderosos. Além disso, são estes pontos que são utilizados para a escolha de uma raça.

Pontos de Vida, ou PVs: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.



E das sombras, surgiu um marginal. E estava disposto a lutar.

Meus únicos amigos, um jovem descende é muito raro hoje em dia. Todos eles só querem saber de uma boa farra seguida por duas ou três carnificinas e estupros. As meninas não são tão perversas. Nem metade delas se tornam bandidas como os meninos, mas as que se tornam, viram mestras.

Meus únicos amigos... Saibam que um dia, ao ficarem velhos, vão sofrer muito nas mãos dos jovens... Mas sejam prudentes. Não há nada mais frágil e triste que uma laranja mecânica...

Criação de Personagens

Vamos começar diretamente pela criação do personagem. Como você deve imaginar, para interpretar um personagem, é preciso que ele exista... E o melhor: É você que o cria, de acordo com sua imaginação e as flexíveis regras do sistema Daemon.

Criando personagens

Criar um personagem é fácil, necessitando principalmente de criatividade. Se o jogador não souber das regras, ele deve ser assessorado pelo Mestre durante a criação do seu personagem; se ele souber, então o Mestre deve apenas guiá-lo durante a criação de modo à que este (o jogador) saiba as opções que lhe serão dadas para tornar seu personagem mais e mais interessante!

Jogador X Personagem

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito (mas até que isto ajuda!). Quando se joga RPG, você precisa se tornar

outra pessoa (dentro do jogo, é claro). Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. É óbvio que seu PC não comprou este livro, leu e agora sabe tudo sobre a história do que realmente aconteceu com o mundo por detrás dos panos...

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com o tipo de personagem escolhido. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis. Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 5 e 18) mais um por nível (então, 101 no primeiro nível), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?

2. Quantos anos ele tem?
3. Qual sua origem étnica? Anglo-americano (inglês)? Africano? Japonês? Coreano? Europeu? Soviético? Veio das Ilhas do Pacífico? Chinês? Veio do Sudeste Asiático? Afro-americano? Latino?
4. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
5. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
6. O que sente sobre eles?
7. Os pais dele ainda estão vivos?
8. Se sim, como e onde eles vivem?
9. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
10. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
11. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
12. Ele tem filhos? Tem-se, como eles são?
13. Ele recebeu educação formal? Se teve, até onde ela foi?
14. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
15. O que seu personagem faz para viver?
16. Por que ele escolheu essa profissão?
17. Como ele é fisicamente em detalhes?
18. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?
10. De que lado ele está?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?

4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e Preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Passo 3: Atributos

Os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito "Valor". Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Passo 4: KIT (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e perícias

disponíveis. Portanto utilizando-se de Kits, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados. O Kit é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois essa decisão terá conseqüências na história do personagem, mesmo assim se algum jogador desejar criar seu PC “do zero” com conceitos próprios ele pode e deve, os kits não são fatores limitantes, são apenas idéias que podem ser aproveitadas. Todo Kit tem um custo em pontos de aprimoramentos e pontos de perícia.

Passo 6: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta). Para comprar um aprimoramento positivo, deve-se usar seus pontos de aprimoramento. No caso de um aprimoramento negativo, o personagem GANHA pontos por ele.

Além disso, os pontos de aprimoramentos servem para comprar sua raça e seu Kit (opcionalmente).

Passo 7: Profissão e Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para se escolher, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo do local Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir **PRIMEIRO** os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e **DEPOIS** acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Passo 8: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia

Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karatê, Judô, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.). As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui um apenas, mas este valor custa o dobro, ou seja, a cada dois pontos gastos em perícias com armas de fogo (ou mesmo armas brancas de longa distancia como arcos e lanças de arremesso) equivale a 1% na perícia.

Passo 9: PVs, IP

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Rogers possui Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois ele está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Como Rogers não confia em ninguém (muito menos na polícia de NY) ele anda com um colete Securetech™ que lhe confere IP cinético 4 e balístico 7, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12 (o colete não oferece redutores).

Passo 10: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no subtítulo “Aprimoramentos” e ainda maiores no subtítulo “Pontos Heróicos”).

Passo 11: Poderes Extras

Se seu personagem possui algum poder extra, seja ele racial ou Psíquico este é o momento de você gastá-los. Maiores informações são encontradas em capítulos apropriados a este tema.

Passo 12: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com todos os RPGs para o Sistema Daemon.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Tabela de Valor dos Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
3D	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	
	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
4D	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
7D	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
8D	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
9D	49	3600	7200	+18	360
	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
10D	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
11D	60	12800	25600	+23	1280
	61	14400	28800	+24	1440

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura,

hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e levar no papo uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um

complexo e elaborados sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que os autores decidiram usar-lo em toda linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y=Kx2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Um exemplo de Personagem

Para que a criação de personagem fique mais clara, vamos dar um exemplo.

Morgan Levinsky

Idade: 16 anos.

Ocupação: Estudante.

Gangue: Sharks.

Descrição Física: Alto, olhos castanhos, loiro, cabelos curtos e arrepiados, magro, usa roupas longas, como capas e sobretudo, quase sempre brancos ou amarelos, uma bengala preta, que ele usa como arma, chapéu coco, sempre branco ou amarelo e sapatos finos.

Personalidade: Morgan sempre teve tudo que quis em sua vida. Filho de um banqueiro rico de Lifah-Hikna, passava seu tempo pelos shoppings, gastando em roupas caras, quando percebeu que aquilo não bastava. Costuma fugir de casa, escondido, todas as noites, para atacar mulheres baratas e assaltar algumas casas de alto padrão. Adora esnober seus companheiros de gangue.



Esconderijo dos Sharks (a foto foi tirada por um policial metropolitano, durante o dia).

Estilo: Usa um vocabulário rebuscado, incluindo palavras inexistentes, que ele inventa só para impressionar os outros. Adora cantarolar o *Nut cracker* antes de bater em suas vítimas.

Os Sharks: Liderados por Morgan, os Sharks são uma das gangues da nova geração. Possuem seis membros, todos eles com nomes fictícios. Morgan se chama Mr. Blonde, e os outros tem nomes como “Mr. Brown” e “Mr. Purple”. Suas atividades principais são saques a fabricas e casas de alto padrão e estupros. Seu esconderijo (no terraço de uma casa abandonada na zona sudoeste) tem sido vigiado secretamente pela policia, que planeja um modo de apanha-los minutos antes do anoitecer.

Morgan Levinsky

Baderneiro do 1º Nível

FR 11 CON 12 DEX 14 AGI 12

INT 14 PER 12 WILL 11 CAR 15

Perícias: Briga 30/30, Bengala 30/30, Intimidar 30%, Línguas (Inglês) 50%, Manha 30%, Furtar 20%, Liderança 20%, Barganha 20%.

Aprimoramentos: Recursos e dinheiro (mesada) 3, Reputação 2 (líder dos Sharks).

PV: 11

IP: -

Usa uma Bengala (1d6+2 de dano) para atacar. Luta muito bem, mas prefere usar a bengala.



Meus únicos amigos, hoje em dia, os jovens andam cada vez mais sofisticados.

Sim, meus amigos, os jovens estão muito diferentes. Um dia desses, me sentei para devorar um prato apetitoso de ovinuculos, quando olhei pela a janela e levei um susto. Um garotinho de pouco mais de 15 anos, dirigindo um automóvel grande e imponente. Aonde esse mundo vai para?

Aprimoramentos

Abaixo se segue uma lista de todos os Aprimoramentos (ou, pelo menos, a maioria) existentes e possíveis em Clockwork.

Aprimoramentos positivos exigem que pontos de aprimoramento sejam gastos, e aprimoramentos negativos fornecem novos pontos de aprimoramento. Personagens convencionais começam com 5 pontos de aprimoramento, não podendo ganhar mais de 3 pontos com aprimoramentos negativos.

Aprimoramentos Positivos

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela Ambidestria.

Ovinuculos: Ovos

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar.

Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

4 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

6 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

8 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes. Note que a biblioteca não precisa ser exatamente o conceito da básica velha biblioteca cheia de livros, poeira e traças (mesmo porque, isso é extremamente difícil hoje em dia); ela pode estar na memória de um prático laptop.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que

os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Forças Militares

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, parentes nômades, uma tropa de elite, guardacostas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência. Lembrando que esses soldados não precisam ser exatamente ligados ao exército de um país.

1 ponto: 2 soldados.

2 pontos: 4 a 5 soldados.

3 pontos: 8 a 10 soldados.

4 pontos: 15 a 20 soldados.

5 pontos: 30 a 40 soldados.

Gangue

Você tem um pequeno grupo de gângsters a seu serviço. Estes podem fazer serviços sujos para você,

como investigar ou roubar algo ou alguém, porém, são fracos em combate direto. O mestre deve auxiliar o jogador na criação das fichas dos mesmos.

1 ponto: Você tem 1 gângster a seu serviço.

2 pontos: Você tem 2 gângster a seu serviço.

3 pontos: Você tem 3 gângster a seu serviço.

4 pontos: Você tem 4 gângster.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas

ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivãos, algumas forças especiais. Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo

O que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábias). Ele ainda torna Difíceis todos os Testes de Interrogatório.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em créditos (a moeda universal num cenário cyberpunk). O Personagem possui inicialmente ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é frequentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Ponto: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um tecnomédico que criou a primeira IA, um cientista que descobriu a cura para uma doença, um Solo que praticamente liderou uma guerra, um profeta cujos predizes estavam corretos, uma grande estrela do rock, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. Você tem uma chance de 90% de ser reconhecido por cada pessoa que encontrar.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente a um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou autocontrole (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio). Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levando em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um

sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar a muitos perigos contra a vida do personagem).

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar,

Aprimoramentos Negativos

o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu “gêmeo” costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Epilético

-1 ponto: Epilepsia leve. O Personagem sofre de ataques de tremores pelo seu corpo quando está nervoso. Qualquer teste baseado na DEX ou AGI torna-se Difícil.

Num momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa a sentir os efeitos por 1d6 min.

-2 pontos: Epilepsia grave. O personagem sofre de ataques incontroláveis de tremores que o fazem perder completamente o controle de seu corpo. Num momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa a sentir os efeitos por 1d6 min.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

Cleptomaniaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente a ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as

pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão, ser quase surdo ou ter uma aparência robótica. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida. O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um paria da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o

Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, ficar analisando suas partes biônicas “nojentas” em público, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer

custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas ou uma megacidade.

-3 pontos: algumas megacidades, um estado ou região.

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um *modus operandi*. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles. Quanto a monstros, estes sentirão seu cheiro a quilômetros, e estarão prontos para iniciar combate assim que se aproximar.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaniaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL

para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos a poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Sem Lar

-1 ponto: Você só tem um carro velho como moradia, o que lhe rende péssimas noites de sono. Para se recuperar, deve dormir no mínimo, 10 horas em vez de 8 tradicionais.

-2 pontos: Você não tem uma moradia ou casa própria, vivendo nas ruas ou em velórios públicos. Para comprar uma casa, além do preço normal, você deve pagar 2 pontos de aprimoramentos, e para comprar um carro, 1 ponto de aprimoramento. Pelas péssimas qualidades dos albergues e das ruas, para se recuperar, deve dormir no mínimo, 10 horas em vez das 8 tradicionais.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece às pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia a sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer

um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir frequentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).



Alguns sabem cozinhar... Outros sabem lutar.

Em toda minha vida, meus únicos amigos, não soube fazer nada muito bem a não ser comer e dormir o dia inteiro, e sair durante a noite para matar alguns e ferir e saquear outros.

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia. Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de perícia por Século de vida (não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito parecidas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia. Mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utiliza-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% - mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Até 15%: Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

15% a 20%: Novato. Está começando a aprender.

21% a 30%: Praticante. Usa esta Perícia diariamente.

31% a 50%: Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.

51% a 60%: Especialista.

60%+: Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio. Primeiro valor deverá ser considerado o de ataque, enquanto o segundo, o de Defesa.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: Esta Perícia exige que o Personagem tenha aprimoramentos que o possibilitem portar e usar armas de fogo.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Modelagem Digital, Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Cibertecnologia, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Nanotecnologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionicismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta, Nave, Carro Voador, Moto Voadora, Jet-ski, Tanque de guerra, Foguete, Nave pessoal, Canhão ambulante, Tanques de guerra.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete(DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida(CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pára-quedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braile (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0).

