

PROJETO

RESET



Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física – Polo UFRJ

MNPEF

Este material é parte integrante da dissertação de Mestrado: **O Role-playing game (Rpg) como ferramenta para o ensino de Física**. Apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) no Curso de Mestrado Profissional de Ensino de Física (MNPEF), como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Ensino de Física.

O material foi produzido com apoio da Capes. **Trata-se de material de domínio público não podendo ser comercializado.**

Autor: Paulo Henrique de Sousa Silva

Diagramação: Gabriel Felipe Gomes

Revisão: Carlos Irineu Costa



MNPEF

Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física – Polo UFRJ

ÍNDICE

Introdução.....	5
Capítulo I: O mundo “resetado”	10
Capítulo II: As ordens	16
Capítulo III: Personagens e Características	28
Capítulo IV: Efeitos de Conhecimento	49
Capítulo V: Regras	56
Capítulo VI: Sistema de Combate	64



PRÓLOGO



...Nem sempre foi assim, não sabemos muito sobre o que realmente aconteceu, tudo que sabemos é que havia muitos mais de nós... Sabemos que muito tempo atrás nosso povo atingiu um marco. O poder que possuíam era sem igual e coisas que hoje lutamos muito para ter eram descartadas como lixo.

Hoje somos *poucos* e somos *caçados*...

INTRODUÇÃO

Imagine um mundo onde todos os conhecimentos da humanidade se perderam, imagine uma guerra travada entre aqueles que desejavam resgatar estes conhecimentos e aqueles que queriam a proibição destes conhecimentos, onde os perdedores eram caçados e viviam com medo por sua presunção. Esse mundo e essa guerra aconteceram.

A Grande Guerra terminou e é chegada a hora de lutar pela sobrevivência.



UM POUCO DE HISTÓRIA

Cerca de dez mil anos antes da Grande Queda os humanos eram caçadores.

Desenvolveram a astronomia, pois nossa sobrevivência dependia de saber ler as estrelas para prever a mudança das estações e a migração das manadas selvagens. Começou então uma revolução na forma como vivíamos. Nossos ancestrais aprenderam a moldar seu ambiente, domesticando animais selvagens, cultivando a terra. Com as plantações e os animais puderam se fixar, deixaram de ser nômades e isso mudou tudo. Pela primeira vez na História os humanos possuíam mais coisas do que podiam carregar surgiram as trocas de mercadorias e foi preciso desenvolver uma forma de registrar tudo isto.

Cerca de seis mil anos antes da Grande Queda a Humanidade inventou a escrita e logo começamos a registrar muito mais do que quantidades de grãos: a escrita nos permitiu registrar nossos pensamentos e propaga-los pelo espaço e tempo. Pequenas marcas na argila se tornaram uma forma de driblar a mortalidade e o mundo mudou.

Ao longo destes milênios o homem buscava entender a natureza e estabelecer diferentes relações com a mesma. As religiões forneciam respostas para as perguntas mais diversas: de onde viemos, qual é nosso propósito, por que chove, por que o vinho fermenta. A nossa habilidade de reconhecer padrões sempre teve dois aspectos opostos para nós: assim como podemos reconhecer um rosto em uma sombra na parede, também podemos criar as mais fantásticas histórias a respeito de qualquer sombra que, muitas vezes, nem será um rosto.

Conforme as civilizações se desenvolviam um grupo de pessoas se destacava por seu comprometimento com o desvendar dos segredos mais profundos dos fenômenos observados. O desejo deste grupo de solucionar esses mistérios os distinguia do restante das respectivas sociedades em que viviam. Eles foram os primeiros a estabelecer um método que deu ainda mais poder à humanidade. Eram conhecidos como **Gnosis**.

Testavam ideias experimentando e observando, desenvolviam as ideias que passavam em seus testes e rejeitavam as outras. Seguiam o percurso das evidências onde elas os levassem e, principalmente, questionavam tudo. Aqueles que seguiam este método desejavam descobrir os mistérios do Universo. Logo o homem deixou de viver à mercê da natureza e passou a controlá-la. Saímos das trevas, percorremos grandes distâncias e, em pouco tempo, passamos a dominar os elementos. Nossos pensamentos podiam ser transmitidos por todo o planeta em um piscar de olhos.

Foi então que veio a Grande Queda...



A ESSÊNCIA DE UM GNOSIS



Viver um papel que esteja distante de nós mas que, ao mesmo tempo, reflita algumas de nossas crenças e desejos é emocionante. Em cada partida de Projeto Reset os participantes assumem o papel de um Gnosis capaz de alterar a forma como vemos o mundo por meio de suas descobertas. É um mundo imaginário em um futuro não muito distante do nosso, e os personagens sempre têm a capacidade de mudar o mundo e mudar a si mesmos.

Por mais longa que seja a vida das pessoas, poucos abrem os olhos e despertam para suas verdades individuais. Não existe uma única fórmula para o Despertar de um gnosís, é algo que pode ocorrer com qualquer um e a qualquer momento.

O despertar pode ser súbito ou gradual. Há aqueles que, observando um fenômeno simples, como o movimento de uma bússola, percebem que devem partir em busca de uma compreensão mais fundamental da natureza. Outros decidem mudar drasticamente suas vidas, após algum evento traumático, e vão buscar respostas. Há ainda aqueles que passam por uma lenta intensificação da consciência, uma longa sequência de pensamentos.

De qualquer forma, aquele que despertou entra em um novo mundo e depois do despertar não há caminho de volta.

O despertar revela a um gnosís a capacidade de entender a realidade através de sua Lokia, mas não traz um conhecimento pré-moldado. Estimulado por um crescente desejo de compreensão os gnosís são continuamente levados por sua Lokia às mais diversas situações. Seja por meio de um sonho, um experimento ou um diálogo a lokia entrelaça o gnosís e a realidade. Por meio de estudo e treinamento em uma Ordem, eles descobrem técnicas e utilidade para seus novos conhecimentos. Em retorno, a própria compreensão da realidade modifica o gnosís.



À PROCURA

Depois do despertar, a lokia de um gnosís não mais descansa. Em vez disso, o gnosís é levado a alturas maiores de compreensão da realidade. Confrontando seus medos e fraquezas o gnosís se levanta contra tudo e a todos em sua jornada, sempre buscando novos conhecimentos.

Alguns gnosís utilizam seus conhecimentos para obtenção de ganhos pessoais. Outros se isolam da sociedade. De um modo ou de outro todos buscam desvendar os mistérios da natureza. Embora o conhecimento traga poder, ele sempre traz sabedoria. O conhecimento é uma mudança tanto exterior quanto interior. Com esta mudança o gnosís é levado a um estado mais elevado, queira ou não. Seguindo sua lokia, um gnosís pode ser levado a uma Procura a qualquer momento, avançando através de enigmas, raciocínios e observações, sempre em busca de uma compreensão maior da natureza.

Por fim, através de suas procuras o gnosís passa a superar e compreender a frágil condição humana. Ele põe seu ego de lado em busca da compreensão mais perfeita. Essa é a Revelação, mas poucos gnosís chegam tão longe em sua busca. Alguns morrem no caminho, outros saem do caminho a vão prestar serviços com seus conhecimentos. Outros ainda decidem não ter capacidade para ir tão longe e desistem de sua busca... De qualquer forma, a Revelação é um fim promissor para um gnosís.



INTRODUÇÃO

A GUERRA DOS GNOSÍS

Após a Grande Queda, primeiro a humanidade passou a viver em pequenos grupos nômades. Levou muito tempo para que o medo se dissipasse. Após certo tempo grupos maiores se formaram. O problema era que a sobrevivência ainda era muito ligada ao consumo dos restos das antigas cidades: como gafanhotos, a humanidade era um grupo de predadores se esforçando ao máximo para continuar vivo.

Com o tempo a transmissão de conhecimento deixou de ser prioridade para alguns grupos. Apenas sobreviver era importante. Demorou algumas gerações para a humanidade voltar a se fixar, mas sem o conhecimento dos gnosís a grande maioria vivia num estado de barbárie. Logo começou uma guerra entre aqueles que queriam resgatar os antigos conhecimentos e aqueles que queriam bani-los. Afinal, controlar a natureza quase tinha extinto a humanidade.

O grupo pró gnosís foi caçado ou banido. No tempo presente, há poucos lugares em que se permite o desenvolvimento de conhecimento. Para todo o resto, quem deseja desvendar a natureza deve fazê-lo escondido ou em vilarejos distantes das antigas ruínas da velha civilização.



COMO USAR ESTE LIVRO

Cada capítulo deste livro detalha um aspecto diferente do jogo, explicando como contar histórias e criar personagens ou ainda como resolver dúvidas sobre as regras. Você deve folhear o livro em sequência e depois se aprofundar nas partes que lhe interessarem. Nenhuma regra é imutável.

Capítulo Um: Descreve o mundo em que os gnosís lutam para obter a compreensão da natureza.

Capítulo Dois: Explora a herança das tradições de estudos dos gnosís.

Capítulo Três: Explica as regras de construção de um personagem.

Capítulo Quatro: Explica como cada área do conhecimento pode ser usada em benefício do personagem, tanto no cotidiano quanto em combate.

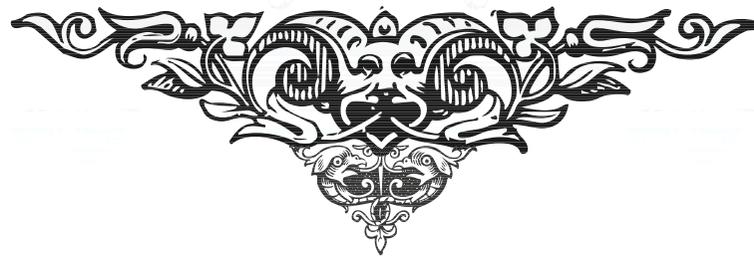
Capítulo Cinco: Detalha um conjunto simples de regras para a condução do jogo. Explica também como um conjunto de dados de 10 faces podem ser usados para resolver situações indeterminadas.

Capítulo Seis: Sistema de combate.





CAPÍTULO I:
○ MUNDO "RESETADO" ○



Pouco antes da **Grande Queda**, o mundo não era muito diferente disso que você pode observar à sua volta. Como falamos de um futuro distante deste presente, muitas tecnologias podem ter surgido e fica a critério do **Narrador** usar este fato.