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção(0), Programação (0).

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro(INT), Videogames (DEX), RPG (INT), Cassinos (CAR).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX) Primeiros Socorros (INT).

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva, cidade, esgoto, Floresta de fungos, Deserto Nuclear.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva, cidade, esgoto Floresta de fungos, Deserto Nuclear.



Se há uma coisa que os jovens não gostam, são regras.

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Regras

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil. Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16 - 13 = 3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15 + 50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13 - 16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11 - 12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela acima: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de tudo é

importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por

venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso Andróide. O mesmo usa de seus poderes Eletromagnéticos e cria um tentáculo de energia que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Johannes, um rebelde, cria a partir de seu canhão portátil, uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se trata de um prato complexo que ele*

		Ativo																																													
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27																									
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-														
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sucesso automático													
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-													
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-													
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-												
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-												
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-											
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-											
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-										
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-										
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-									
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-								
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-							
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Fracasso Automático						
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-							
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-						
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-						

nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton/Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\%+40\%-30\% = 60\%$.

Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\%+30\%-40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Guerrilha Separatista, está sendo torturado por um rival. O rival possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o rival possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o

combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 – Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um rebelde que usa uma espada longa. O Jogador de Rupert quer dar um golpe com essa espada, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará o ataque se não houver nenhum amigo seu perto do inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante.

Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mão.

- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a

esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe de Gangue. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um.

Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe de gangue que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do chefe é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do chefe acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo.

Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais.

Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um policial com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao policial $1d10+2$ pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolando **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no Policial.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Nas Eras futuristas, há armaduras e coletes a prova de balas, assim como campos de força.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos física de impacto e balística. Outros Ips incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de

dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante.

Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas. Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância

é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível.

Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância. Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de tudo, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade).

Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando.

O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100.

É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo.

Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em **Carga**. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em*

1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar.

O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo.

Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega à hora de Eder atirar com seu arco. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [Arco 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada.

Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25].

Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão.

Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador **METADE** (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem.

O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se

encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente.

As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário.

Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos **SEMPRE** dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar.

Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água.

Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto Andróides e Nanomorfos podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se

ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegarem a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Experiência

Saltar de grandes edifícios, como este (sede da gangue Treck) pode não ser uma boa idéia.



Em Clockwork, costuma-se premiar os personagens que cumpriram suas missões, contribuíram com o grupo e conservou-se em bom estado.

Essas premiações fazem com que cada vez mais, o personagem aprimore suas características.

Essa premiação é conhecida por

Experiência. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos, e no mínimo 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da Idade Avançada.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em Clockwork. O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15o nível. Níveis superiores são possíveis, porém muito difíceis de se atingir.

Ao passar de nível, o personagem ganha 1 Ponto de Vida e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. Além disso, há uma adição de 25 pontos de perícia.

OBSERVAÇÃO:

Considere que cada 10 anos sem Aventuras depois da criação do personagem, como 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qual quer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador NÃO pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Avanço de nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*
0	1	+1	101	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25
15	3	+3	103	+1	+50
30	4	+4	104	+1	+75
50	5	+5	105	+2	+10
80	6	+6	106	+2	+12
120	7	+7	107	+2	+150
180	8	+8	108	+3	+175
250	9	+9	109	+3	+200
400	10	+10	110	+3	+225
550	11	+11	111	+4	+250
800	12	+12	112	+4	+275
1.100	13	+13	113	+4	+300
1.600	14	+14	114	+5	+325
2.200	15	+15	115	+5	+350

Observação: Os bonus por avanço de nível estão acumulados. Você não ganha 10 PVs ao chegar ao nível 10, mas sim, 1 PV extra, e assim por diante.



Há diversos tipos diferentes de marginais. E há os heróis também. Mas eles são poucos. Muito poucos...

Kits

Abaixo se segue uma lista de KITS que os jogadores poderão adotar para criarem seus personagens. Esses são os conceitos mais frequentes em Clockwork, mas isso não quer dizer que sejam os únicos, existindo a possibilidade da criação de novos KITS pelo mestre ou jogadores. Uma boa fórmula para determinar o custo dos KITS é dividir a soma dos pontos de perícia e/ou aprimoramento por 3 multiplicando em seguida, o resultado por 2.

Assassino de Aluguel

Por falta de emprego melhor, ou por suas habilidades inatas, certas pessoas passam a viver da morte dos outros. São os assassinos de aluguel, mercenários modernos, dispostos a executar algum serviço sujo em favor de algum Gângster ou vilão influente.

Cada assassino de aluguel tem seu próprio estilo. Alguns preferem ser diretos, outros gostam de ser sorrateiros, outros preferem usar armas exóticas, e alguns até, lêem citações da Bíblia antes de executar a carnificina.

Custo: 6 pontos de Aprimoramento, 215 pontos de perícia.

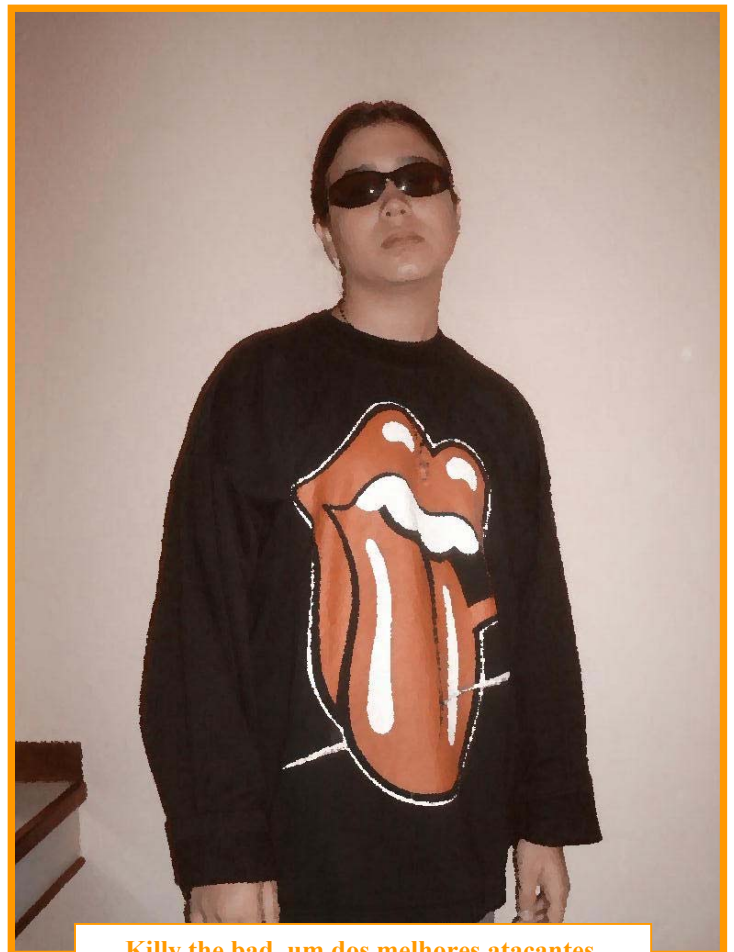
Perícia: Escolha duas armas (50% cada). Escolha duas armas brancas (50/50), Etiqueta (escolha dois subgrupos) 30%, Intimidação 30%, Explosivos 30%, Tortura 50%.

Aprimoramentos: Recursos (2), Submundo (3).

Atacante

O atacante é um dos mais fundamentais membros de gangues. Eles se ocupam do combate corporal direto, fazendo seus ataques esmagadores contra os inimigos. Usam armas de contusão, como bastões e pedaços grandes de metal.

São os únicos personagens que costumam optar por armaduras, já que suas habilidades de combate, lhes tomam toda a concentração, fazendo com que a esquiva fique debilitada.



Killy the bad, um dos melhores atacantes.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 160 pontos de perícia.

Perícia: Escolha duas armas brancas (50/20), Etiqueta (submundo) 30%, Intimidação 30%, Tortura 20%, Furtar 20%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro (1).

Bandido

A escória da sociedade. Vivem dos roubos que praticam durante a noite. Não são muito bons em combate direto, mas sabem se infiltrar em casas e escapar rapidamente da cena do crime.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 125 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (20/30), Etiqueta (submundo) 30%, Intimidação 20%, Furtividade 30%, Furtar 30%, Manuseio de fechaduras 30%.

Aprimoramentos: Submundo (1).

Batedor

Outro personagem fundamental nas gangues. O batedor não é propriamente um combatente, mas sim um espião, que vai à frente para descobrir se o terreno está limpo, se a polícia está por perto ou para verificar o risco de uma emboscada.

Custo: 0 pontos de Aprimoramento, 125 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (30/30), Etiqueta (submundo) 40%, Furtividade 30%, Escutar 30%, Camuflagem 30%.

Caçador

Outro membro de gangue. Caçadores são sempre os que agem depois dos atacantes em uma gangue. São eles que imobilizam os adversários ou quebram suas armas. São estes também, os que cuidam para que ninguém fuja do confronto. Caçadores geralmente são os mais importantes de toda uma gangue. São eles que servem de escudo para os membros do grupo, e por isso mesmo, são escolhidos a dedo.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de perícia.

Perícia: Escolha três arma branca (30/50), Etiqueta (submundo) 50%, Intimidação 30%, Tortura 20%, Esquiva 20%.

Aprimoramentos: Submundo (3).

Capacho

As buchas de canhão das gangues. Muitas vezes, possuem problemas físicos ou mentais, ou difícil aceitação na sociedade. Subjugados pela sociedade, procuram nas gangues, sea última aresta.

Custo: - 1 pontos de Aprimoramento, 80 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (30/20), Escutar 30%, Sobrevivência (escolha duas) 20%.

Aprimoramentos: Estigma social (-1).

Capitão

Os líderes absolutos das gangues. Capitães são verdadeiros inimigos da civilidade e irmãos da vilania. Seus atos são os mais cruéis possíveis. Tão cruéis que chegam a impressionar os demais gângsters da equipe.

Líderes, quase sempre eram originalmente atacantes, que assumiram, graças à força, o lugar do chefe, provavelmente morto em um dos conflitos noturnos.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de perícia.

Perícia: Escolha duas armas brancas (50/40), Etiqueta (submundo) 30%, Intimidação 40%, Tortura 50%, Furtar 40%, Escutar 30%, Esquiva 30%.

Aprimoramentos: Recursos (2), Submundo (3).

Vingadores

São os anti-heróis que atuam solitários pela noite. Não gostam das gangues, e geralmente têm motivos pessoais para cometer os crimes que costumam cometer. A vida de um decaptor é deveras atribulada, pois já que não tem amigos ou gangues a sua disposição, devem fazer de tudo.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 260 pontos de perícia.

Perícia: Escolha duas armas brancas (50/50), Briga 30/30 Intimidação 50%, Furtar 40%, Escutar 50%, Esquiva 40%.

Aprimoramentos: Recursos (2).

Fotografo de Gangues

Jovens que passam as noites fotografando o esconderijo de gangues, para entregar as fotos a policia (e ganhar gordas recompensas) no dia seguinte. Quando um deles é pego por uma gangue, é torturado e estuprado antes de ser cruelmente morto, ou queimado, ou afogado.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 160 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (20/40), Intimidação 20%, Furtar 30%, Escutar 50%, Arte da fuga 40%, Arte (Fotografia) 40%.

Aprimoramentos: Recursos (1), Contatos (2 na policia metropolitana).

Policiais da Noite

Adultos contratadas pela policia para investigarem a ação das gangues e marginais durante a noite. Se escondem maravilhosamente bem. Quando encontram gangues, tem total permissão para matar.

Custo: 4 pontos de aprimoramento, pontos 250 de perícia.

Perícia: Escolha uma arma (40%), Intimidação 50%, Tortura 40%, Interrogatório 50%, Escutar 40%, Arte da fuga 40%, Arte (Fotografia) 40%, Camuflagem 30%.

Aprimoramentos: Recursos (3), Contatos (3 na policia metropolitana).

Farsantes

Falsificadores em geral, tanto de sua própria identidade quanto de produtos diversos, os farsantes são conhecidos como "Piratas Urbanos", por sua lábia e poder de persuasão. Dizem que bons farsantes podem vender uma tampa de bueiro como se fosse uma barra de ouro.

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 135 de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (20/20), Intimidação 20%, Furtar 40%, Barganha 50%, Falsificar 50%.

Aprimoramentos: Recursos (1), Submundo (4).

Gângster

Os demais membros de uma gangue são os próprios gângsters, soldados a serviço do comandante. Usam

armas como espadas, facas e canos. Geralmente jovens pobres ou de classe média com muito estresse para liberar. O limite entre a civilidade e a total barbárie humana.

Custo: 1 pontos de aprimoramento, 100 de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (40/40), Intimidação 40%, Tortura 30%.

Aprimoramentos: Submundo (1).

Roqueiro

O elo perdido da violência e civilidade. Une dois dos maiores extremos e os transforma em música, harmoniosa, rebelde, inspiradora, única.

Custo: 2 ponto de Aprimoramento, 90 pontos de perícias.

Perícias: Atuação 30%, Canto 30%, Instrumentos Musicais 30%, Impressionar 20%, Sedução 20%.

Aprimoramentos: Recursos (1), Sedutor (1).

Policia

Representantes máximos da lei nas duras ruas do futuro. Muitos são insensíveis, vagabundos e bem piores que bandidos. Aceitam propina, torturam, matam e se escondem atrás de seus distintivos. Andam em patrulhas, possuem uma enorme prepotência. São arrogantes e em geral, abusam de sua autoridade.

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 180 pontos de perícias.

Perícias: Escolha uma arma branca (40/20), Interrogatório 30%, Tortura 30%, Briga 20/20, Intimidação 40%, Manha 30%, Procura 40%.

Aprimoramentos: Contatos (3), Recursos (2).

Aliciador

Cafetão ou profissional do gênero. Organiza casas noturnas onde ocorre prostituição e consumo de drogas licitas e ilícitas.

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 100 de perícia.

Perícia: Manha 40%, Intimidação 40%, Barganha 40%, Falsificar 30%.

Aprimoramentos: Recursos (2), Submundo (4).



Capítulo 7

As primeiras conclusões

Meus únicos amigos, o reduto é colossal. Tão grande, que teve de ser dividido em mais de cem distritos, cada qual do tamanho de uma cidade grande.

Não se sabe exatamente quantas pessoas moram aqui. O governo e a polícia especulam que mais de 50 milhões de pessoas vivam nessa área, que de tão grande, nunca foi mapeada por inteiro.

Um historiador disse na TV, meus únicos, que o complexo em que rebruímos possui o tamanho de uma ilha, como já foi nos tempos do passado, a Grã Bretanha. Não sei o que é a Grã Bretanha.

Nossa rebruda tem sido difícil nos últimos tempos. O governo deu total libertinagem as gangues e deixou nossas vias e casas em estado de abandono. Não temos muito que comer, nosso salário é baixo e o preço do petróleo é um absurdo.

Nessa hora você deve estar se perguntando por que raios a humanidade veio se esconder nessa cidade, fria e chuvosa, sendo que tem o mundo todo a sua disposição. Só o que sabemos é que houve uma grande guerra. A terceira grande guerra. Nela, mais de dez bilhões morreram com explosões nucleares. Hoje, apenas o lugar que habitamos, o Reduto, está livre da poluição nuclear (mas nem por isso é um lugar limpo...). Os primeiros a construir o Reduto já morreram há séculos, e não deixaram registros sólidos.

Meus, únicos amigos, vivemos um tempo muito difícil, a beira de um colapso total. O petróleo está acabando, a população aumenta dia após dia e nossos jovens se perdem pela noite.

Sim, eu já fui um jovem. E era tão terrível quanto possam imaginar. Matei uma mulher, tentei me matar, fui transformado em uma coisa tenebrosa, mas me curei. Hoje, só peço que tenham cuidado. Não há nada pior que ser uma laranja mecânica. Falo por experiência própria.

Rebruda: Vida
Rebruímos: Vivemos

O Tamanho do Problema

O Reduto é uma enorme cidade, praticamente um país, com mais de 45 milhões de habitantes, espalhados em 123 “distritos”, cada qual com 300 mil ou mais pessoas, com seus próprios prefeitos e uma câmara de cinco vereadores. Há também 18 comarcas, agrupamentos de distritos. Estas comarcas elegem um senador, que deve lutar por ela no distrito sede do Reduto. Os senadores votam entre si e decidem quem é o presidente geral.

Para se ter uma idéia do tamanho do complexo, basta saber que se todo aço empregado nos trilhos de metrô fosse enfileirado, a fila teria o comprimento da distância da terra a lua vezes doze. Apenas a área útil dos encanamentos e esgotos da cidade tem o tamanho de dez metrópoles atuais, como New York.

Dentre toda a população, 35% vivem na miséria, em favelas ou barracos improvisados, ou então no meio da rua, completamente desprotegidos das gangues. 40% são pobres, tendo moradia e alimentação razoáveis. 15% são da classe média. Os 5% que sobram dividem-se entre ricos e milionários, geralmente donos de bancos, petrolíferas ou comércios.

Os problemas do Reduto são tão grandes quanto seu tamanho. O maior deles são as gangues, que povoam as noites da cidade, guerreando entre si e matando mendigos por prazer. Os líderes das gangues geralmente não tem mais de 20 anos e menos de 15.

As chuvas ácidas e rios inflamáveis são tão comuns que passam despercebidos, assim como a inversão térmica.

Inversão térmica é um fenômeno climático bastante simples. Todos os dias as fábricas lançam inúmeros poluentes à atmosfera. Esses poluentes dissipam-se ao atingirem grandes altitudes, uma vez que o ar quente, menos denso que o ar frio, se eleva junto com eles.

Quando chega o inverno e o ar está frio, e portanto mais denso, prendendo os poluentes em vez de se elevar e leva-los junto consigo. Assim, a cidade fica coberta por uma nuvem negra, chamada de Black Foggy.

A chuva ácida é outro fenômeno que tem prejudicado (e muito), a grande cidade. Quando as fábricas despejam suas toxinas em dias nublados, os poluentes vão de encontro às nuvens. Os dois se fundem. A água das nuvens é transformada imediatamente em ácido nítrico, que cai sobre os prédios e carros, corroendo suas superfícies.

A superpopulação já é um grande problema. Se o Reduto tiver de se estender mais, atingira uma das áreas radioativamente contaminadas.



A péssima conservação das vias demonstra o estado decadente do Reduto.

Tecnologia

Sociedade & Cultura

A sociedade humana decaiu a um nível inimaginável. O estresse do dia a dia atingiu níveis estratosféricos. O toque de recolher e de limpeza faz com que os trabalhadores e estudantes tenham que passar todo o dia enfiados em edifícios apertados. Como o lazer e a cultura são apenas para a elite, a solução que a escória encontra para aliviar o nervosismo cotidiano, é a violência.

Os jovens revoltados, sem espaço na mídia, se sentem sufocados. Não tendo outra saída, saem as ruas durante a noite, onde se matam, estupram e matam outras pessoas.

O último resquício da civilidade é a cultura, em forma de música e literatura.

Os jovens cultuam ídolos como Oscar Wilde e Ludwig Van Beethoven. A obra de ambos está na moda há mais de trinta anos, e ainda permanecerá cultuada por gerações, até que alguma Rádio decida colocar Mozart para tocar, e as livrarias deixem a literatura vitoriana de lado.

O cinema já não existe. Foi substituído cruelmente pelos Telefilmes, produções baratas que passam na TV. Quanto a Televisão, ela que já era um meio de

comunicação bastante popular, se tornou um vício. Há pelo menos 32 milhões de aparelhos de TV no Reduto.

Ao contrário do que muitos pensam, a tecnologia não evoluiu tanto. Na verdade, se hoje, saíssemos de nossas vidas e visitássemos o Reduto, não acreditaríamos que aquele seria o futuro, mas sim, o passado.

Aparelhos celulares, por exemplo, são uma verdadeira piada para os habitantes do Reduto. Se você contasse a um deles que há um aparelho desconectando de qualquer fio, que coloca pessoas em comunicação, envia mensagens, transmite imagens e coisas do tipo, te entenderão como louco. CDs e DVDs também são avançados demais para a mente dos habitantes desse futuro com cara de passado. Músicas e filmes são exibidos através de pequenas fitas.

Os automóveis têm o design misto entre conceitos futuristas tidos no começo da década de 70, com cadillacs dos anos 50.

Computadores e Internet também são conceitos inexistentes. Os mais avançados “computadores”, são totalmente arcaicos e inúteis perto dos que conhecemos hoje. Os mais avançados são exclusivos dos mais ricos ou do governo.

O principal combustível ainda é o petróleo (que está acabando). A energia elétrica é gerada a partir da energia cinética dos ventos e térmica da combustão de carvão mineral.

O cotidiano mudou de aparência, mas não diverge do dia a dia que vivemos nos dias atuais. Os móveis e eletrodomésticos têm um designe bem distinto dos que conhecemos hoje, apesar de suas funções não serem tão diferentes. Uma cafeteira, mesmo que triangular e de cor exótica, ainda vai fazer café, da mesma forma que faz hoje. Os móveis ganharam formas ovaladas, redondas e triangulares, principalmente os sofás.

A comida não mudou praticamente nada. Drogas lícitas como cigarro e cerveja ficaram mais fortes, enquanto drogas ilícitas ficaram mais fracas e impuras (pelo pequeno espaço disponível a plantaço da matéria prima, o que ocasiona mistura com dejetos animais).

A medicina avançou sensivelmente em todos os campos, principalmente a psicologia (pode-se mudar completamente o caráter de uma pessoa em poucos dias). Apenas as doenças venéreas não têm cura definida ou firmada.

A genética é uma prática proibida, assustadora, e quanto menos falarmos dela, melhor.

A Superviolência

Vários fatores levaram ao cume da chamada crise da **Superviolência**.

A superviolência pode ser resumida como um impulso incontrolável e insaciável de violência. Seu primeiro caso registrado ocorreu há trinta e dois anos, em uma escola pública. Veja a narração:

“Um dos casos mais impressionantes da Superviolência, foi também seu primeiro registro. Um jovem estudante de 15 anos estava sentado em sua cadeira como todos os outros alunos de sua sala de aula, na escola Rhode Colossus, quando perdeu completamente o controle sobre si mesmo, e atacou a professora, cuja tinha o avacalhado após seu detrova na avaliação anterior. Segundos seus amigos, os olhos do garoto ficaram vermelhos, quando ele saltou de sua cadeira, pegou uma caneta e a enfiou com toda sua força no olho esquerdo da professora”.

História da Superviolência – Alain Heers

Detrova: Fracasso

Alguns dos fatores que causam essa perda de controle e necessidade de violência são a alimentação (com aditivos artificiais prejudiciais aos hormônios produzidos na adolescência), o estresse causado pelo cotidiano atribulado do grande centro, os poluentes (a inalação de certos gases tóxicos pode causar mutações cerebrais) e, ultimamente, o estado de sítio do Reduto. Além dessa compulsão por violência, a tenção sexual dos jovens dobra, e, em certos casos, triplica.

Já é quase uma unanimidade que as gangues só tem se formado por causa da Superviolência, mesmo por que este problema é bastante recente, não tendo mais de duas décadas.

Estranhamente, alguns dos jovens que sofrem deste mal (e todos os jovens sofrem dele, porém em uma escala diferente de intensidade) sentem-se atraídos por ícones universais da cultura, sejam eles atores famosos, escritores ou músicos.

Níveis da Superviolência

Todos os jovens sofrem com a superviolência, sejam eles ricos, pobres, miseráveis ou mendigos. A diferença maior é a intensidade com que este fenômeno afeta a vida das pessoas.

Em certos casos, a superviolência atinge níveis tão altos, que o jovem fica durante horas sob seu efeito. Estes, geralmente morrem muito cedo, ou em brigas ou pela polícia.

Em outros casos, ela é bastante leve, bastando uma boa noite de pancadaria por semana para alivia-la, mas na maioria dos casos, a superviolência é mediana, sujeita a surtos incontroláveis.

Os casos mais raros relatam a superviolência como passiva ou ativa. As pessoas com superviolência ativa estão sempre prontas para brigar, bater e liberar a tenção. Já a passiva, se manifesta ocasionalmente, em surtos agudos de duração ínfima.

Seja como for, o fenômeno é bastante prejudicial. Além dos danos comuns, que qualquer um pode perceber, uma outra grave consequência atinge o Reduto. Com o crescimento da tensão sexual, tanto estupro quanto sexo entre casais torna-se muito mais comum, gerando mais crianças, aumentado à população sensivelmente.