Agora imagine 150 anos de ação do tempo sobre todas as coisas... não esqueça as inundações e os terremotos... as plantas e os animais selvagens também... O que você terá imaginado é o mundo onde se passa nossa história.

Neste mundo as praticidades da vida moderna desapareceram, assim como as tecnologias atuais: eletricidade, celulares, carros e todo tipo de motores. Ainda que possam ser encontrados, estão em péssimo estado. É raro encontrar alguém que saiba como e para que utilizar certos equipamentos.

Após a guerra, os pequenos agrupamentos sociais que se formaram se dividiram em 2 tipos principais. O primeiro é regido pela filosofia dos gnosís e o segundo manteve os mesmos princípios das sociedades antigas.

UM MUNDO DE TREVAS

Embora ainda seja o mundo em que vivemos, muitas águas passaram por baixo da ponte, muita coisa mudou, muitos horrores agora estão à espreita na escuridão. Os gnosís podem mudar a forma como a humanidade compreende a realidade com seu conhecimento mas é preciso que tenham cuidado. Sempre vão existir aqueles que não querem mudar seu estilo de vida, sua ideologia ou suas crenças e, ainda pior, sempre vão existir aqueles que querem manipular as massas ignorantes. É por isso que as sociedades baniram os gnosís e é por isso que essas mesmas sociedades são o maior perigo para um gnosís.

Ao mesmo tempo estas são maioria e estão no centro das antigas civilizações, o que torna muito comum a ida de um gnosís a tais lugares para obter materiais para sua investigação da natureza.

PUNK GÓTICO, STEAM PUNK, PÓS APOCALÍPTICO OU CYBER PUNK.

Todos esses termos descrevem bem o cenário em Projeto Reset, mas não queremos eliminar outras possibilidades de sua imaginação. Basta que o ambiente seja decadente e violento, combinado com um certo mistério, medo e conflito cultural.

Em cidades sujas e destruídas, as pessoas passam o tempo tentando ignorar a decadência da humanidade. Os grandes prédios comerciais em escombros passaram a abrigar favelas, onde as pessoas tentam sobreviver em meio à hostilidade e conflitos. Lá, a força é a maior lei que existe. As pessoas se prendem aos governos locais por uma falsa sensação de proteção. Esses governos em geral são corruptos, mantêm a população na ignorância e controlam os recursos locais a seu favor. Seu único objetivo é permanecer no poder. Qualquer um que questione sua autoridade é rapidamente removido do caminho.

Em contraste às ruínas das antigas civilizações e seus monumentos existem os recantos naturais, onde o perigo são os animais selvagens e as criaturas que este planeta alterado abriga. Também é comum um gnosís precisar buscar materiais nestes locais: minérios, plantas ou extratos de animais. Por meio das descrições do jogo, o cenário fornece um ambiente diferenciado. O narrador deve fazer com que a sensação de um mundo desesperado e decadente transpareça durante a ação, enquanto a reação dos jogadores reforça a presença deles neste cenário -

lastimável. Obviamente cada grupo terá sua visão - não há limites para a imaginação.



GNOSIS

Nada mais assustador do que ser uma minoria na Terra, especialmente com as recentes mudanças que predizem o fim de uma era. Grandes conhecedores foram mortos ou forçados a se refugiar em locais longínquos, pois o conhecimento é considerado perigoso demais. Os gnosís mais jovens têm que se unir se quiserem sobreviver neste mundo e, mesmo que não tomem partido, sua singularidade os destaca da sociedade comum. Os gnosís são um grupo à parte.

Uma vez que são diferentes de humanos comuns, os gnosís se organizaram sob a égide de (filosofias mais elevadas). Os gnosís analisam uns aos outros pela grandeza de suas descobertas, pela aplicabilidade de seus inventos e os ideais aos quais aderem. A habilidade de um gnosís em sua área de conhecimento determina o respeito que ele é capaz de impor dentro da sociedade dos gnosís, enquanto sua personalidade define em qual **ordem** ele utilizará seus conhecimentos. As **academias** são essas sociedades onde os gnosís podem andar livremente. Cada indivíduo tem uma função específica dentro de sua ordem onde acaba desenvolvendo sua área de conhecimento. Em contraste, todas as outras sociedades aboliram os gnosís são chamadas de **União**. Nelas, existem indivíduos exclusivamente dedicados à caça aos gnosís (**Ceifadores**), enquanto há gnosís que trabalham para a **União**. Nelas, existem indivíduos exclusivamente seus interesses (**Caídos**). É mais comum um gnosís despertar dentro de uma Academia, mas aqueles que despertam dentro de uma União corre grande perigo (**Órfão**): sem nenhuma organização para protegê-los, esses são os primeiros na linha de fogo. Os poucos que não tomaram partido foram mortos ou estão muito bem escondidos. Não há espaço para indecisos em meio a tantos conflitos.

AS 7 ORDEMS

O número 7 está presente em muitas superstições, para aqueles que acreditam nelas. São uma antiga herança do nosso falso reconhecimento de padrões. Contudo, este não é o caso para os gnosís. As 7 ordens são simplesmente uma forma de dividir as áreas de conhecimento de uma forma mais coerente. Assim como nenhum conhecimento é realmente independente do outro, também assim funcionam as **ordens**. As 7 também representam o auge do desenvolvimento da mente e aquele que deseja obter a revelação deve trilhar esses caminhos com disciplina, dedicação e humildade.

O **conselho das 7 ordens** funciona como o cérebro dentro de uma academia, com um representante de cada ordem. Dali partem as decisões de como utilizar os recursos, de qual será a prioridade nos esforços de reconstrução da humanidade, de como lidar com os não despertados e com a própria União. O conselho serve aos cidadãos da academia, sejam eles gnosís ou não-gnosís. Todos têm direitos

e uma voz dentro do conselho, mas toda ação é debatida e votada. O conselho é uma das grandes distinções da organização entre **Academias e União**.

AS RELAÇÕES CONFLITUOSAS

Durantes muitos anos os conflitos enfraqueceram as academias, que perderam seus líderes mais experientes. Por serem minoria, as academias, se localizam em territórios isolados onde a oferta de material e de recursos é escassa. As diferentes tribos da União, por outro lado, permanecem nos antigos centros urbanos, próximas às antigas tecnologias (um tesouro inestimável). Além disso, as academias entendem que todo cidadão pertencente a uma União ainda é um possível gnosís capaz de despertar, daí a relação de conflito. Os gnosís têm que ser bons amigos da União, mas a União é o pior inimigo de um gnosís. E um consenso que as academias estão quase extintas, a União está ganhando a guerra.

A ausência de mestres torna tudo ainda mais difícil. Muitos morreram na Grande Queda ou nas guerras civis que se sucederam. A maioria dos gnosís, restantes ainda é inexperiente, autodidata, um discípulo, aprendiz ou alguém recentemente iniciado. Deixados à própria sorte, devem lutar contra a União com uma vã esperança de um dia sobreviver e alcançar a revelação pessoal. Contudo, muitos já começaram a perder suas esperanças.



A UNIÃO

“a matrix é um sistema Neo, esse sistema é nosso inimigo e quando se está lá dentro o que vê... executivos, professores, advogados, carpinteiros, a própria mente das pessoas que estamos tentando salvar... mas até que o façamos essas pessoas continuam sendo parte do sistema e isso as torna nossas inimigas... você deve entender que a maioria dessas pessoas não está pronta para despertar e muitas estão tão habituadas, tão irremediavelmente dependentes do sistema que irão lutar para defendê-lo...”

Morpheus, The Matrix

Enquanto gnosís questionam os dogmas e paradigmas a União controla as massas. Por isso quando um gnosís se mistura as massas a união tem muito a perder. A União reage com rapidez e eficiência para oprimir quaisquer ameaças ao seu domínio.

ATUALMENTE

Ocupados com a manutenção do seu poder, a união controla quais conhecimentos, tecnologias ou filosofias podem ou não ser utilizados... Na maioria das vezes, ela o faz de maneira bem hipócrita. Reprime toda forma de criatividade ou desvio comportamental, já que o uso de tecnologias desafia os dogmas da união. Os ceifadores (agentes diretos da união conhecidos assim por “ceifar o joio do trigo”) impõem seu controle de maneira brutal, seja caçando os gnosís que tentam reconstruir as tecnologias ou lutando contra excessos que possam ameaçar os dogmas da União.

○ PROCEDIMENTO DA UNIÃO

Para as academias, somente através do conhecimento o homem se liberta de sua condição e entende o seu lugar no cosmos. Para o conselho dos 7 a habilidade de transpor grandes distâncias, comunicar-

se com pessoas a longas distâncias, controlar a matéria e as substâncias, entender a complexidade da vida e do corpo, são aplicações do conhecimento e mostram o controle sobre a própria realidade. Para a União nada poderia estar mais distante da verdade. A União luta para construir um mundo onde somente uma única verdade exista. Para eles as tecnologias são uma desvirtuação, um capricho humano, um perigo que lida com forças incontroláveis. Não obstante a União faz uso de diversas tecnologias para seus interesses.

Para manipular as massas a União usa diversas técnicas, a propaganda é uma delas. Divulgando todo o tipo de mentiras a União aponta os gnosís como a maior causa de toda a adversidade humana, enquanto estabelece que somente através da adesão as crenças e aos dogmas da União a humanidade poderá sobreviver. Instaura e estimula o medo para manipular as massas e justificar seus atos, sempre anunciados como servindo ao bem estar de todos. Ao mesmo tempo, ela faz com que todos se sintam parte de um grupo de pessoas especiais, fazendo apelas ao ego dos indivíduos e criando em todos um forte sentimento de adesão à União.

A CADEIA DE COMANDO

A União observa tudo, ela está em toda a parte, de maneira obscura ela pode ser qualquer um dentro de uma sociedade, o seu alicerce é o que chamam de **conclave**, e dele participam os líderes da **voz**, dos **olhos**, da **mão** e do **cérebro**, entidades fundamentais para o controle e manipulação das massas.