Capítulo 8

Cotidiano do Reduto

Conhecer todo o reduto é uma tarefa dos deuses!

Muitos já tentaram dar a volta no reduto, e poucos conseguiram. Isso por que há um alto custo de viagem e dos impostos, quase desumanos, para quem vai de uma comarca a outra.

Dados Gerais

Vamos falar de números. Neste capítulo, mostraremos os principais dados sobre o Reduto. Alertamos que os dados não são totalmente confiáveis.

O Senso

O último senso foi feito há dois anos, em todas as seis comarcas. Este sistema de avaliação de fatores básicos, estipula uma **população aproximada**, **renda per capita**, **percentagem de habitantes por etnia** e **número de empregados e desempregados**. Veja abaixo os números apurados pelos fiscais.

População

48433329 de habitantes, 54% são homens, enquanto 46% são mulheres.

Renda per capita

66000 dólares por ano.

Etnias

30% são brancos, 23% são negros, 22% são asiáticos, 25% são pardos ou de outras etnias.

Emprego

20% da população esta desempregada. 32% atuam na economia informal e 47% estão empregados.

Vamos falar agora sobre a moeda vigente, e o calendário usado no Reduto.

O Dólar

A moeda no Reduto é o Dólar, que vale três vezes menos do que nos tempos em que você, leitor, vive. Uma passagem de Metrô, por exemplo, custa cerca de 3 dólares, enquanto uma refeição decente, custa pouco mais que 20 dólares. Comprar uma arma, como espada ou bastão de aço, custa entre 900 e 3000 dólares, dependendo do local da venda. O preço de equipamentos pode ser encontrado no Apêndice: Equipamentos.

Calendário

Os anos passaram a ser contados desde a fundação do Reduto. O calendário continua sendo idêntico, apesar do nome dos meses terem mudado. Agora, em vez de “janeiro”, o primeiro mês se chama “primeiro ciclo”, em vez de “fevereiro”, “segundo ciclo”, e assim por diante, até o “ciclo doze” (depois do décimo ciclo, conta-se “ciclo onze” e “ciclo doze”).

O Reduto se encontra, hoje, no ano 344.

O Toque de Recolher e de Limpeza

O toque de recolher soa como um alarme, que pode ser ouvido de todo Reduto, logo que o relógio atômico oficial marca 5:55 da tarde. Daí em diante, ninguém além de policiais deveriam ficar nas ruas. Apesar disso, os jovens das gangues passeiam tranqüilamente pelas ruas (e entram em conflitos entre si e contra civis e policiais que se atrevem a sair à noite). Como o número de policiais é mínimo, eles não têm como coibir as gangues.

O toque de limpeza soa logo que amanhece, as 5:55 da madrugada. Nessa hora, os policiais invadem

maciçamente as ruas da cidade, enquanto quatrocentas ambulâncias saem pelas ruas, recolhendo os corpos dos adolescentes e matando os feridos com uma injeção letal. Os mortos NÃO são reconhecidos. Independente de quem for são imediatamente levados a um crematório, e suas cinzas são jogadas no lixo. Estima-se que haja vinte mil adolescentes mortos por noite em todo Reduto.

Idioma

O idioma oficial é o Inglês. Raramente se encontra pessoas que saibam outras línguas. Apenas em distritos temáticos, como Orienta (em Alfa), há outras línguas fluentes. 89% do Reduto fala apenas inglês. 100% dos moradores sabem o inglês, e 11% sabe tanto o inglês quanto outra língua. Os idiomas mais difíceis de se encontrar são o português, o espanhol e o francês, que aparentemente se perderam.

O programa de controle a natalidade

Um grande problema é a superpopulação. Para tentar controlar a natalidade, o governo criou um programa considerado, por alguns, uma maravilha, e para outros, uma verdadeira usurpação dos direitos da mulher.

Em todos os postos de saúde, a mulher recebe uma proposta: fazer uma cirurgia que não permitira mais a ela ter filhos, em troca de 6000 dólares. Além disso, apenas um dos filhos de todo casal tem direito a educação e saúde gratuitos.

Armamento

As armas de fogo foram proibidas a civis há 34 anos. A violência tornaria essas armas ainda mais perigosas do que são. Hoje, apenas policiais metropolitanos podem usar armas de fogo. Criminosos conseguem pistolas e metralhadoras, ou roubando da polícia, ou comprando-as de policiais corruptos.

Produto Solução

Uma droga está sendo testada nos laboratórios das trinta principais universidades do Reduto. Este remédio visa acabar com os efeitos da Superviolência. Estudos em camundongos e ratos resultaram em sucessos consideráveis. Os mil ratos foram expostos aos mesmos fatores que causam o problema da superviolência. Trezentos deles entraram em colapso e se mataram

(engoliram a própria língua) enquanto duzentos e um se descontrolaram e começaram a brigar. Outro grupo, formado por mais mil ratos foram expostos aos mesmos fatores, porém, tomando o medicamento. Apenas oitenta entraram em colapso e cento e dois brigaram ou se tornaram agressivos.

Uma vacina contra o mal da superviolência já é cogitada para daqui a oito anos.

Fauna e Flora

O Reduto não tem uma grande diversidade biológica, apesar de seus zoológicos conterem milhões de espécies, catalogadas em bancos de DNA. Há pelo menos sessenta zoológicos e três mil parques verdes, onde espécies de aves vivem soltas. Estes parques são indispensáveis para as nascentes dos principais rios que fornecem água ao reduto, e para purificar o ar.

Os animais domésticos mais comuns são os cachorros (usados por algumas gangues como verdadeiras armas vivas), os gatos (há pessoas que possuem centenas deles) e os papagaios (que se tornaram uma verdadeira praga nos últimos anos).

Doenças

A AIDS é a principal doença do mundo de Clockwork. 70% dos jovens estão infectados com o vírus, e destes, 69,89% não desenvolvem a doença por causa da vacina, cuja é obrigatoriamente tomada aos 5 anos de idade. Os demais infectados (que desenvolvem os sintomas da doença) possuem uma sobrevida tão duradoura quanto os que não têm, com a diferença que devem tomar uma injeção e duas pílulas a cada três anos.

Estudos

Os jovens são obrigados a ir a escola até a terceira série do Triunvirato (conhecido hoje em dia, como “ensino médio” ou “colegial”). A carga horária dos estudos vai do toque de limpeza até as três da tarde. As matérias principais são “Idiomas”, “Aritmética”, “Álgebra” e “Física Quântica”. As faculdades são todas governamentais, e atraem apenas 30% dos jovens (geralmente os que vão conseguir os melhores empregos e remuneração). Para entrar em uma universidade, é necessário apresentar o curriculum escolar e fazer uma prova.



Capítulo 9

Distritos e Comarcas

Mesmo sendo impossível ir a todos os lugares, meus únicos amigos, pode-se visitar os mais frequentados.

Algumas comarcas são horrorshows! Em outras, só se pode encontrar a marca da smoopte.

Distritos e Comarcas

Há 123 distritos registrados em seis comarcas. Vamos comentar cada uma dessas comarcas, e selecionar os dez principais distritos delas para falar um pouco sobre eles. Infelizmente não poderemos ter uma visão detalhada de cada um dos distritos, afinal, são muitos, e todos eles, muito grandes, mesmo assim, o suficiente para campanhas será dito e discutido aqui. No fim do capítulo, temos um pequeno tópico com instruções de como criar seu próprio distrito.

Antes de falarmos das comarcas, precisamos comentar o **Segundo Tratado de Verdum**. Esse trato diz que o Reduto seria dividido em seis comarcas, mas que essas comarcas deviam dividir as tarefas fundamentais e partilhar esses serviços com todas as demais. **Alfa** ficaria responsável pelo Petróleo e pela produção de plástico, aparelhos televisores e outros eletrodomésticos. **Beta** seria responsável pela produção de roupas e calçados para todo complexo. **Celta** ficaria com a área dos transportes, fazendo carros, caminhões e trens. **Delta** cuidaria de pesquisas científicas e avanços na medicina. **Electa** seria responsável pela área de alimentos e cultura. **Fatri**, por sua vez, seria a responsável pela área da construção civil e energia elétrica. As demais áreas necessárias para uma boa sobrevivência humana, seriam divididas ao logo do tempo, igualmente, entre cada uma das comarcas. O acordo decidiu também que cada comarca teria um “governado”, chamado senador, e que esse senador poderia concorrer ao cargo máximo do complexo: a presidência geral.

Alfa

A primeira comarca, conhecida como nação central, por ficar exatamente no centro do complexo Reduto. Foi a primeira a ser fundada. Sua pedra marco, um enorme monólito de cem metros de altura com um formato perfeitamente piramidal, marca o ano 0, e trás inscrito em sua parede, a lenda da terceira guerra mundial. Infelizmente, algumas partes da inscrição foram danificadas, dificultando muito o trabalho de decifrar as linhas gravadas.

A maior característica de Alfa é a riqueza. De toda a população rica do Reduto, 40% se encontram nessa comarca, que apresenta também o menor índice de violência (mas mesmo assim, um índice muito alto). O governo explana que toda a população seja alfabetizada, o que, de fato, esta bem perto da verdade.

A riqueza e a rala civilidade vêm do segundo tratado de verdum, que decidiu que Alfa cuidaria do petróleo, uma área bastante lucrativa, mas bem próxima da encontrar seu fim (afinal, depende de um recurso natural esgotável).

Seus distritos são muito bem estruturados, e suas gangues são famosas por serem muito diferentes das tradicionais: os membros geralmente tem seu cabelo todo raspado e usam apenas roupas brancas. A atividade favorita desses grupos é caçar negros e povos de etnias que não sejam a “Ariana”. A maior dessas gangues possui mais de meio milhão de membros. É a Ku Klux Klan (KKK), formada por uma pequena elite de jovens neonazistas capazes de tudo para terminar com os negros e amarelos.

O distrito-cento do Reduto, Lifah-Hikna, o distrito dos bancos e bolsas de valores, é também o maior de todos. Possui quase oitocentos milhões de habitantes, cuja maioria está na classe média.

Habitantes: 7000000 habitantes aproximadamente.

Horrorshow: Fantástico, incrível.
Smoopte: Morte.

Senador: *Mikelangelo Furi*. Um homem bastante idôneo, diplomado pela sociedade de letras do Reduto, cursou três faculdades: Economia, Agropecuária e Administração Política. Foi eleito com mais de 80% dos votos. É uma figura popular, sinônimo de bom caráter, conhecida em todo Reduto.

Universidades: Possui as três maiores faculdades do Reduto, a Alfa-Century, faculdade de comunicação e sociologia, a Universidade Alfa, de ciências contábeis e a *Helmetik*, de ciências biológicas e psicologia.

Principais distritos: Lifah-Hikna, Abura, Orienta, Totalitus e Holympus.

Lifah-Hikna

A cidade dos bancos e das grandes construções. Nela se encontra o maior prédio do Reduto, o Nostradamus Emprachet-Trader com 389 metros de altura e 98 andares, sede do banco do Reduto, a empresa estatal responsável pela prestação dos serviços bancários de 80% dos habitantes do Reduto.

Há também a sede da *Milkurth*, uma rede de lanchonetes quase exclusivas de gangues. Abrem todas as noites e servem leite geneticamente modificado, transformado em um energético de primeira categoria. Todas as coisas são muito luxuosas e silenciosas nas lanchonetes desse tipo. Só se fala por sussurros.

Possui também o Restaurant Bela-Nimbus, que também abre durante a noite, e possui a sua disposição, um carro forte que vai buscar os clientes em suas residências.

O custo de vida é elevado, e boa parte da população tem origem turca. A principal gangue é a Força Otomana, formada por oitenta garotas cuja diversão é sair pela noite capando garotos, deixando-os sangrando pelas ruas, prontos para receber a injeção letal pela manhã. É a única gangue feminina que se tornou notória. Seus grandes rivais são os Seelie, homossexuais tanto femininos quanto masculinos. Quando um Seelie consegue pôr as mãos em uma otomana, a primeira coisa que faz é decepar o clitóris e os dois dedos polegares.

Abura

O único distrito coreano do Reduto. Metade da população é chinesa ou japonesa e outra metade é coreana. Fica a margem do lago Liris, de onde podem pescar peixes grandes o suficiente para suprir toda a demanda de comida do lugar.