Para muitos o conclave não é nada mais do que uma história para assustar criancinhas. É um fato que sua ação em cada tribo pertencente à União tem diminuído, fazendo com que ajam de acordo com seus próprios critérios.

O conclave se reúne para discutir os planos da União mas, por conta da precariedade dos sistemas de comunicação restantes, nem sempre esses planos são repassados a todas as tribos que participam da União. Apesar das aparências, os agentes diretos da União não são gnosís - são indivíduos ainda adormecidos que têm algum treinamento e conseguem utilizar algumas tecnologias.

○ OBJETIVO

Agora que os gnosís foram banidos, a União tem tempo para se dedicar aos seus objetivos. Ela segue um cronograma, e embora cada tribo ou povoado tenha uma visão de alcançar esses objetivos, todos trabalham para o mesmo fim.

Primeiro, a União pretende repovoar a terra. Quanto maior a massa de pessoas, mais ignorante ela se torna, mais suscetível aos planos da União ela será. Ao mesmo tempo, a União busca uniformizar a forma de pensar e de agir: para isso ela procura estruturar e sistematizar o ensino, controlando o acesso à educação e a informação, banindo toda forma de pensar divergente destruindo várias fontes de conhecimento. Se todos pudessem consultar e aprender com várias fontes a União correria um sério risco.

Uma vez assegurado o controle da informação e da educação, o próximo passo é garantir a unidade através de demonstrações públicas de seus feitos, incitando em paralelo um sentimento de medo para que todos queiram permanecer sempre mais dependentes desse sistema. Para o bem-estar geral, existe o entretenimento vazio. Ao controlar o lazer da população, há uma garantia de que novas ideias não surjam e de que o estilo de vida se mantenha o mesmo sem questionamentos.

Finalmente, a União almeja criar uma cultura de colônia, na qual a humanidade se comporte como

formigas: um único organismo vivo que trabalha em conjunto de maneira obediente e cega.

É preciso admirar a inteligência do inimigo.

CEIFADORES E CAÍDOS

Os **Ceifadores** são o braço de ferro da União. Eles garantem a uniformidade de pensamento e são responsáveis diretos pela perseguição aos gnosís. São muito bem treinados, extremamente dogmáticos e fundamentalistas. Se um gnosís iniciante deseja viver, ele deve se manter afastado dos ceifadores.

Os **Caídos** são gnosís que abandonaram a busca pela revelação para defender seus próprios interesses, aderindo assim à União. Todo gnosís pode cair nesta tentação um dia - afinal, o poder sem sabedoria corrompe a todos. Os caídos fornecem muitos conhecimentos e tecnologias aos agentes da União e são extremamente perigosos.

Outras coisas

Muitos mistérios permanecem em aberto, nunca se sabe o que se pode encontrar nesse mundo completamente novo. A verdade está lá fora, em meio a tecnologias perdidas, criaturas estranhas, conhecimentos ocultos. Tudo isso está prestes a ser redescoberto.

○ COSMOS

A exploração do espaço era comum nas antigas civilizações ou era apenas ficção? Pouco se sabe sobre isso já que muitos registros foram perdidos. É possível até que a humanidade tenha

conseguido colonizar outros planetas. Se o fizeram, contudo, por que eles não retornaram à Terra depois da grande queda? Foram eles que causaram essa catástrofe? São outras tantas perguntas em aberto.

A VIDA

Que tipo de vida o planeta abriga agora? Durante décadas as mudanças climáticas modificaram vários ecossistemas: ambiente gélidos agora são desertos escaldantes e oceanos invadiram cidades. Com tantas mudanças, a natureza pode ter sofrido todo tipo de mutação e os animais que se adaptaram podem constituir uma ameaça.

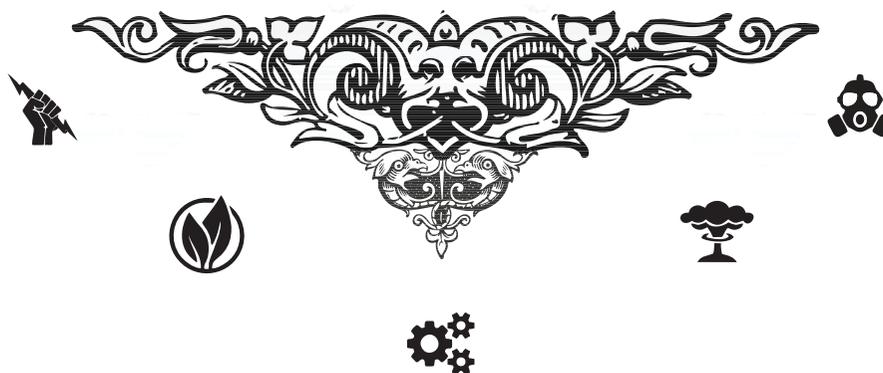
ESQUECIDOS

E se nem todos os humanos que tinham acesso à nano-tecnologia houverem morrido na grande queda? E se ainda existirem sobreviventes que detêm todo o conhecimento tecnológico da antiga civilização? Que tipo de humanos eles seriam e quais seriam suas capacidades e objetivos neste novo mundo? Talvez este seja um mistério que ninguém queira resolver.





CAPÍTULO II:
AS ORDENS



Trabalhar em equipe torna tudo mais fácil, os gnosís não são diferentes. Eles se agrupam para compartilhar princípios em comum, desenvolvendo seu próprio conselho e conjunto de conhecimentos. Daí surgiram as Ordens. Essas ordens tem sua discordância entre seus estilos e suas buscas. Mas perceberam que é muito mais produtivo trabalhar em conjunto, pelo menos superficialmente, para atingirem objetivos em comum e se defenderem contra forças que podem destruir os gnosís.

O conselho dos 7, constituído de um membro de cada ordem, é o que liga cada tradição a outra. O propósito do conselho é guiar as ações das Ordens como um todo, tentando manter o bem estar dos gnosís e não-despertos.

Num nível individual as Ordens tem um vasto número de propósitos na vida de um gnosís. Elas o ajudam a aprender, fornecem apoio moral e material, auxiliam o seu desenvolvimento pessoal. Um gnosís dentro de uma Ordem faz parte de um grupo que irá ajuda-lo e apoiá-lo nas horas mais difíceis. Em troca o gnosís deve ser útil a ordem e a academia prestando seus serviços quando necessário dentro de um ofício.

As Ordens acreditam que todos tem o direito de despertar, todas acreditam que a humanidade tem o direito de ter acesso as maravilhas que a humanidade alcançou nos seus tempos dourados, conheça a verdade e ela vos libertará. A União só deseja a alienação das massas.



SEGUIDORES DO AETHER

Pegue um objeto feito de plástico e depois esfregue algumas vezes no couro cabeludo. O objeto passará a atrair outros objetos leves como pedaços de papel. Encontre uma pedra de magnetita em forma de barra e marque um x nessa barra. Deixe a barra em um local onde possa girar livremente e uma parte dessa barra sempre apontará para o norte, não importando onde você esteja. Que forças invisíveis são essas e quais são suas propriedades? Qual é sua origem? Esses são os questionamentos de um seguidor do aether.

HISTÓRICO

A antiga civilização tinha uma enorme gama de máquinas. Seu funcionamento estava ligado a uma série de elementos em comum. Veículos, Iluminação e até a comunicação estavam associados a princípios que os seguidores do aether buscam redescobrir. Após a Grande Queda, algumas informações sobre esses conceitos se mantiveram enquanto outras foram completamente apagadas. As formas antigas de telecomunicação fazem parte desses conceitos que se perderam completamente. É um dos maiores sonhos dessa Ordem. Mais interessante ainda é notar que muitos dos serviços automatizados funcionavam também sobre esses princípios: do transporte à produção de alimentos, de alguma forma o aether sempre permeava a vida dos antigos humanos, por isso a grande importância dessa ordem.

Os gnosís que se encarregavam de tentar restabelecer toda essa tecnologia se tornaram os seguidores do aether.

FILOSOFIA

Os seguidores do aether acreditam que seus elementos são a base de todo o Universo. Sendo assim, toda a realidade poderia ser explicada através desses elementos, seja a luz, sejam as interações entre as substâncias ou até mesmo as forças de contato. Tudo isso estaria interconectado por forças invisíveis mas fundamentais. Buscando entender essas forças eles estariam mais próximos de uma compreensão da realidade.

Gather: é uma das funções mais perigosas entre os gnosís. São responsáveis pela coleta de antigas tecnologias fora do território da academia. Um gather deve ser furtivo, pois tem que adentrar territórios inimigos e, ao mesmo tempo, consegue ser preciso ao utilizar suas armas de atordoamento.

Os gnosís que ingressam nessa ordem tendem a ter um arquétipo de personalidade competidor, esperto, comediante, cínico.

FUNÇÕES

A utilidade de um seguidor do aether é grande dentro de uma academia, mas destacam-se as seguintes funções:

Trapper é o responsável pela reparação/criação de dispositivos que podem ser acionados remotamente por uma simples chave ou até mesmo um botão. Usam esses mesmos dispositivos para a segurança da academia criando armadilhas.

Área de Conhecimento:

Aether(Eletromagnetismo);



Uma planta pode sobreviver sem terra, mas nunca viveria sem luz. Quando dois membros da mesma espécie se reproduzem características de ambos os genitores são transferidas para a prole, tanto em animais quanto em plantas. Na natureza, sempre identificamos mecanismos nos animais que servem perfeitamente ao ambiente em que esses animais vivem. Quais são os mecanismos da vida? Quais são seus segredos? Até onde podemos controlá-la? E como ela surgiu? Esses são os principais questionamentos de um **Vitalogista**.

HISTÓRICO

Embora não se saiba como ocorreu a Grande Queda, muitos acreditam que foi a manipulação da vitalis que gerou o colapso da grande civilização. Após o colapso, muitos gnosis tentavam determinar o que teria ocorrido e por isso pesquisavam o corpo humano, suas estruturas, seus mecanismos.

Sabe-se que os conhecimentos dos antigos sobre o corpo humano permitiam que desenvolvessem substâncias que ampliavam suas capacidades físicas e mentais. Também era possível tratar doenças com essas substâncias, e algumas doenças podiam ser previstas já no momento do nascimento do indivíduo.