O principal evento é a feira do luar, que acontece em todos os dias de lua cheia. Nela são servido pratos especiais para os estrangeiros.

Suas ruas são largas e sua população é bastante recatada. A máfia atua sem freios. A gangue principal é formada apenas por nove jovens de vinte anos, que carregam metralhadoras em suas capas. Ninguém sabe como eles conseguem as armas ou munição. Não possuem grandes rivais.

Orienta

Colônia de japoneses no Reduto. Possui um sério problema de superpopulação, amontoando 300 mil pessoas em um espaço muito pequeno.

A principal atividade da colônia é a exportação de comidas e tapetes típicos. A miséria é clara para quem quiser observar.

A principal gangue é dos Ninjas, uma união de três gangues tradicionais, com mais de cem seguidores. Encontram considerável resistência por parte dos Klaners (da KKK).

Totalitus

Distrito de porte mediano, muito próspero nos últimos anos. É o principal responsável pela produção de aparelhos televisores e vídeos K7.

Sua população é basicamente negra, o que tem afastado a KKK dessas áreas. De vez em quando, o distrito é atacado por Klaners, cujos levam uma boa sova e nunca mais retornam ao local.

Holympus

Distrito que conserva os costumes do sul da Europa. A maioria da população é de origem grega ou romana. Vive da produção do plástico derivado do petróleo e da sede da Coca-Cola.

Possui uma série de gangues de peso, devido à superpopulação. São elas, os Deinonichus, formada por quinze jovens satânicos, os Originais, um bando de mauricinhos e patricinhas violentíssimos, vestindo suas roupas cor de rosa e azul claro, segurando armas e matando mendigos, e os Gladiadores, estes sim, de grande influência. São um total de doze mil soldados, trajando roupas típicas (feitas de ferro), armados com uma lança e um escudo. Seu símbolo é um leão. Estes

soldados realizam uma verdadeira caçada contra as demais gangues, sendo eles benévolos, atuantes tal como uma espécie de polícia especial.

Beta

A mais pobre das comarcas, e a mais populosa também. Sofre como nenhuma outra com os problemas sociais, mas está parcialmente livre da poluição e das chuvas ácidas. É a única que não amanhece durante os dias de inverno com a Black Foggy.

Beta produz calçados e vestimentas em suas fábricas ecologicamente aprovadas. Possui também a maior concentração de parques e zoológicos. Em alguns casos, os próprios animais são mais bem tratados que as pessoas que moram por lá.

O clima é muito diferente dos outros pontos do Reduto, sendo seis graus mais baixo do que o normal. Chuvas são freqüentes (mas não chuvas ácidas).

O lazer baseia-se no turismo ecológico, mais praticado por visitantes de outras comarcas do que pelos próprios Betanos.

A fábrica principal de Beta é a *Furious Link World*, cuja produz todos os tipos de roupas: desde esportivas (inclusive equipamentos esportivos, como chuteiras, Skates, equipamento de segurança, raquetes de tênis, bolas de futebol e vôlei...) até ternos finos. Mais de 40% da população desta comarca trabalha na indústria têxtil e de calçados. Entre estes 40%, metade trabalha para a *Furious*.

Possui um grande monumento: o Arco Celestial, símbolo da nova igreja católica (em média, 50% da população de todo Reduto é católica, 10% são budistas, 10% mulçumanos, 20% espíritas e os demais, ateus). O monumento é uma ponte em forma de arco, que liga as duas margens do rio Lítio, separando a zona sul e norte desta comarca. Sob a ponte, encontra-se a igreja do reino santo, principal subdivisão católica. Mais de 100000 de fiéis do mundo inteiro vão a ponte todos os anos.

É em Beta que se localiza também o Albiero, centro do tratamento Albiere, que transforma jovens delinqüentes em laranjas mecânicas.

Habitantes: 8 milhões de habitantes.

Senador: *Frank Müller*, populista de origem alemã, conseguiu se eleger comprando votos na penumbra. Chegou a ser desmascarado pelo candidato rival, mas ninguém deu ouvidos ao pobre acusador. Tem total aprovação do povo e dos ambientalistas.

Universidades: Universidade de Grande Hotel e Lux Banitrin são as duas maiores universidades de Beta. Especializaram-se na área da psicologia e astronomia. Em Lux, é feito o tratamento das laranjas mecânicas. Ambas são estatais.

Principais distritos: Algebara, Baritnom e LITA.

Algebara

O distrito foi totalmente construído em torno de um zoológico com centenas de espécies, e por isso, possui uma forte ligação com a natureza e com os animais.

Algebara é relativamente pequena (em tamanho), porém gigantesca (em população). Possui meio milhão de habitantes, sendo que mais de 60% trabalha na fábrica de produtos de couro sintético que se instalou por lá.

A principal gangue é a Maratona, com seis membros de vinte anos, todos eles muito fortes. Cada um deles possui um grande cachorro que os protege. O distrito não possui gangues muito numerosas. A rival da Maratona é a Charlotte, formada pela elite juvenil de Algebara. As principais brigas acontecem nas proximidades do zoológico.

Baritnom

Comunidade francesa no Reduto, é pouco populosa (250 mil habitantes) e possui grandes cafês e restaurantes para os amantes da comida típica.

Sua principal atividade é a fabricação de vinho e de ternos finos, exportados para todos os lugares do Reduto.

As gangues principais são os Normandos, uma das poucas gangues que usa explosivos com muita freqüência (são mais de 400 membros de até 18 anos). Seus rivais são os *Malfoy* (traduzindo, “Má Fé”), formada por garotos terríveis, usuários de maconha e LSD, cujos atuam com facas e espadas.

LITA

O principal tecnopólo do Reduto. Desenvolve uma tecnologia inovadora nas universidades, e as aplica na fábrica de tecidos. A nova tecnologia se chama Nanociência, e estuda a possibilidade de usar robôs na indústria têxtil.

Suas gangues são poucas e pequenas, sendo que nenhuma delas se destaca sobre as outras.

Celta

A Rodomarca, como é conhecida, produz mais de dois milhões de automóveis por ano, entre caminhões, motocicletas e carros. Também produz trens para os metrô do Reduto. Celta é marcada pelas centenas de casas de massagem e Spas, freqüentados sempre pela elite de todas as partes do Reduto.

Os problemas ambientais enchem este lugar. É a comarca com menor número de áreas verdes (não possuindo nenhum zôo, e um ou dois parques com área verde muito pequena). A chuva ácida acontece todos os dias durante vinte minutos, das dez da noite até as duas da madrugada, e das oito da manhã até as onze e meia. Durante esse período, todos os habitantes usam uma máscara (bastante grande) que envolve a boca, nariz e olhos, caso contrário, seus pulmões ficariam lesionados, levando a doenças como a tuberculose.

Todos os rios são ácidos ou inflamáveis (pela concentração elevada de querosene e petróleo). Qualquer faísca é suficiente para iniciar um grande desastre.

A criminalidade, como em todo o Reduto, não encontra barreiras. A Polícia Metropolitana é corrupta e fornece armas a bandidos por baixos preços.

O governo da comarca é opressor, encontrando resistência em grupos esquerdistas armados, dispostos a fazer uma verdadeira revolução na comarca.

Suas cidades são muito próximas umas as outras, quase geminadas. Estima-se que uma em cada três pessoas possua um automóvel, ou seja, o maior número de carros e motos de todo Reduto.

Sua principal empresa é a *BMW*, produtora e fabricante de carros e caminhões. Emprega um milhão de pessoas e produz metade de todos os carros do reduto: dos mais simples aos mais luxuosos.

Habitantes: 8 milhões de habitantes.

Senador: *Marco Antônio*, opressor e severo. Conseguiu o cargo subornando as empresas responsáveis pela contagem de votos. Considerado o homem mais rico do Reduto, é o dono de doze petrolíferas em Alfa e da *Mercedes Benz*, fábrica de automóveis rival a *BMW*.

Universidades: Und (Universidade de Designe) é a principal universidade (particular) da comarca. Forma grandes designers, cujos são contratados pelas empresas automobilísticas para desenhar seus carros e motos.

Principais distritos: Bistop, Olehans, Yoleirulair, Phireson e Bougllesburg.

Bistop

Distrito no qual se localiza a sede da BMW. Sete entre dez moradores de Bistop sobrevivem diretamente por causa da fábrica. Seu metrô é o mais extenso do Reduto.

Ultimamente um caso em especial tem chamado a atenção dos tiras de Bistop: Um homem de meia altura tem atacado as fábricas automobilísticas durante a noite, e destruindo todos os carros (principalmente os BMW). Especula-se que seja um empregado da Mercedes.

Os metrô de Bistop são o maior ponto de encontro para as gangues durante a noite. Quem toma conta do pedaço são os Condoms, dez rapazes de vinte anos cuja principal atividade é o estupro. Outras gangues importantes são as míticas, garotas de quinze anos que roubam carregamentos de metal, os Feelds, lutadores especializados em combate desarmado e a Harolds, formada pela elite de Bistop.

Olehans

Famoso pelo hospício Vuligard, Olehans é um distrito extremamente pobre, na verdade, uma enorme favela de caminhos intrincados e difícil acesso.

O narcotráfico encontra um verdadeiro paraíso nesse lugar, onde mais de metade da população participa diretamente de alguma função ilícita. Todos os dias, pelo menos dois mil corpos são encontrados no centro do distrito (cuja população é de 600000 pessoas, uma das maiores encontradas no Reduto).

As gangues são tão numerosas que a tarefa de destacar uma é quase hercúlea. A maior delas (mas não a mais forte) é a Poker, formada por um bando de viciados em LSD e Cocaína. Outra gangue de respaldo é a Final Countdown, com 10 membros armados com lança-granadas e morteiros.

A polícia metropolitana não age em metade deste distrito, onde palavras como “segurança” e “paz” são inexistentes.

Yoleirulair

Colônia alemã no Reduto, onde se encontra a principal fábrica da Volks, uma empresa de caminhões. Yoleirulair é bastante calma, sua população é recatada e pequena (120000 pessoas, a maioria com mais de 40 anos).

A ação das gangues é menos cruel do que nos demais distritos. Em vez de assaltar e roubar, elas apenas brigam entre si, produzindo duas dúzias de mortos por noite.

A chuva ácida é bem mais rara do que em outros lugares de Celta. Em Yoleirulair o mais comum é que ocorram chuvas ácidas a cada duas semanas.

A principal gangue não tem mais de seis membros: Os Hitlerianos, neonazistas armados com espadas afiadas e bastões de alta concussão.

Phireson

Conhecida também como Cops City, trata-se da central da polícia metropolitana em todo Reduto. Phireson não possui gangues, pois se trata de um grande complexo subterrâneo onde são processadas as informações sobre crimes e casos em geral de todo Reduto. Lá, vivem 200000 policiais metropolitanos, e mais 100000 técnicos, desde mestres em impressões digitais até doutores em testes de DNA.

Bouglesburg

A cidade da elite. Possui 190 hotéis e 130 casas de repouso, spas e casas de banho. Grande parte dos ricos e milionários do Reduto passa suas férias em Bouglesburg, nas piscinas maravilhosas e suítes de luxo.

As gangues não têm vez. Por ser vizinha a Phireson, o policiamento é altamente intensificado.

Delta

De acordo com o tratado de Verdum, Delta seria a responsável por avanços médicos e científicos, ou seja, uma área bastante importante, porém pouco lucrativa, na qual os resultados são colhidos em longo prazo, exigindo grandes investimentos no início. Pois bem. Isso caracteriza perfeitamente a situação atual desta que parece ser a mais miserável e violenta comarca do Reduto.

Ultimamente, mutirões populares e todo tipo de campanha tem sido feita para restaurar esta comarca, mas, aos olhos do senador, só uma coisa pode revitalizar a situação vigente na comarca de Delta: A máquina.

O que seria a máquina? Um dispositivo capaz detectar, através de uma análise detalhada (e rapidíssima) do corpo, qualquer tipo de doença, e

automaticamente receitar remédios. Isso acabaria com a função dos médicos, mas tornaria a medicina muito mais popular (afinal, as máquinas seriam distribuídas pela cidade do mesmo modo que máquinas de refrigerante, por exemplo, e o atendimento seria gratuito).