A manipulação da vitalis também permitia um controle de que tipos de espécies seriam adequadas para a produção de alimentos ou não. Espécies com características melhoradas, mais produtivas e livres de doenças eram encomendadas e reproduzidas. As espécies não produzidas artificialmente também eram pesquisadas e analisadas. Por meio de das estruturas desenvolvidas por essas espécies foram criadas muitas tecnologias.

Os gnosis que tentaram propagar alguns desses conhecimentos fundamentais para a humanidade se tornaram mais tarde os vitalogistas. Infelizmente a perseguição da União foi implacável e, hoje, poucos conhecimentos se mantiveram acessíveis.

FILOSOFIA

Para um vitalogista existe uma conexão entre todas as formas de vida. Todos os seres vivos compartilham elementos em comum, assim como o sol que fornece energia a uma plantação faz parte de uma cadeia que dará energia ao gado e finalmente a nós, parte inegável dessa conexão.

Quando percebemos que só as espécies adaptadas ao seu meio sobrevivem e que estas passam suas características para as gerações futuras ... percebemos que sobrevivemos graças a nossos antepassados. Como para todos os seres vivos, essa conexão com nossos antepassados é a vitalis ... compreender isso é compreender a realidade.

Em geral os gnosis dessa ordem podem ter os arquétipos de personalidade **sobrevivente, caçador de emoções, samaritano, ranzinza.**

FUNÇÕES

Nas academias o vitalogista no geral tem um maior prestígio, visto que sua utilidade é fundamental para o bem estar da comunidade as funções são:

Curandeiros: buscam compreender o funcionamento do corpo humano e suas estruturas complexas, estudando tanto o funcionamento quanto as disfunções. Por isso acabam estudando também os microrganismos e suas propriedades. Em combate são letais com adagas e facas.

Caçadores: são especialistas em comportamento animal e com isso também acabam compreendendo o comportamento humano. São responsáveis tanto por encontrar fontes de alimento como materiais de origem animal indispensáveis para a sobrevivência. No geral caçadores tem um familiar (animal treinado) que os ajuda em suas buscas.

Herbalista: especialistas em plantas e suas propriedades, compreendem os benefícios de diferentes tipos de alimentação, produzem remédios, elixires e poções. Também entendem de venenos, drogas e seus efeitos nos organismos.

Área de conhecimento: Vitalis (Biologia)





MECANIS

Deixe dois objetos redondos e de massas bem distintas caírem. Não importa qual a diferença entre as massas, os corpos sempre atingem o solo ao mesmo tempo. Obviamente é mais trabalhoso mover o de maior massa do que o de menor massa, indicando que aquilo que puxa os corpos sabe exatamente o quanto puxar. Uma configuração de polias pode diminuir em muito a força necessária para erguer um objeto.

Alguns movimentos tendem a se perpetuar enquanto outro acabam abruptamente. Quais são as causas do movimento? Existem invariâncias? E quais seriam essas invariâncias? Qual é a relação entre tempo e espaço? São esses questionamentos que influenciam um gnosia da ordem.

HISTÓRICO

Muitos aspectos da antiga tecnologia, mesmo os mais complexos, faziam uso de conceitos mais fundamentais como força, velocidade, energia, inércia, referencial. Conceitos tão fundamentais que não se restringiam a uma só área de atuação.

Por exemplo: seja um motor de Khaos ou um motor de Aether, todos acabam gerando movimento. Em última instância sempre queremos gerar alguma forma de movimento. Quando todos sistemas automáticos pararam, a busca pela sobrevivência tornou-se a única preocupação de todos. Como tais conceitos não eram essenciais, deixaram de ser transmitidos. Logo vários gnosys perceberam o grande erro que cometeram e tentaram redescobrir as leis que regem o movimento.

FILOSOFIA

Para os gnosys desta ordem, este conhecimento tem um alcance mais amplo. Todo movimento tem uma duração. Conhecendo as leis que modificam aquele movimento pode-se prever onde e quando aquilo que se move estará e onde já esteve. Sendo assim, para um Mecanis, a compreensão dos movimentos pode nos contar sobre o passado, o presente e o futuro.

A realidade é um relógio gigantesco com cada peça, cada engrenagem, cada compasso trabalhando em perfeita harmonia. Ao estudar o movimento estamos nos colocando em uma posição privilegiada e vislumbrando este magnífico relógio.

Os gnosys desta ordem tendem a ter os seguintes arquétipos de personalidade **galante, arquiteto, bullying, perfeccionista.**

FUNÇÕES

Os gnosys desta ordem auxiliam várias ordens sempre sendo multidisciplinares sendo é assim é bem comum um Mecanis estar trabalhando em ordens distintas de sua origem mas quando independentes podem ocupar as seguintes funções:

Sentinela: são os guerreiros de uma academia, procuram aperfeiçoar seus corpos através de rigorosos treinos e estudo incessante do movimento para potencializar ainda mais sua capacidade de combate.

Cronognosis: este é um especialista em tempo, sincronia, taxas de variação, constelações. Cronognonis são raros e excêntricos e no geral muito reservados. Eram os organizadores do samhain e por isso continuam sendo estigmatizados.

Área de conhecimento: Kinects.



AL-DEMOCRIS

Você já deve ter observado um fenômeno interessante. Quando deixamos um objeto de ferro sob ação do tempo logo seu brilho característico some e ele se torna avermelhado, ou seja, enferruja. Suas propriedades se tornam diferentes, ele passa a ser quebradiço. A ferrugem não é um ser vivo que cresce no ferro.

Um outro fato: se você pegar uma pilha de papel, medir sua massa e depois, em um recipiente fechado, queimá-la e medir a massa total após a queima você obterá o mesmo valor. Como as cinzas são muito mais leves, isso indica que a restante da massa foi conservada e está na fumaça.

De que forma então as substâncias se combinam? Como determinar a quantidade final de uma mistura qualquer? E por que algumas substâncias reagem entre si enquanto outras parecem se ignorar completamente? As substâncias são os objetos de estudo de um Al-Democris.

HISTÓRICO

É formidável o que se pode fazer quando conhecemos as propriedades das substâncias e quais outras podem adquirir quando combinadas de maneira adequada. Um exemplo banal: misturando leite, ovos, farinha, fermento e deixando um tempo no forno, respeitadas as proporções o resultado será um bolo. Os antigos entendiam essas regras de combinação das substâncias mesmo que as vezes de maneira empírica (quer dizer, as regras funcionavam na maior parte do tempo).

Como efeito dessa compreensão, metais mais resistentes e mais maleáveis eram produzidos, assim como vidros que suportavam altíssimas temperaturas. Era comum alterar as propriedades dos materiais para um fim desejado.

Até os subprodutos de outros processos eram aproveitados. É o caso da fabricação de combustíveis voláteis para as máquinas de khaos. Durante algum tempo as civilizações antigas utilizaram muito essas máquinas. A produção do combustível gerava muitos subprodutos que, no princípio, eram descartados, mas logo a produção em larga escala passou a utilizá-los para a fabricação do que hoje chamamos de plástico.

A evolução do poder desses gnosis gerou a possibilidade manipular até as nanoestruturas. Pegue as asas de uma borboleta azul (blue morpho). Mesmo fragmentando essas asas e trabalhando com solventes não se consegue separar o pigmento azul. A razão é simples: não há pigmento! Na verdade é a nanoestrutura da asa que reflete a luz azul.

Os gnosis desta ordem sonham com o dia em que todos esses conhecimentos possam ser restaurados, mas hoje a ordem segue em crise pois ainda é difícil

FILOSOFIA

Assim como a casa é feita de diferentes materiais, assim como o corpo é composto por diferentes substâncias, as próprias substâncias também são feitas de coisas menores. Ainda que todas as coisas sejam feitas a partir de outras, deve existir uma substância fundamental, uma única substância primordial a partir da qual as diferentes combinações formariam todo o Universo.

Esses gnosis acreditam que essa matéria fundamental exista e que, quando finalmente for encontrada e estudada, toda realidade será compreendida. Buscar a verdadeira essência indivisível é o objetivo final de um **AI-democris**.

Os gnosis desta ordem costumam ter um arquétipo de personalidade **bom vivant, celebrante, diretor, conformista**.

FUNÇÕES

Normalmente é uma função muito privilegiada dentro de uma academia por sua utilidade. Os AI-democris possuem muitos recursos. Embora o acúmulo de dinheiro não seja comum em uma academia, a ideia de valor é baseada em princípios de utilidade e na disponibilidade de recursos. Se houvesse 'dinheiro', com certeza os AI-democris seriam os mais ricos.

Forger: é o responsável pela fabricação/tratamento de diversos tipos de materiais. Esse conhecimento é fundamental para o desenvolvimento de vários equipamentos e aparatos para as outras ordens, sendo por vezes necessário mesclar diferentes áreas de conhecimentos para criar determinados equipamentos.

Gunner esse tipo de gnosis se especializa em reações violentas entre as substâncias e suas aplicações: explosões, corrosões, gases, entre outros. Com o passar do tempo essas aplicações se provaram muito úteis contra os agentes da União, portanto essa especialização tem aplicações tanto pacíficas quanto bélicas.

Área de conhecimento: Al-quim





A D E P T O S D O K H A S

Já reparou que sempre que arrumamos um local, com o passar do tempo a tendência natural é que ele se desorganize? Observe a fumaça depois de apagar uma fogueira e você verá que ela tende a se espalhar num padrão difuso. Esse padrão de difusão caótico é tão natural que, se você o visse de trás para frente, pensaria que o próprio tempo está voltando (tente imaginar essa cena).

Pense agora em um objeto quente. Quando tentamos manter essa temperatura, por mais perfeito que seja o recipiente ela cairá com o tempo. O mesmo acontece com o movimento: nunca conseguimos realizar um movimento que seja perfeito e que se propague infinitamente. Nem as reações dos Al-democris podem ser repetidas indefinidamente. É como se algo sempre se perdesse, como se a degradação, o caos, a desordem e a perda fossem uma consequência natural necessária.

É possível dominar o caos? Como realizar um processo perfeito? É possível reverter o processo de degradação de energia? Podemos ter um processo cíclico infinito? O **Khaos** é o objeto de estudo dessa Ordem.