Uma grande multidão (300 mil pessoas) saíram em passeata pela liberação da verba necessária para finalizar as pesquisas e construir A máquina. A opinião popular favorável chamou a atenção do governo, que prometeu a verba em menos de dois anos. Enquanto isso, Delta segue na miséria tão característica, produzindo centenas de médicos desempregados a cada dia que passa.

Habitantes: 9 milhões de habitantes.

Senador: *Otaviano Augustus*, um homem muito velho, com seus 92 anos e oito diplomas universitários (ele passou quase 60 anos de sua vida estudando). É sonhador, porém péssimo administrador. Ganhou a eleição principalmente por apresentar o projeto da máquina.

Universidades: Há muitas universidades boas, porém a maior e melhor é a Universidade de desenvolvimento médico-científico, onde se formam milhares de médicos e cientistas (de biólogos a geneticistas) todos os anos.

Principais distritos: Urticária, Ata-Mohaby, Sonsteck e Jesubilares.

Urticária

O distrito das alergias. Um acidente nuclear matou cerca de duas mil pessoas e deixou metade da população com uma forte alergia a lactose. Urticária não possui gangues nem policiais. É um distrito agonizante, em quaresma, esperando pela morte de toda população. E quando isso ocorrer, saques serão inevitáveis.

Ata-Mohaby

Outra área turca dentro do distrito. Outrora Ata-Mohaby chamava-se Ata-Lifah-Hikna, porém, com o advento das novas eleições, uma grande confusão durante a contagem dos votos favoreceu a troca de nomes.

Suas principais gangues são Os Separatistas, grupo de garotos de 15 anos cujo objetivo principal é arruinar o projeto da máquina (pois tem intenção de se formar em medicina). Outra gangue respeitável é a Brasilis, formada pela pequena população brasileira que sobreviveu e se fundou um bairro dentro deste distrito. Pouco se sabe sobre ela.

Sonsteck

Tecnopólo no desenvolvimento de novas tecnologias. É por lá que a corrida espacial está mais acirrada entre as duas maiores empresas privadas de Delta: A Cosmonaut e a Astronaut. É por lá que se enriquece plutônio, se produz explosivos novos e a medicina avança.

Suas gangues são muito numerosas. A mais famosa é a Stardust, garotos de menos de 18 anos que passam a noite bebendo e fumando, para matar-pilhar-destuir na madrugada. São notórios também os Treck-Orks, uma horda de moleques de 16 nos dedicados ao halterofilismo.

Jesubilares

Centro da fé espírita, Jesubilares enfrenta uma crise que divide a cidade a anos: no que acreditar? Ciência ou Religião? Esta “Guerra santa” vêm fazendo vítimas há muito tempo. Gangues de lados rivais colocam este conflito como motivo de suas investidas noturnas.

A gangue “*jiha*”, formada por 900 meninos e meninas andam sempre com cruzeiros e crucifixos, usando-os como armas, enquanto os Tecnonos preferem usar canos de metal e carros como armas fatais.

Electa

Chamada de “comarca das aventuras”, é a menos populosa, porém a maior. Todo seu território é coberto por plantações de milho e arroz, além de outros vegetais. Seus campos rochosos servem para o gado de leite e de corte.

Em Electa se encontra a sede da EMP-HEAD, corporação estatal responsável pela comunicação cultural (rádios FM e AM e TV). No complexo industrial de EMP-HEAD, mais de 400 programas de rádio e TV são gravados todos os dias, certas vezes, com anos (e até décadas) de antecedência.

Electa é aventureira por natureza. Como a população é pequena, se destacar como é herói é mais fácil, chamando atenção de mais gente. Ser herói é o sonho de todo jovem.

Os problemas ambientais já chegaram em Electa, com menos intensidade que o normal, mas ainda assim, prejudiciais.

Habitantes: 3 milhões de habitantes.

Senador: *Ubaldo Aquino*, arquiteto aposentado governa com mãos de ferro as prósperas (mas não ricas) terras de Electa. Foi eleito por apresentar um novo programa de acesso a agrotóxicos, cujo lhe deu muito prestígio entre a população.

Universidades: A única universidade é a Agronob, faculdade de agronomia e pilotagem de aeronaves (a única desse tipo no reduto).

Principais distritos: Hillranch, Hamenzoon, Agamenon e Filipetas.

Hillranch

Um grande centro urbano famoso por sua filarmônica e seus concertos na opera municipal, a melhor entre todas do Reduto.

Há mais livrarias em Hillranch do que em todos os outros distritos de Electa. Hillranch se localiza no centro do lago Ranch, sobre uma ilha de alumínio, construída para sustentar a cidade, ligada às margens do lago por doze pontes grandes.

Hillranch concentra em seu território, quase 20% de toda população da comarca, mas não têm problemas com superpopulação.

A principal gangue é a Yuppie, formada por punks assassinos e drogados. Sua rival é a Glory, formada por religiosos e religiosas juvenis armados com cruzeiros de metal.

Hamenzoon

O distrito baixo, como é chamado, fica em uma das margens do lago Ranch, e é ligada a Hillranch através de uma ponte. Hamenzoon não passa de uma grande favela tão pobre quanto se pode imaginar.

A maioria dos moradores vive da plantação de tomates, que circunda o distrito. É desta plantação que vem todo tomate, tanto verde quanto vermelho, do distrito.

Os agrotóxicos e venenos usados na plantação têm causado sérios danos aos moradores do distrito, cujos apresentam problemas respiratórios e cânceres de vários tipos. Ultimamente uma coalizão de seis gangues grande vem atacando a sede da Agronon, empresa que produz agrotóxicos.

Agamenon

Não é bem um distrito, mas sim uma liga de cafeicultores, plantadores de trigo e grãos e plantadores de leguminosas. Esta liga possui mais de 300000 plantadores cadastrados, sendo a maior fonte de alimento do Reduto.

Filipetas

O distrito do milho, fica no meio de uma plantação gigantesca de milho, que por sua vez fica no centro de um pomar gigantesco. Metade da população vive do próprio milho, uma vez que a plantação é coletiva e não tem dono.

Filipetas possui 200000 habitantes, dos quais 70% colhem e plantam milho e 30% colhem e plantam frutas do pomar.

As gangues atuam no meio do milharal, durante a noite, sendo que os corpos nem são recolhidos pela polícia: ficam por lá mesmo, servindo como adubo.

A gangue principal é a Photolito, formada por garotos e garotas de 15 ou 16 anos armados com foices e podões bastante perigosos.



Esconderijo da gangue Photolito.

Fatri é a única comarca em que o espiritismo vence o cristianismo em número de adeptos (57% são espíritas enquanto 39% são cristãos e os demais se dividem em outras religiões).

Sua população é moderna, bem distante dos valores ortodoxos de família e comportamento. O sexo é encarado como uma forma de lazer nas escolas, assim como assistir TV ou jogar futebol. A iniciação sexual geralmente começa aos 10 anos de idade.

As gangues são bastante numerosas, porém não costumam fazer saques. Apenas lutam entre si em uma competição para ver quem é a melhor. Esta competição se chama RANK.

O RANK funciona da seguinte forma: cada cadáver de um membro de uma gangue rival que uma gangue apresenta, vale 3 pontos. No fim do mês, a gangue com mais pontos tem o nome estampado em pôsteres das lanchonetes e leiterias Milkurth.

A competição é realizada pelo próprio governo, que prefere ver seus jovens se matando do que matando civis.

Habitantes: Entre 12 e 15 milhões.

Senador: *Alex Farewell*, antigo líder da gangue *Furious Venguer*. Elegeu-se por seu enorme carisma, e

Fatri

A comarca elétrica é a de maior população, e a que ostenta as maiores construções de todo Reduto, como a hidrelétrica de Cosmoville e os valões de Hilltop High.

Fatri ficou encarregada da construção civil e da produção de energia elétrica, e tem cumprido muito bem o seu papel. O nível médio de seus habitantes varia do pobre a classe média, porém, a miséria é quase nula. Mendigos e favelas são tão aros quanto milionários.

por sua campanha muito bem feita. Calígula é uma laranja mecânica.

Universidades: Universidade de Peg, que ensina filosofia e técnicas eletrônicas, a maior faculdade privada em número de alunos do Reduto. Há também a UNI-ATRENT, universidade que treina técnicos em eletricidade e construção civil.

Principais distritos: Cosmoville, Hilltop High, Bremen, Fatritown e Gooliver.

Cosmoville

O distrito produtor, como é conhecido, é o principal responsável pela produção de energia elétrica. Cosmoville situa-se no topo de uma hidroelétrica colossal, com mais de meio quilômetro de altura.

As gangues de Cosmoville costumam ser mais organizadas do que o habitual em outras cidades. Sua principal “organização criminosa” (como as gangues são chamadas por aqui) é a Vegas, formada pelos notórios irmãos Constantino e Bizâncio Vega.

Cosmoville possui uma estação artificial de esqui ao norte (o distrito é um dos poucos lugares do reduto onde neva todos os anos). A noite em Cosmoville é famosa por seus néons, teatros e cassinos. Quem quer diversão trata de vir para essa que parece ser a cidade das fantasias.

Hilltop High

Hilltop High é conhecida em todo Reduto como o distrito dos valões. O que é um valão, você me pergunta. Simples, eu respondo: São grandes buracos (grandes mesmo), semelhantes a crateras e canyons, muito largos e profundos. Diariamente centenas de toneladas de plutônio modificado são lançados (por máquinas) da boca desses buracos. Quanto atingem o fundo, sua velocidade é tão assombrosa, que geram explosões colossais. Essas explosões fazem do que o ar se desloque e atinja com violência algumas hélices de 50 metros de altura. Com a rotação das hélices, é obtida energia cinética, que movimenta as turbinas, que fazem o dínamo funcionar, transformando tudo em eletricidade.

É um método caro e estranho para produzir energia, porém altamente eficaz. Com cem explosões (que se obtém em uma semana ou duas) é possível alimentar todo Reduto por dois meses.

Hilltop não é formada apenas de valas gigantescas. Com seus 750 mil habitantes, é a capital mundial dos Cassinos temáticos, de todas as formas e estilos.

Suas gangues principais são os Fariseus e os Etruscos, ambas formadas por jovens desajuizados que roubam para jogar nos cassinos.

Bremen

O distrito da eterna canção, Bremen é a capital mundial da música. Geralmente ocorrem dois shows de rock ou pop music a cada dia em Bremen, e dez operas por mês. É a casa de grandes compositores e instrumentistas do Reduto.

Sua principal gangue é a dos Rockstars, garotos de 19 anos que se vestem como cavaleiros medievais e usam instrumentos musicais de ferro como arma.

Fatritown

Distrito produtor de materiais de construção. Mais de 80% da população trabalha em olarias e revendedoras de tijolos, madeira, móveis, telhas, aço...

Suas avenidas estão sempre congestionadas e seus prédios chegam literalmente a arranhar o céu. A maior construção é A Fábrica, com 300 metros de altura e 70 andares.

Suas gangues mais famosas são a Operária e a Ortodoxa, ambas muito unidas (os líderes de ambas são gêmeos, Louis e Robert Stevenson). O objetivo destas organizações é deter a expansão do catolicismo na comarca.

Gooliver

Distrito com o maior índice de criminalidade da comarca, Gooliver é o lugar ideal para traficantes de drogas. Também é o ponto mais frio de todo Reduto, com temperaturas médias de -10 graus centígrados.

Muitos milionários do reduto vem comprar drogas diretamente neste distrito.

Sua principal gangue é a Teenagers, adoradores de satanás com 14 anos de idade, praticantes de rituais de auto-flagelação.

Capítulo 10

Tornando-se um Vegetal

Laranja Mecânica. É um termo justo, apropriado para estes seres bizarros, como este pobre narrador que vos fala, que sentem um forte desconforto físico (náuseas agudas, dores de barriga terríveis e uma dor de cabeça indescritível) simplesmente ao imaginar-se cometendo um ato violento.

A violência atingiu um nível muito acima do desejado, muito superior ao permitido e extremamente maior do que o suportável. A polícia parecia impotente até que Albiere de Villágio começar a por em prática um estudo revolucionário, e transformar jovens violentos em homens bons e descentes. Homens incapazes de cometer atos violentos, meus únicos amigos, não só por sua moral idônea, mas por um impedimento físico. Laranjas mecânicas não podem, não conseguem atacar uma mulher contra sua vontade, se defender ou cometer qualquer ato “violento”, como arrancar (a força) uma arma de alguém que está prestes a mata-lo.