HISTÓRICO

Nada é tão impressionante como o número de veículos que utilizavam motores de Khaos que ainda podem ser encontrados pelo planeta, todos em péssimo estado mas é sem dúvida uma prova de que as civilizações antigas dependiam muito dessa tecnologia. Durante algum tempo esses motores precisavam de substancias voláteis. Depois isso foi substituído pela tecnologia à base de Aether. Contudo, o Aether precisa de substancias que não são tão abundantes assim no planeta.

Esses motores, assim como as maquinas de gelar, o controle sobre os gases em geral e sobre a temperatura são algumas das tecnologias e saberes que usavam conceitos intimamente ligados com a manipulação do Khaos.

Acredita-se que, em algum momento, perceberam que uma descrição mais profunda da natureza só poderia ser feita com ajuda do Khaos. A natureza é incerta e não é possível compreender tudo.

FILOSOFIA

Para os que entram nesta ordem o Khaos se torna muito mais do que um conceito que deve ser compreendido, ele passa a ser a roda motora de toda a existência, define o sentido do tempo, direcionando sempre o curso dos eventos.

Não é possível eliminá-lo, é uma consequência natural, como a morte. Estudá-lo é se desapegar do desejo, dos resultados, e aceitar que não temos controle algum sobre o nosso destino. O que leva os gnosis desta ordem a acreditar que não existe bondade nem maldade em suas ações. Eles são o equilíbrio a equidistribuição; tal é essência do Khaos.

Não há ódio ou amor, só serenidade; não há vida ou morte, só continuidade; não há construção ou destruição, só realidade. O Khaos é tudo que existe e não existe ao mesmo tempo. Essa é a filosofia desta ordem.

Os gnosis desta ordem tendem a ter os seguintes arquétipos de personalidade: **excêntrico, trapaceiro, tradicionalista, monstro.**

FUNÇÕES

Uma academia com uma ordem deste tipo tem uma vantagem enorme visto que os motores de Khaos podem gerar uma grande vantagem tecnológica.

Engenheiro do Khaos: responsável não somente pela reparação dos motores, esses gnosis também utilizam seus conhecimentos para o controle dos gases, produzindo assim mecanismos pneumáticos dos mais variados como elevadores, pistões ou até próteses mecânicas.

Gambler: originalmente este grupo de gnosis utilizava seus conhecimentos para a jogatina e a trapaça, mas seus conhecimentos começaram a produzir mais do que isso. A habilidade para estimar probabilidades e estatísticas começou a ser útil para a academia e essa função começou a ganhar destaque.

Ainda restam duas ordens a serem descritas, e como você pode notar cada ordem tem sua respectiva área de conhecimento. As duas ordens seriam:

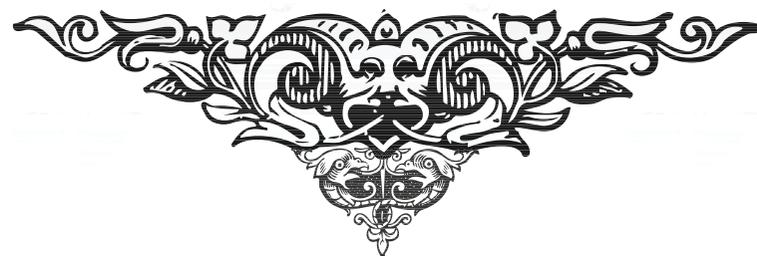
I.A. que buscaria uma inteligência artificial e se especializaria em programação. Sua área de conhecimento seria a Lokia.

Divergentes não se adequariam aos padrões da academia e não seriam especialistas em nenhuma esfera específica.





CAPÍTULO III:
PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS



- Você possui uma quantidade limitada de pontos para as características de seu personagem. Isso impede que todos criem “super-gnosis” capazes de entender todas as grandes áreas de conhecimento.
- É claro que quanto mais pontos você usar melhor, mas a maioria das características terá em média 2 pontos. Você pode desenvolver seu personagem com pontos de experiência, já que ninguém nasce sabendo.
- Lembre-se de trabalhar com os outros jogadores e o narrador quando criar seu personagem. Criar um personagem que não se encaixa no grupo pode complicar a história e tornar o jogo chato (seu personagem não participa) ou destruir o jogo (você enfrenta outros jogadores).

GUIA RÁPIDO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Passo um: escolha conceito, ordem, profissão, natureza e comportamento.

Passo dois: priorize os atributos e distribua pontos (4/2/0); seu personagem já começa com um ponto em cada característica.

Passo três: priorize uma habilidade e distribua os pontos (9/5); você poderá adquirir novas habilidades posteriormente

Passo Quatro: Escolha e distribua pontos de antecedentes (7)

Passo Cinco: Toques finais: anote Cerne (1) Força de vontade (5) e Lokia (2,5 x número de Cerne), adicione (1) na área de conhecimento de especialidade da tradição e 5 pontos de bônus.

Modelos de Conceitos

Conceito só uma ideia básica do que é o seu personagem, não sendo uma lista restritiva.

Criminoso: presidiário, mafioso, ladrão, assassino;

Trabalhador: artesão; pedreiro; fazendeiro;

Boêmio: Clubes de rock; frequentador de bares;

Artista: Ator de rua; Músico;

Criança: Moleque; Órfão; Trombadinha;

Soldado: Guarda costas; mercenário; caçado de recompensas;

Profissional: Engenheiro, professor, pesquisador;

Conformista – Você aceita tudo na boa;

Criança – você é imaturo;

Diretor – Tudo deve ser organizado;

Esperto – Tem sempre um jeito mais fácil;

Excêntrico – você não gosta da normalidade.

Fanático – você defende um ideal;

Galante – você quer sempre os holofotes;

Juiz – A justiça em primeiro lugar;

Mártir – salvem-se, vão sem mim;

Masoquista – sem dor sem ganho;

Monstro – que todos pereçam aos meus pés;

Pedagogo – Todos merecem aprender;

Penitente – Devo pagar pelos meus erros;

Perfeccionista – nada nunca está bom o suficiente;

Ranzinza – o mundo é uma droga;

Rebelde – que regras?

Samaritano – você é um poço de compaixão;

Sobrevivente – eu vou sobreviver;

Solitário – Não preciso de ninguém;

Tradicionalista – respeite os costumes;

Trapaceiro – Os fins justificam os meios;

Valentão – Só os fortes prevalecem;

Ordens e Profissões

Mecanis – Estudam o espaço e o tempo buscando as leis dos movimentos; (**Sentinela; Cronognosis**)

Seguidores do Aether – Buscar as interações fundamentais da natureza; (**Tapper; Gather**)

Adeptos do Chaos – A natureza é caótica, por isso só através da aleatoriedade podemos entendê-la; (Engenheiro de chaos; Gambler)

Vitalogistas – A força da vida é o que move o mundo; (Curandeiros; Caçadores; Herbalistas;)

Al-democris – Buscam compreender como as substâncias Interagem e adquirem suas propriedades; (Forger; Gunner;)

Natureza e Comportamento

Natureza é como você é por dentro enquanto que comportamento é como você age por fora.

Arquiteto – você deseja deixar um legado;

Autocrata – você é controlador;

Bom vivant – você gosta de uma boa vida;

Caçador de emoções – Adora o perigo;

Celebrante – Alguma coisa o apaixona;

Comediante – Perde o amigo mas não pede a piada;

Competidor – o melhor é o primeiro lugar;

Visionário – Eu tenho um sonho;

Áreas de conhecimento

Kinects – tempo, espaço e movimento;

Aether – compreensão das interações a distância;

Vitalis – entender a vida e as coisas viventes;

Chaos - estudo dos eventos aleatórios e estatísticos;
Alquim – estudo das substâncias e suas propriedades;

Antecedentes

Aliados – Auxiliares e amigos que te ajudam;

Dupla identidade – você vive entre união e academias;

Cerne – Aquilo de faz um gnosys e te dá insights;

Contatos – Fonte de informações;

Influência – Poder sobre outros;

Recursos – você possui um ganha pão;

Sonhos – seu subconsciente se comunica;

Destino – você tem um grande propósito;

Leitura – Você sabe ler os antigos idiomas;

Esconderijo – Um lugar seguro e confortável para descanso

Talismã – Um equipamento que mas ninguém possui;

Pontos de Bônus

Característica

Custo

Antecedente

1 por ponto

Atributo

5 por ponto

Área de conhecimento

7 por ponto

Foça de vontade

1 por ponto

Habilidade

2 por ponto

○ NARRADOR E A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

O personagem é muito mais que uma coletânea de números, e o narrador deve auxiliar os jogadores na criação dos personagens. Como ele irá coordenar o mundo, deve certificar-se de que todos os personagens se encaixam na trama de maneira que todos possam ter uma função. Ao mesmo tempo ele pode inspirar escolhas e ser inspirado pela história dos personagens.

Os jogadores devem observar as planilhas das características para que saibam exatamente o que cada característica faz. Assim que todos saibam o que estão fazendo o narrador deve decidir como os gnosys irão se encontrar. Por isso ele pode vetar certos personagens dependendo da aventura que tiver em mente.

PASSO UM: CONCEITO, TRADIÇÃO, ESSÊNCIA E NATUREZA + COMPORTAMENTO

CONCEITO

O conceito é uma ideia básica do que é o seu personagem. Todos somos diferentes, mas temos uma base comum – este é o conceito do seu personagem. Tenha cuidado com estereótipos, o interessante é ser diferente. Do conceito você pode desenvolver ganchos que levem à justificativa de certas características.

ORDEM

As ordens são organizações criadas por gnosis com um conjunto de tradições, valores, crenças e metodologias que estes têm em comum. Uma ordem é uma subdivisão dentro de uma sociedade livre (academia), cada uma com sua função e seu papel definido, todos contribuindo para o bem estar da comunidade geral, sejam gnosis ou não-gnosis.

Dependendo do narrador certas ordens podem ser incentivadas ou desencorajadas. Cada ordem possui uma área de conhecimento de afinidade. Novas áreas podem ser adquiridas com pontos de experiência ou durante uma aventura. Dentro de cada ordem existe uma profissão, que diz como cada gnosis contribui para o desenvolvimento de sua sociedade. As ordens e profissões são descritas no capítulo II.