A princípio, a idéia de tornar uma pessoa incapaz da violência pode parecer interessante, e até válida, porém entramos em uma área conhecida como livre arbítrio, meus únicos amigos. O processo a que são submetidos os criminosos pegos pela polícia é pior que a morte. Eles são Condicionados, tornando-se incapazes de se defender em nosso mundo violento, perdendo a paz de espírito para sempre.

O processo de condicionamento, que tira o livre arbítrio de uma pessoa e a joga em um mundo naturalmente violento, é dividido em quatro etapas.

A primeira delas implica na aplicação de remédios e drogas que torna o cérebro do indivíduo um verdadeiro

Laranja Mecânica

caos. A assimilação de experiências após a droga será feita de modo diferente. Se, por exemplo, esta pessoa

engasga com refrigerante, ela nunca mais se atreverá a tomar refrigerante.

A segunda etapa consiste em obrigar o indivíduo a assistir uma série de filmes extremamente

violentos, enquanto seus olhos são abertos a força por uma máquina que não deixa as pálpebras se fecharem. Por mais que tente desviar a visão, o filme estará em seu campo de visão. Um colírio é aplicado nos olhos da pessoa, o que causa um enjôo e uma sensação física extremamente desconfortável. Esta fase se repete por doze dias.

A terceira etapa consiste na aplicação de novas drogas, dessa vez com a intenção de imortalizar as sensações obtidas na segunda etapa, no corpo da pessoa. Agora todas as vezes que esta pessoa se tentar cometer um ato violento, como socar uma pessoa ou tentar estuprar, sentirá um tremendo desconforto físico, incluindo dores de cabeça alucinantes e enjôo profundo. A pessoa preferirá a morte a sentir tais dores.

A quarta etapa trata-se de um teste. Uma mulher nua e atraente é trancada na mesma sala da laranja mecânica. Se ele conseguir estuprar essa mulher (o que nunca aconteceu até hoje), o tratamento se repetirá. Logo depois, a pessoa é ridicularizada para uma platéia, por um comediante ou palhaço, que ordena, a pontapés, que a laranja mecânica beije a sola de seu sapato sujo ou arranque seu próprio dedo. As laranjas mecânicas sempre obedecem à ordem, logo após tentar agir com violência e sentirem o desconforto físico. É importante que se perceba que a dor de ter um dedo decepado é muito menor que o desconforto provocado a cada tentativa de causar violência.





É incrível como os jovens de hoje em dia fazem de tudo, uma arma!

Como funcionam

Uma arma é tudo aquilo que pode causar dano. Em Clockwork, há três tipos especiais de armas: as perfurantes, cortantes e de contusão.

Uma marreta é uma arma de contusão, pois não perfura nem corta, mas sim, enquanto uma espada é uma arma de corte, afinal, ela corta. Um pedaço de ferro com espinhos é perfurante (pois perfura).

Cada arma causa certo dano (afinal, uma espada afiada sempre será mais cortante e perigosa do que um mini-canivete cego).

Quando for causar dano com uma arma de corte ou perfuração, deve-se rolar os dados normalmente, e mais 1d6 extra por causa do sangramento.

Quando for causar dano por uma arma de contusão, deve-se rolar o número de dados e ver o tamanho do estrago. Depois disso, role 1d6 extra por eventuais fraturas e hemorragias internas.

Existem muitas armas em potencial no mundo. Uma

Adaptando

garrafa de leite da *Milkurth* pode ser usada, por exemplo, como uma arma durante uma briga, tanto como de contusão (quando estiver inteira) quanto de perfuração ou corte quando estiver parcialmente quebrada.

Em geral, armas de contusão pequenas causam 1d6+2 de dano, enquanto armas de contusão grandes causam 1d10. Estas armas quase nunca custam algum dinheiro (afinal, é bem fácil roubar um tijolo ou pedaço de madeira de uma construção qualquer). Armas de corte e perfuração variam entre 1d10 e 2d6+1, dependendo do tamanho, porém, costumam ser caras. Armas de fogo causam entre 3d6 e 3d10.

Dano desarmado sempre causará 1d3 (+1d6 por ser dano por contusão), a não ser quando o atacante usar algo que aprimore o ataque, como um soco inglês. Nesse caso, adicione um bônus de +3 até +5 ao dano. Armaduras são raras. Geralmente se usa equipamento de proteção de algum esporte como tal. A maioria das armaduras possui um IP de +3 e custam US\$ 600 ou mais.

Armas cortantes (Nome - Dano - Custo)

Faca de cozinha – 1d10 – US\$ 50
 Adaga – 1d10 – US\$ 100
 Espada curta – 2d6 – US\$ 700
 Espada Longa – 2d6+1 – US\$ 1400
 Espada Japonesa (Katana) – 2d6+1 – US\$ 3000
 Vidro estilhaçado – 1d10 – US\$ -
 Cutelo – 1d10 – US\$ 500

Caso especial: Vidro Estilhaçado

Este item não é vendido. Geralmente encontrado em construções e casas abandonadas.

Armas Perfurantes (Nome - Dano - Custo)

Canivete – 1d6 – US\$ 200
 Pregos – 1d6 – US\$ -
 Clava com Pregos – 2d6 – US\$ 100
 Flechas (Arco e Flecha) – 2d6 – US\$ 3000
 Balas (revolveres) – 3d6 – US\$ 7000+
 Balas (Metralhadoras) – 3d10 – US\$ 16000+
 Balas (Escopetas ou Rifles) – 3d10 – US\$ 16000+

Caso especial: Pregos

Este item não é vendido. Geralmente encontrado em construções e casas abandonadas.

Armas de Contusão (Nome- Dano -Custo)

Clavas, Porretes, Cacetetes, Barras de Ferro, Cadeiras, Guitarras... - 1d10 – US\$ 100+
 Bengalas, Pequenos objetos... – 1d6+2 – US\$ 100+



Capítulo 12

Cassino Reno

Ambientação

Não basta uma lista de mais de vinte distritos e uma porção de comarcas para jogar boas aventuras em Clockwork.

Exatamente por isso, apresento aos jogadores e mestres, uma ambientação. O distrito de Cassino Reno, localizado em Patri. Nesse distrito, você poderá desenvolver longas campanhas e divertidas aventuras. Na descrição apresentada abaixo, consta KITS para as principais gangues do distrito, os bairros do lugar, os estabelecimentos, a vida noturna, os principais NPC's, etc.

Se você não quiser jogar em Cassino, Você pode usar esta ambientação como modelo para a criação de novas ambientações, baseadas ou não nos distritos já descritos.

Cassino é um distrito de vida noturna ativa, bastante visitado por turistas e cheio de policiais nas ruas. Indico para campanhas de investigação e de gângsteres, mas como todos os distritos, possui uma vasta periferia, tomada por policiais metropolitanos depois do toque de recolher (que por aqui, é apenas uma recomendação).

Cassino Reno

O nome do distrito em questão é Cassino Reno, o mundo dos luminosos. Recebe em suas pousadas, hotéis e Flats, cerca de dez milhões de pessoas por ano, vindas

de todas as partes do reduto. Seu lema é “O menor grande distrito do Reduto”, ninguém sabe bem por que, uma vez que possui mais de 600 mil habitantes, e é um distrito deveras grande.

Não se engane com os luminosos e o mundo noturno, com os cassinos e com o néon pulsante.

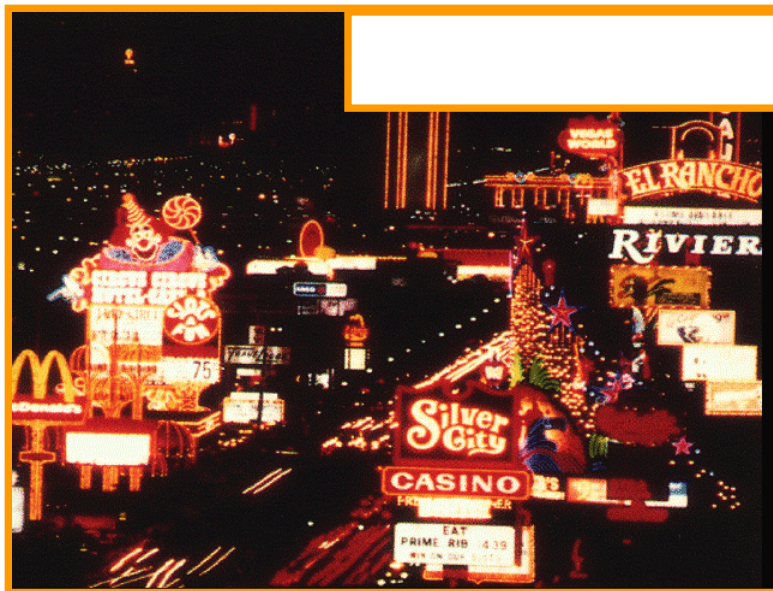
Toda a beleza estampada nas avenidas, e a riqueza dos grandes donos de Cassinos e Hotéis, atraiu muita gente para este distrito. Problemas como

a superpopulação amontoou milhares de pessoas em barracos e favelas na periferia. Hoje, metade da população de Cassino Reno vive em condições precárias, em construções frágeis nas bordas do distrito, as margens da riqueza e civilidade dos coronéis que passam seus dias jogando dinheiro fora, ou nos shows de Strip ou nas máquinas cassa-níqueis.

Habitantes: 622000 habitantes.

Administrador: *Vincent Vega*, um comerciante de sucesso e dono de dez cassinos importantes espalhados por distritos de destaque do Reduto, assumiu a administração pública do lugar. Vincent Vega é um homem honesto, porém viciado em cocaína.

Laranjas Mecânicas: 6% da população já perdeu o livre arbítrio, e hoje são laranjas mecânicas. A maioria está em casas de repouso e hospícios públicos, onde são submetidos a vergonhas e humilhações indecorosas.



Gangues

Cassino Reno possui muitas gangues escondidas em sua periferia, e algumas ainda mais ousadas, que atuam em pequenos furtos e assaltos, dentro de cassinos, hotéis, prédios ou nas ruas.

Ladrões de carros são extremamente comuns. Suas técnicas são bastante peculiares. Ficam em grupos de cinco ladrões na frente de estacionamentos. Um deles entra no estacionamento dirigindo um carro (provavelmente roubado), enquanto os outros ficam no porta-malas do automóvel. Assim que estaciona o carro, o bandido que o dirigia, abre o porta-malas. Dele, saem os demais, vestidos de preto ou camuflados. Estes, por sua vez, roubam outros carros (os mais caros), trocam de roupas e saem como se fossem os donos dos veículos roubados.

As principais gangues da cidade são

Charest Tripletes

Gangue de ladrões de automóveis. Formada por oito homens, roubam em média 16 carros por noite, revendidos a preços baixos a concessionárias ilegais. Entrar para a gangue dos trigêmeos Charest (descendentes de franceses) é uma tarefa difícil. Deve-se conseguir roubar quatro carros em uma única noite, e pagar uma taxa de 10000 dólares para fazer parte da organização.

Exigências: Conseguir roubar quatro carros em uma única noite, e pagar US\$ 10000 aos trigêmeos.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 125 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (30/20), Etiqueta (submundo) 20%, Furtividade 50%, Furtar 30%, Manuseio de fechaduras 40%.

Aprimoramentos: Submundo (3), Recursos e Dinheiro (1).

Los Hermanos Kuaty

A gangue mais cruel da cidade, formada por oito membros. Saem durante todas as noites para caçar meninas e meninos de até dezoito anos. Quando os pegam, os estupram e os empalam logo em seguida. Para quem não sabe, o processo de empalamento é bastante simples: uma estaca pontiaguda de ferro é colocada sob os garotos e garotas, até então pendurados pelos braços.

Assim que os membros da gangue quiserem, as cordas que seguram as vítimas são cortadas, fazendo-as cair sobre as estacas pontiagudas, que dilaceram todo interior de seus corpos. A morte NÃO é imediata.

Los Hermanos Kuaty não aceitam membros novos em sua gangue, mas são inimigos poderosos.

Psycho Circus

Os roqueiros senhores da noite conhecidos como “os palhaços do circo dos horrores” são verdadeiras lendas urbanas. Seus rostos maquilados de branco e preto, como máscaras satânicas, e suas armaduras medievais de plástico tornaram-se um verdadeiro marco de Cassino Reno.

Dizem que todas as vezes que a música “Highway to Hell” do AC/DC começa a tocar durante a noite, deve-se deixar tudo que se está fazendo e correr o mais rápido possível, ou os aterrorizantes fantasmas da noite, os caçadores da gangue Psycho Circus, aparecerão e matarão a todos em uma sanguinolenta seção de tortura, estupro e esquartejamentos.

Blacksmiths

Garotos de 15 anos que lutam apenas com espadas longas ou armas samurais. Com 300 membros, é a maior gangue de Cassino Reno. Suas atividades convencionais se limitam a estupro e batalhas com outras gangues. Agem apenas nos bairros pobres, durante a madrugada.

Aceitam qualquer um, bastando que essa pessoa possua o kit de “Gangster”, “Atacante”, “batedor”, “caçador” ou “capitão”.

Exigências: Possuir um dos KITS já citados.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 125 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma branca (40/20), Etiqueta (submundo) 40%, Furtividade 20%, Furtar 20%, Manuseio de fechaduras 20%, Tortura 30%.

Aprimoramentos: Submundo (2).

Locais de Interesse

Há muitos lugares no distrito de Cassino Reno que podem suportar aventuras incríveis, ou mesmo campanhas. Observe abaixo os melhores lugares para aventuras em Cassino Reno.

Milkurth Centro

Uma das maiores lojas da Milkurth do Reduto se localiza no centro do distrito de Cassino Reno. Muitas gangues vão até o lugar para beber os leites energéticos, e depois, saírem por aí em suas arruaças. A música e o ambiente são calmos, em contraste com seus visitantes. As paredes são azuis escuras e laranjas, o leite é verde, rosa ou amarelo. Ludwing Van Bethoveen e Franz Shubert são os favoritos das gangues mais brutais.

Cassino Silver City

Lugar onde são realizados os maiores torneios de Poker do mundo. Em vez de falar de cada um dos cento e noventa cassinos e casas de jogos do distrito, basta falar do Silver City.

É bastante luxuoso, com seus tapetes prateados, talheres finos e cartas de baralho folhadas a prata. Muitos espetáculos teatrais, operas e concertos de Rock se realizam nesse Cassino.

Entre as possíveis diversões aos espectadores, estão as mesas de poker, as máquinas caça níqueis, roletas e outros tipos de jogos de azar. Há uma ala para os solteiros, com shows de prostitutas baratas.

A casa do sábio competente

Nos esgotos da cidade, vive um homem que já se tornou, há muito, uma lenda na cidade. É o sábio competente.

Sua casa, uma pequena construção de pedras cobertas pelo limo e musgo, localiza-se em uma antiga galeria de esgoto, não mais utilizada. Seu nome é Enredado, mas o chamam de sábio competente.

Aquele que se aproxima logo pode ouvir as músicas espanholas tocadas pelo velho sábio competente. Suas antigas castanholas podres, seu violão de três cordas, seu chapéu corroído por muitas chuvas ácidas e sua sabedoria de cento e dez anos de vida (é o que ele diz).

O sábio competente responde qualquer pergunta que se faça sobre o distrito e seus habitantes. Ele vê as respostas nas estrelas. Encontrar sua casa é uma tarefa dos deuses. Dizem que alguns que se guiaram pelo som da música espanhola, terminaram afogados no esgoto.

A Favela

Abrigando sob seus barracos precários cerca de 300 mil pessoas, a favela, como é chamado o bairro pobre de Cassino Reno, é o lugar perfeito para fazer um assalto, combater com outras gangues, ser ferido, ferir... Não há policiamento algum depois das quatro da tarde e antes das dez da manhã.

Lendas Urbanas

Todo distrito possui suas próprias lendas urbanas, assim como Cassino Reno. Abaixo, segue algumas delas, mas saiba que são lendas. Podem, ou não, ser verdade. O bom mestre deve saber a hora de usar uma lenda urbana na campanha, dando a ela um tom de mistério.

O Sábio Competente

Dizem que o senhor que vive nos esgotos, o sábio competente, é na verdade o resultado do primeiro teste para tornar alguém uma laranja mecânica. De fato, essa possibilidade é encarada mais como uma hipótese do que como uma lenda, uma vez que alguns relatos dizem que o velho senhor é bastante sádico e cruel, mas não consegue usar suas mãos para causar violência. Ele usa sua música, atraindo as pessoas que o procuram, para armadilhas estrategicamente colocadas pelo esgoto.

A gangue dos Palhaços

Segundo essa lenda, uma caminhonete, cheia de palhaços e uma dançarina, saem durante a noite seqüestrando jovens, para tirar-lhe as entranhas e vendê-las para clínicas de transplante.

Psycho Circus

Alguns dizem que se trata de uma gangue bem organizada, outros a citam como lenda. O fato é que a Psycho Circus é a organização mais temida do distrito inteiro. Testemunhas sobreviventes de seus ataques os descrevem como macabros e assustadores. Dizem que os membros da gangue surgem como vampiros ou fantasmas, verdadeiros demônios e mestres das sombras, para organizar sua chacina. Dizem também, que eles anunciam sua presença com a música "Highway to Hell", do AC/DC.

NPC's Convencionais

Cassino Reno não está em seus prédios luminosos e ruas claras, nem mesmo em seus cassinos, prostíbulos ou casas de jogos. Está em seu povo e em suas personalidades. Abaixo, veja dois NPC's que podem ser usados em suas campanhas, como antagonistas ou amigos dos personagens.

Lobo de Diamante

Idade: 15 anos.

Ocupação: Guerrilheiro.

Organização: Guerrilha Separatista de Cassino Reno.

Descrição Física: Alto, magro, cabelos (compridos) e olhos castanhos. Pele clara. Usa sempre roupas pretas, incluindo um colete (a prova de balas), vestido por cima de suas camisetas negras. Anda ao lado de seu fiel companheiro, Charles, um dobermann de dois anos, muito forte (e grande).

Histórico: Filho de pais ricos, donos de um dos mais lucrativos cassinos do distrito, Lobo de Diamante (como se automeou) nunca achou a situação da cidade justa. Cansado de ver tanta miséria pelas ruas, decidiu fazer algo de bom. Juntou-se a milícia separatista (que mais tarde se chamaria "guerrilha separatista") a fim de saquear os mais ricos e distribuir o lucro conseguido nos furtos e roubos, entre os mais pobres da favela do distrito.

Estilo: É calado e recatado. Seus olhos refletem sua revolta. Fala sempre em forma de enigmas. Quando fala em público, para todos seus companheiros de causa, se mostra um estrategista exemplar e um líder incredivelmente hábil.

A guerrilha: Fazem furtos, roubam carros, casas e cassinos de alto padrão, vendem tudo e distribuem o lucro entra as dez famílias mais pobres da favela, todos os meses. Um rodízio de famílias têm sido feito ultimamente, para despistar a polícia.

Lobo de Diamante

Guerrilheiro do 3º Nível

FR 13 CON 13 DEX 13 AGI 15

INT 12 PER 10 WILL 13 CAR 13

Perícias: Briga 40/40, Espada 40/30, Intimidar 40%, Manuseio de Fechaduras 40%, Furtar 40%, Liderança 30%, Arte da Fuga 30%, Furtividade 20%.

Aprimoramentos: Recursos e dinheiro (mesada) 1, Reputação 2 (líder da guerrilha), Forças militares 3.

PV: 16

IP: 5 (colete a prova de balas)

Allan Mercedes

Idade: 18 anos.

Ocupação: Estudante.

Gangue: Los Hermanos Kuaty.

Descrição Física: Negro de olhos verdes. Cabelo Moicano, pulseiras com espetos, jaqueta preta de couro caro, calça jeans rasgada.

Histórico: Allan Mercedes é um jovem filho de pais de classe média, que fugiu de casa aos 12 anos, em virtude de graves problemas relacionados a superviolência. Foi o primeiro a entrar para a gangue dos irmãos Kuaty (excluindo os próprios irmãos, claro). É famoso em toda cidade por ser também uma das maiores estrelas do Rock dos últimos anos.

Estilo: Antes de atacar ou matar, canta um pequeno trecho de uma canção de ninar que seus pais cantavam para ele, quando pequeno.

Allan Mercedes

Atacante do 7º Nível

FR 16 CON 14 DEX 14 AGI 10

INT 15 PER 11 WILL 10 CAR 16

Perícias: Briga 60/50, Cutelo 60/20, Intimidar 50%, Tortura 50%, Furtar 40%, Canto 50%, Primeiros Socorros 40%, Etiqueta (Submundo) 30%...

Aprimoramentos: Recursos e dinheiro (shows e direitos autorais) 6, Submundo 2, Mania de Perseguição -1 (acha que seus pais estão vindo atrás dele).

PV: 22

IP: -

Idéias para Aventuras

As idéias abaixo podem ser usadas para formular aventuras ou campanhas em Cassino Reno:

Os personagens são contratados por uma empresa da cidade para assassinar um dos líderes de uma famosa gangue, que ninguém sabe onde está. Assim, os personagens serão forçados a procurar pelo sábio competente nos esgotos perigosos do distrito.

Um NPC virá um grande amigo do grupo, salvando a vida deles, mas agora, foi pego pela polícia, e será transformado em laranja mecânica. Os personagens devem, em respeito ao que o NPC já os fez, ajudá-lo a escapar da cadeia.



Sim, o Reduto é sujo, feio e violento. Mas é o lugar mais aventureiro que se pode imaginar!

Tipos de Campanha

Há inúmeros tipos diferentes de campanhas e aventuras que podem ser desenvolvidas em Clockwork. Vamos discutir abaixo, as mais comuns e recomendadas.

Masmorras e Galerias

O tipo mais indicado de campanhas para mestres e jogadores iniciantes. Trata-se de exploração de galerias subterrâneas, como os esgotos, os túneis abandonados do metrô ou mesmo redes subterrâneas criadas por gangues para se esconderem da polícia metropolitana.

Nesse tipo de campanha, os personagens podem ganhar níveis a fim de poder para enfrentarem os verdadeiros desafios mais adiante.

Esses túneis podem conter ameaças aos personagens dos jogadores, como armadilhas e gangues querendo lutar.

Hack & Slash

Pura pancadaria e embates épicos com outras gangues. Aconselho que se use miniaturas para representar os personagens, uma vez que os personagens podem se esconder em caçambas de lixo, em baixo de caminhões, em valas ou bueiros, atrás de paredes...

Cops

Campanhas onde os personagens jogadores são tiras, policiais metropolitanos ou detetives caçando gangues e malfeitores. O uso de miniaturas também é adequado.

Investigação

Campanhas mais sombrias, em que os personagens são incumbidos de investigar algo. Abuse do suspense e crie certa tensão na mesa de jogo. Procure surpreender os jogadores. Esteja dois passos à frente deles.

Mercenários

Os personagens atuam como mercenários, fazendo serviços sujos para as mega-corporações.

Campanhas Exóticas

Veja abaixo duas idéias para campanhas exóticas no universo de Clockwork.

Além Reduto

Os personagens descobrem que há outra metrópole como o Reduto através do recebimento de um sinal de rádio feito por um aparelho AM-FM de um dos personagens.

A princípio, ninguém acredita neles. Basta, agora, que eles saiam do Reduto e enfrentem desertos radioativos, florestas de fungos gigantes, contendo verdadeiros monstros e muitos outros perigos para conseguirem chegar até esta cidade.

Cobaias

Os personagens são recrutados como cobaias de uma organização governamental. Ao fim das experiências, eles descobrem ter poderes, como invisibilidade, psiquismo, clarividência, controle sobre elementos da natureza, como o fogo ou o ar...

O uso do livro SUPERS é altamente recomendado.

Clockwork

Nome:

Classe Social/Profissão: Nível:

Sexo: Altura: Peso:

Idade Aparente: Idade Real:

ATRIBUTOS

Valor/%

Força

/

Destreza

/

Constituição

/

Agilidade

/

Inteligência

/

Força de Vontade

/

Carisma

/

Percepção

/

PV

PV Atuais

IP

APRIMORAMENTOS

EQUIPAMENTOS

PERÍCIAS

Pontos Gastos/Valor Total

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

PERÍCIAS DE COMBATE CORPORAL

Valor de Ataque/Valor de Defesa

/

/

/

/

/

/

PERÍCIAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA

Valor de Ataque

/

/

/

/

/

Um Projeto de Skady