ESSÊNCIA (TIPOS DE CERNES)

Quando um você se torna um gnosis algo em você muda, este é o despertar do cerne. Seus impul-

-sos, desejos, paixões e inspirações vem do cerne. Uma vez desperto não há volta. Consequentemente o cerne é uma característica básica de como o seu personagem será guiado em sua busca. Os tipos de cerne serão detalhados posteriormente.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

Natureza e comportamento são importantes porque representam a raiz das atitudes do seu personagem. Ele terá metas de acordo com sua natureza e para isso agirá de acordo com seu comportamento. Quando um gnosis se apoia nos pontos fortes de sua natureza ou comportamento ele poderá recuperar pontos de força de vontade. Ao mesmo tempo ele deve viver combatendo suas fraquezas. Veja as descrições individuais.

PASSO DOIS: SELECIONE ATRIBUTOS

Agora que você já decidiu a identidade do seu gnosis você pode buscar os números que definirão as suas capacidades. Todos temos um aspecto de afinidade: enquanto algumas pessoas preferem capacidades intelectuais, outras são mais sociáveis, enquanto outras ainda preferem capacidades físicas.

Baseando-se no passo um acima escolha qual será a principal (Mental, Social; Físico) e distribua 4 pontos na principal e 2 pontos na secundária, lembrando que todos já começam com um ponto em todos os atributos.

PASSO TRÊS: ESCOLHA AS HABILIDADES

Seu personagem precisará de habilidades para sobreviver. As perícias são faculdades aprendidas e praticadas enquanto que talentos são faculdades naturais. Novamente o conceito do seu personagem deve orientar essa escolha. Um lutador clandestino de bares não só deve ter atributos físicos como uma boa noção de briga e esquiva.

Priorize talento ou perícia e distribua 9 pontos no primário e 5 no secundário. Neste início ninguém pode passar de 3 pontos – você terá a oportunidade de demonstrar um domínio excepcional posteriormente.

PASSO QUATRO: DISTRIBUA OS PONTOS EM ANTECEDENTES

Seu personagem possui um histórico antes do despertar que acaba por justificar os seus antecedentes. Se for um criminoso ele deve possuir aliados, influência ou contatos. Se for um agente duplo deve possuir uma dupla identidade e um esconderijo. Neste caso, se você não investir nenhum ponto, você não possui aquele antecedente.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Distribua os pontos bônus de seu personagem. A centelha de vida de seu personagem está na riqueza dos detalhes: ele pode ter aprendido a usar armas brancas, mas como foi este treinamento?

O que o levou a ser um lutador? É algo que ele faz porque gosta ou é algo que faz por obrigação? São nessas justificativas que se encontra a centelha de vida do seu personagem e que posteriormente tornará o jogo e a interpretação muito mais fluida e divertida.

ESSÊNCIAS DO CERNE

Não há como negar que existe um cerne em nossa personalidade, e este é muito maior do que tudo que somos capazes de demonstrar. O cerne é aquilo que nos liga a tudo e a todos, é o que nos faz perceber o quanto nossos individualismos são pequenos comparados à vastidão do Universo. O cerne desempenha um papel importante: só através dele é possível dominar o ego e atingir a verdadeira revelação.

O cerne é também a fonte de todos os seus insights. Raramente é manifestado, mas de alguma forma você sabe que foi graças a ele que o lampejo ocorreu. Os cernes são classificados de acordo com a forma como impulsionam os gnosís em suas buscas.

DINÂMICO

São aqueles que têm ideias que não costumam ser calculadas, ignoram os dogmas e gostam de criar seus próprios caminhos. Os que são assim dificilmente se concentram em uma única tarefa, sendo impacientes mas com grandes lampejos de criatividade. Os gnosís com este cerne não conseguem parar. **Modo operante: insights, flashes.**

PADRÃO

São aqueles que desejam aperfeiçoar os caminhos já existentes e trabalham arduamente até a perfeição. Em geral são pensadores racionais, metódicos e calculistas. Tendem a gostar do que lhes é familiar, sentindo-se mais à vontade quando tudo está bem definido. **Modo operante: aprimoramentos, eficiência.**

PRIMITIVO

São aqueles que acreditam que a natureza vai além do que podemos ver. Esses gnosís são apaixonados por suas buscas e suas crenças. Buscam o novo, mas sempre se remetem ao passado procurando as raízes de todas as causas. São emotivos, possuindo uma forte empatia por todos os seres. Frequentemente se apegam a tudo que é natural. **Modo operante: sonhos, intuição, animais.**

INVESTIGADOR.

Estes gnosís são consumidos pela necessidade de progredir em sua jornada e apegam-se a um problema até concluí-lo. São frequentemente determinados e visionários. Seu maior defeito é não conseguir deixar nenhuma ponta solta. **Modo operante: correlações, diálogo interno.**

- **Em termos de jogo o cerne:**
- Reflete o quanto o gnosís já trilhou em sua busca;
- Cerne define o teto máximo de pontos em áreas de conhecimento, ou seja um jogador não pode ter 3 pontos em uma área de conhecimento tendo Cerne (2);
- Cerne também define quantos pontos de Lokia o jogador possui: $Lokia = 2,5 * \text{cerne}$ (arredondado para cima), e Lokia é quantas vezes um gnosís pode usar um efeito de conhecimento, ou a intensidade deste efeito;
- E finalmente Cerne é uma ponte direta entre o narrador e as ideias do personagem, podendo funcionar como fonte de inspiração para resolução de problemas ou como um pontapé inicial para uma nova aventura.

ARQUÉTIPOS DE PERSONALIDADE: NATUREZA E COMPORTAMENTO

Todos usamos máscaras, por vezes o que mostramos ao mundo é muito diferente daquilo que se passa no interior é por isso que existe a distinção entre natureza e comportamento. Para ajudá-lo a determinar a personalidade de seu gnosis existe aqui uma lista que define os pontos fortes e fracos dessa personalidade. Os gnosis são pessoas dotadas de uma personalidade forte, toda vez que um personagem age de acordo com suas convicções (com uma ótima interpretação e muito esforço) este recupera pontos de força de vontade.

ARQUÉTIPPO	DESCRIÇÃO	PONTO FORTE	PONTO FRACO	RECUPERE FORÇA DE VONTADE QUANDO...
Arquiteto	Você deseja deixar um legado;	Você é objetivo;	Você é obsessivo;	Sempre que criar algo, ou estabelecer uma meta importante ou de valor duradouro.
Autocrata	Você é controlador;	Você tem poder de liderança;	Você é autoritarista;	Quando assumir a liderança de um novo grupo ou organização.
Bom Vivant	Você gosta de uma boa vida;	É o seu amor pela vida;	Você só pensa em se divertir;	Quando se divertir muito e gostar do que está fazendo, principalmente se for compartilhado com o grupo.
Caçador de emoções	Adora o perigo;	É a sua ousadia;	Você é precipitado;	Toda vez que aceitar e tiver sucesso em uma tarefa muito perigosa, especialmente quando sua vida ou de amigos ou posses importantes estiverem em risco.
Celebrante	Alguma coisa o apaixona;	A sua paixão contagia as pessoas;	Você é inflexível;	Quando puder seguir sua paixão principalmente se convencer outra pessoa a fazê-lo.
Comediante	Perde o amigo mas não pede a piada;	Empatia para animar todos;	Você é Hipócrita;	Sempre que animar o espirito das pessoas, especialmente se estiver reprimindo seu próprio sofrimento.
Conformista	Você aceita tudo de boa;	Você é cooperativo	Te falta amor próprio;	Sempre que ajudar o grupo a desenvolver os objetivos. Principalmente se reunir o esforço de todos.
Criança	Você não cresceu;	A Imaturidade	Inocência;	Quando trazer átona o lado cuidadoso e protetor de alguém.
Diretor	Você exige ordem;	Você é organizado	Você é intolerante	Sempre que influenciar o grupo a agir de maneira organizada.

ARQUÉTIPO	DESCRIÇÃO	PONTO FORTE	PONTO FRACO	RECUPERE FORÇA DE VONTADE QUANDO...
Esperto	Por que trabalhar se outros podem fazer;	Astúcia	Cobiça	Sempre que evitar trabalho ou problemas enganando alguém.
Excêntrico	Sou esquisito e amo isso.	Quebrar barreiras	Perversão	Sempre que trilha um caminho que você se de maneira genuinamente excêntrica.
Penitente	Devo pagar pelos meus erros;	Alto senso de responsabilidade;	Você se arrepende de mais.	Sempre que alcançar uma absolvição importante de um erro cometido. Se for grande o suficiente pode mudar sua natureza
Competidor	O melhor é o primeiro lugar;	Você é empenhado;	A competitividade;	Sempre que tiver sucesso num desafio que exija grande esforço;
Fanático	Você defende um ideal;	Você é dedicado;	Você é Teimoso;	Toda vez que alcançar um objetivo ou executa um tarefa que favoreça sua causa;
Galante	Você quer sempre os holofotes;	Você segue sua vocação;	Você é Extravagante;	Sempre que chamar a atenção de todos por meio de ações, espetáculos ou feitos significantes.
Juiz	A justiça em primeiro lugar;	Você tem um grande senso de justiça;	Te falta visão, a vida nem sempre é feita de vilões e mocinhos;	Toda vez que se sacrificar de maneira positiva e altruísta, em benefício de alguém.
Mártir	Salvem-se, vão sem mim;	O Sacrifício abre oportunidades;	Você não se auto preserva.	Toda vez que se sacrificar de maneira positiva e altruísta, em benefício de alguém.
Masoquista	Sem dor sem ganho;	Você é devotado;	Você se autoflagela;	Quando atingir o seu limite de maneira nova e descobrir uma nova forma de sofrimento.
Monstro	Que todos pereçam aos meus pés;	Reflexo da vilania;	Reflexo da vilania;	Sempre que cometer alguma atrocidade.
Pedagogo	Todos merecem aprender;	Seu conhecimento;	Insistência;	Quando você souber que alguém que se beneficiou de forma perceptível com o conhecimento que você compartilhou.

ATRIBUTOS

Seu personagem é humano com suas próprias limitações e capacidades. Os atributos medem o seu potencial. Em uma escala de 1 (fraco) a 5 (excepcional) podemos dizer o quão bom o personagem é, e isto determina a facilidade que ele terá para realizar determinadas ações. Normalmente um humano não pode exceder 5 pontos em uma característica, mas, com o auxílio de tecnologias, um gnosis pode exceder estes limites. Máquinas e criaturas bizarras também podem ter características acima de 5 pontos.

Você deve priorizar uma especialização baseada na história do seu personagem. Cada especialização é subdividida em 3 características.

FÍSICOS

Este tipo de personagem pode incluir os soldados, atletas, trabalhadores. A própria história do personagem pode ajudar a definir quantos pontos em cada característica ele terá.

<u>CARACTERÍSTICAS</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	✕ ABÍSSAL	●○○○○ FRACO	●●○○○ MÉDIO	●●●○○ BOM	●●●●○ EXCEPCIONAL	●●●●● EXTRAORDINÁRIO
Força	Capacidade de Erguer, carregar, distância no salto. Dano em lutas corpo a corpo.	Capaz de Erguer 10 kg;	Capaz de Erguer 20 kg;	Capaz de Erguer 50 kg;	Capaz de Erguer 120 kg;	Capaz de Erguer 180 kg;	Capaz de Erguer 270 kg;
Destreza	Reflete a graciosidade, velocidade, coordenação manual, agilidade, precisão.	Você mal consegue ficar de pé;	Estabanado; você tropeça regulamente;	Você não passa vergonha;	Suave, potencialmente atlético;	Gracioso, você impressiona;	Fluido, você inspira;
Vigor	Capacidade de suportar esforço físico, estamina e resistência	Moribundo;	Doente, se cansa pegando um copo	Preguiçoso;	Em forma, você pratica atividades físicas regularmente;	Robusto, fica descalço no gelo.	Formidável, Suporta até tortura.

MENTAIS

Definem a capacidade intelectual do seu personagem. Apesar de todo gnosys estarem em uma busca pelo saber, não quer dizer que todos são especialistas nestas áreas, geralmente pessoas que precisam usar memorização e raciocínio rápido tem essa especialização.

<u>CARACTERÍSTICAS</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	✕ ABISSAL	●○○○○ FRACO	●●○○○ MÉDIO	●●●○○ BOM	●●●●○ EXCEPCIONAL	●●●●● EXTRAORDINÁRIO
Percepção	Procurar, observar ou reconhecer as coisas, sejam objetos ou em pessoas.	Distraído, não veria um elefante voando.	Desatento, você não presta atenção	Descuidado, você até que nota o ambiente.	Sensível, você nota o ânimo e as texturas.	Alerta, sentido apurado dos seus arredores.	Intuitivo, você percebe coisas que outras nunca conseguiriam.
Inteligência	Capacidade de dedução ou resolução de problemas.	Retardado. (QI 60).	Estupido, você tem problemas para abrir tampas estranhas. (QI 80).	Normal, estudante mediano. (QI 100).	Esperto, o sudoku te diverte. (QI 120.)	Intelectual, você deixa as pessoas pra trás. (QI 140)	Gênio, (QI 160)
Raciocínio	Reflete a capacidade de pensar rapidamente considerando muitos fatores ao mesmo tempo.	Denso, demora a se adaptar.	Lerdo, alvo fácil.	Sossegado, uma hora você entende.	Mordaz, quase sempre tem a resposta.	Perspicaç.	Instintivo, você nem transpira num tiroteio;

HABILIDADES

Você também deve escolher os pontos de habilidades de seu personagem. Essas características representam com maior precisão as capacidades de seu gnosys. Para realizar ações você quase sempre utilizará uma habilidade junto com algum atributo físico e esta combinação irá dizer quantos dados serão jogados.

Existem 20 habilidades que se subdividem em Talentos e Perícias. Você novamente irá priorizar uma especialidade e distribuir 9 pontos na principal e 5 na secundária.

TALENTOS

São as habilidades inatas de seu personagem que foram sendo naturalmente aprimoradas ao longo da vida. O personagem não sofrerá nenhuma penalidade se tentar realizar uma ação/teste e não tenha nenhum ponto na habilidade necessária para o teste.

<u>TALENTO</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	● ○ ○ ○ ○ ○ AMADOR	● ● ○ ○ ○ ○ EXPERIENTE	● ● ● ○ ○ ○ COMPETENTE	● ● ● ● ○ ○ ESPECIALISTA	● ● ● ● ● ● MESTRE
Prontidão	É o nível de alerta as mudanças sutis no ambiente.	Você nota um carro se ele buzinar.	Você espiona um pouco	Você mantém um olho atento sobre tudo.	Você não deixa passar nada.	Você sente mudanças na pressão barométrica.
Esporte	Habilidade atlética básica.	Você é um bom torcedor.	Vou até que jogou futebol um pouco.	Você pega novos movimentos com facilidade.	Você frequentemente supera os outros atletas.	Você é um monstro.
Consciência	É uma percepção puramente intuitiva,	Você recebe vibrações estranhas as vezes.	Você sente quando está sendo observado.	Quando se concentra consegue saber o caminho por onde alguém passou.	Difícilmente cai em uma armadilha.	Você sempre chuta a questão certa.
Briga	Habilidade em combate corporal.	Você até que acerta o soco.	Você se garante quando precisa.	Você luta regularmente e vence.	Você poderia ser profissional.	Você criou seu próprio estilo marcial.
Esquiva	O quão bem ele sai do caminho.	Você se abaixa no susto.	Você sabe autodefesa.	Você esquiva com graça.	Você raramente é atingido.	Você desvia de balas.
Expressão	Usar palavras, para emocionar, influenciar ou explicar uma audiência.	Você sabe abordar um assunto.	Você tem bom vocabulário .	Você consegue demonstrar o seu ponto de vista.	Você comove as pessoas.	Você poderia fundar uma Seita.

<u>TALENTO</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	●○○○○ AMADOR	●●○○○ EXPERIENTE	●●●○○ COMPETENTE	●●●●○ ESPECIALISTA	●●●●● MESTRE
Intimidação	Consciência própria de sua capacidade de oprimir.	Você não é grande coisa.	Você intimida pessoas menores que você.	Você faz as pessoas pensarem duas vezes antes de agir.	Você não tenta: pessoas evitam irritá-lo.	Você apavora cachorros ferozes.
Liderança	É uma habilidade natural que faz com que as pessoas te sigam.	Você lidera uma equipe juvenil.	Você foi do grêmio.	Você tem aura de confiança.	Você inspira seguidores.	Você pode liderar uma nação.
Manha	Adaptação às ruas: seu personagem sabe onde conseguir tudo no submundo.	Você consegue falar com algumas pessoas.	Você é aceito nas ruas e pode encontrar o que procura.	Você sabe ganhar respeito.	Você se mistura as gangues e aos traficantes.	Se você não viu é porque não aconteceu.
Lábia	Manipular pessoas, esconder uma emoção, ou perceber uma intenção adversa.	Você pode contar uma mentira as vezes.	Você esconde bem seus sentimentos.	Você é convincente.	Não existem falhas na sua mentira.	Jamais desconfiarão de você.

PERÍCIAS

São as habilidades que seu personagem aprendeu com treinamento e prática. Por este motivo, toda vez que um personagem não possuir nenhum ponto nesta característica, e ainda sim tentar realizar um teste que precise desta, o jogador sofre uma penalidade tendo a dificuldade do teste aumentada em um ponto.

<u>PERÍCIA</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	●○○○○ AMADOR	●●○○○ EXPERIENTE	●●●○○ COMPETENTE	●●●●○ ESPECIALISTA	●●●●● MESTRE
Ofícios	Tudo que se refere a trabalhos manuais.	Você sabe lidar com projetos simples	Você conhece alguns truques para ser eficiente.	Você constrói coisas que pessoas comprariam.	Você surpreende as pessoas com seu trabalho.	Seu trabalho é fascinante.

- As perícias marcadas com um (*) exigem que você especifique melhor, qual é a sua especialidade pela história do seu personagem. A critério do narrador Você não sofre penalidades quando estiver fora da sua especialidade.

<u>PERÍCIA</u>	<u>DESCRIÇÃO</u>	●○○○○ AMADOR	●●○○○ EXPERIENTE	●●●○○ COMPETENTE	●●●●○ ESPECIALISTA	●●●●● MESTRE
Condução	Representa a capacidade de conduzir sob adversidade.*	Você sabe conduzir.	Você consegue guiar mesmo com obstáculos.	Você é um profissional.	Você poderia ser piloto de fuga.	Você sente o seu veículo.
Arma de fogo	É a sua habilidade com armas de longo alcance.	Você dispara rápido.	Você passou um tempo em uma academia de tiro.	Você já usou sua arma em alguns tiroteios.	Você é um especialista em armas.	Se você puder enxergar também pode acertar.
Meditação	É a capacidade de ignorar condições e adversas ou ferimentos.	Você tenta.	A meditação te ajuda em momentos de tensão.	Faz parte do seu estilo de vida e mantém sua mente limpa.	Mesmo sob condições adversas você se concentra.	Você é capaz estar zen em meio a um tiroteio.
Arma Branca	Armas de combate corpo a corpo.	Sabe segurar uma faca.	Você tem experiência em brigas de rua.	Espadas, machados... se tiver cabo é arma.	Os inimigos parecem estar num abatedouro.	Cabeças caem quando você olha. Fruit ninja.
Atuação	Abrange qualquer forma de arte performática*	Pelo menos não te vaiam.	Você fica confortável no palco.	Você tem fãs.	Você empolga multidões.	Sempre é aplaudido de pé.
Furtividade	O quão bem seu personagem é capaz de se esgueirar ou se esconder.	Você sabe se esconder atrás de coisas grandes.	Adolescente escapando de casa.	As sombras são suas amigas.	Mesmo pisando em folhas e galhos não te veem.	Um ninja. ...Batman?
Sobrevivência	Você sabe sobreviver em um ambiente especial.*	Você não bebe água parada.	Você já acampou algumas vezes.	Você pode liderar um grupo e trazê-los vivos.	Você pode evitar alguns desconfortos.	Você conhece o seu ambiente com a palma da mão.
Tecnologia	É uma noção básica das tecnologias antigas.	Você já viu coisas básicas como um esquilo.	Você sabe reconhecer equipamentos elétricos.	Você reconhece facilmente componentes.	Você sabe ligar aparelhos programáveis.	Sabe usar computadores e celulares.**

HABILIDADES

Além da personalidade e das características, seu personagem, ao longo da própria história, pode ter adquirido características mais gerais como amigos, recursos, equipamentos. Ele não aprendeu ou treinou para isso: foram coisas que adquiriu por força das circunstâncias de sua jornada.

ALIADOS

Aliados são pessoas, animais ou máquinas que podem ajudar seu personagem. Podem ser amigos, um fornecedor de equipamentos ou simplesmente aquela pessoa que te dá um lugar para dormir. Quanto mais pontos neste antecedente mais útil (poderoso) pode ser o aliado ou maior será a quantidade deles. O narrador pode criar uma ficha para seu aliado e usá-lo como personagem no jogo.

X	Sem aliados
● ○ ○ ○ ○	Um aliado com poder moderado
● ● ○ ○ ○	2 aliados moderados ou 1 mais poderoso
● ● ● ○ ○	3 aliados ou uma combinação de aliados
● ● ● ● ○	4 aliados ou uma combinação de aliados
● ● ● ● ●	5 aliados ou uma combinação de aliados

DUPLA IDENTIDADE

Seu personagem construiu ao longo de sua história uma segunda identidade dentro de uma sociedade controlada pela união, essa identidade se estende desde um cidadão comum até ocupar uma função dentro da união. Ter uma função na união pode parecer uma benção, mas também é uma maldição.

X	Forasteiro total
● ○ ○ ○ ○	Você até consegue parecer um nativo
● ● ○ ○ ○	Cidadão comum

● ● ● ○ ○	3 aliados ou uma combinação de aliados
● ● ● ● ○	4 aliados ou uma combinação de aliados
● ● ● ● ●	5 aliados ou uma combinação de aliados

CERNE

Todos os gnosis possuem o seu cerne desperto, cerne está intimamente ligado a quantidade de pontos de Lokia que seu personagem possui. $Lokia = 2,5 \times \text{Cerne}$ (arredondando para cima). Cerne também diz a quantidade de Lokia um gnosis pode usar em um efeito de conhecimento.

A funções do cerne são muito amplas e podem variar de narrador para narrador.

X	Você ainda não despertou
● ○ ○ ○ ○	1 ponto por efeito / 3 pontos de Lokia
● ● ○ ○ ○	2 pontos por efeito / 5 pontos de Lokia
● ● ● ○ ○	3 pontos por efeito / 8 pontos de Lokia
● ● ● ● ○	4 pontos por efeito / 10 pontos de Lokia
● ● ● ● ●	5 pontos por efeito / 13 pontos de Lokia

CONTATOS

Contatos são fontes de informação que seu personagem pode consultar. Você deve especificar a natureza desse contato junto com o narrador.

Quando usar contatos, faça um teste: Atributo social + Contato (dificuldade depende da informação). Um sucesso já dá alguma informação mas uma falha crítica significa que seu contato te vendeu.

X	Sem aliados
● ○ ○ ○ ○	1 contato;
● ● ○ ○ ○	2 contatos;
● ● ● ○ ○	3 contatos;
● ● ● ● ○	4 contatos;
● ● ● ● ●	5 contatos;

INFLUÊNCIA

Ter influência significa ter algum tipo de liderança. A história do personagem é quem dita se essa influência é do tipo política, empresarial, religiosa ou baseada na fama.

Essa característica também pode representar a capacidade de conseguir novos “acólitos”. Não é igual aos aliados acima pois não te fornece capangas, nem igual a contatos pois mesmo que você consiga uma informação será por sua influência.

X	Ninguém te ouve;
● ○ ○ ○ ○	Seus iguais te respeitam;
● ● ○ ○ ○	Você tem muitos associados locais;
● ● ● ○ ○	Você é respeitado regionalmente, te buscam;

● ● ● ● ○ **Sua palavra vale ouro nacionalmente;**

● ● ● ● ● **Escala global;**

RECURSOS

Você tem um trabalho e por isso acumulou uma série de recursos ao longo de sua vida. Também pode utilizar o seu trabalho para trocar por serviços e outros recursos mais imediatos. Tudo isso se reflete em seus recursos dentro de uma academia.

X	Falido sem recursos;
● ○ ○ ○ ○	Pequena economia, alguns materiais de troca;
● ● ○ ○ ○	Uma boa casa, seus serviços são importantes;
● ● ● ○ ○	Casa e meio de locomoção, você é necessário;
● ● ● ● ○	Um trabalho indispensável para a união;
● ● ● ● ●	Você é vital por isso tem colaboração total;

MENTOR

É muito difícil despertar sozinho: no geral é preciso que haja um mestre envolvido no processo, mas a presença do mestre não garante o despertar.

Um mentor pode ser útil, mas a relação entre mestre e pupilo é difícil, especialmente se ele pede favores o tempo todo. Além disso, seus atos podem ser julgados por seu mentor constantemente, o que é uma faca de dois gumes.

X	Nenhum mentor;
● ○ ○ ○ ○	Um mentor distante;
● ● ○ ○ ○	Mentor útil, mas louco;

- ● ● ○ ○ Mentor bom, digno de nota;
- ● ● ● ○ Mentor respeitado;
- ● ● ● ● Mentor poderoso e influente;

ESCONDERIJO

Um esconderijo não é uma casa. Geralmente fica localizado dentro de um território controlado pela união. O esconderijo pode ter recursos que normalmente não seriam fáceis de se obter ou seriam até mesmo proibidos nessas sociedades.

Quanto mais pontos, mais secreto e mais equipado será o esconderijo.

- X não possui esconderijo;
- ○ ○ ○ ○ Uma quitinete mal guardada;
- ● ○ ○ ○ Um local especial, poucos recursos;
- ● ● ○ ○ Secreto, quase uma instalação;
- ● ● ● ○ Secreto e Protegido, dificilmente se descobre;
- ● ● ● ● Impossível de se rastrear e bem equipado.

UNIQUE

Um Unique é um equipamento que só você possui. Este equipamento é uma relíquia da antiga civilização. Há uma vasta gama de possibilidades, desde armas até equipamentos que podem ser extremamente úteis.

Como sempre o narrador tem a palavra final sobre o potencial e a força deste tipo de equipamento.

- X Você não encontrou nenhum artefato;
- ○ ○ ○ ○ Um efeito trivial, prático;
- ● ○ ○ ○ Efeito útil;
- ● ● ○ ○ Um efeito razoavelmente poderoso;
- ● ● ● ○ Um efeito poderoso;
- ● ● ● ● Um efeito extremamente potente, milagroso;

LEITURA

Com essa característica seu personagem pode ler e escrever: no mundo pós-queda a escrita e a leitura são indispensáveis, constituindo uma importante forma de comunicação.

Poucos possuem esta habilidade e ainda há a questão dos vários dialetos utilizados. Sendo assim o nível de leitura mostra o quão bem seu personagem compreende os dialetos antigos em sua forma escrita.

Toda vez que precisar ler um teste poderá ser realizado para determinar a quantidade de informação escrita ali (Inteligência + Leitura) se tiver tempo ou (raciocínio + leitura).

- X Você olha palavras e vê hieróglifos;
- ○ ○ ○ ○ Mal consegue ler um idioma;
- ● ○ ○ ○ Você lê bem um idioma, ou lê dois não tão bem;
- ● ● ○ ○ Você é fluente em um, ou em uma combinação;
- ● ● ● ○ É fluente em um e lê bem um outro;
- ● ● ● ● Você é fluente em 2 idiomas, e 2 bem;

PERDA DA FORÇA DE VONTADE

Perdas permanentes dessa característica são muito raras, pois só através de um evento extremamente traumático alguém perde a sua confiança. Isto fica a critério do narrador.

Como sugestões, os personagens perderiam a força de vontade permanentemente quando:

- Sofrerem um choque mental terrível, como a morte de um companheiro ou presenciarem alguma atrocidade.
- Quando um gnosis é capturado ele pode sofrer a inquisição dos ceifadores e podem ser mandados para um campo de concentração onde sofrem torturas prolongadas e lavagem cerebral.
- Quando suas ações tiverem consequências desastrosas.

READQUIRIR FORÇA DE VONTADE

Com o tempo a autoconfiança do personagem pode voltar e se reestruturar. Quando este tem a oportunidade de descansar verdadeiramente ele recupera pontos de força de vontade, sempre limitado pelo nível permanente.

Para aumentar o nível permanente é preciso muita experiência.

- No final de uma história (não uma sessão), se o personagem alcançar um objetivo significativo.
- Quando agir de acordo com sua natureza ou comportamento.
- A critério do narrador, quando um personagem conseguir realizar um ato heróico ou espetacular.

LOKIA

Ao utilizar um efeito de conhecimento, o gnosis usa toda sua capacidade para modificar o mundo. Gerar um efeito de conhecimento é um processo que começa com a canalização de Lokia, passando para conscientização do seu conhecimento e sua aplicação à realidade. No final, vem a consequência ou efeito desejado. Lokia funciona como força de vontade, tendo um nível permanente e outro temporário.

Você deve estar atento aos seguintes fatos:

- Um gnosis nunca pode canalizar mais lokia que sua característica de cerne.
- Usar lokia além do necessário torna o efeito de conhecimento mas fácil reduzindo a dificuldade. É possível reduzir até 3 pontos de dificuldade desta maneira.
- Embora as pessoas no geral não percebam que você está utilizando lokia, dependendo da quantidade utilizada algumas pessoas podem perceber que você é um gnosis.
- Embora as pessoas no geral não percebam que você está utilizando lokia, pessoas podem perceber que você é um gnosis dependendo da quantidade utilizada.
- Qualquer efeito que use 5 ou mais pontos de lokia torna evidente o contato com o conhecimento dos antigos.
- Pode se recuperar lokia com meditação (percepção + meditação) dificuldade 7 após uma hora, 1 ponto por sucesso.

VITALIDADE

Uma vez que o mundo está em constante guerra, é comum que um gnosis seja espancado, atingido por tiros, apunhalado cortado, eletrocutado, queimado, torturado, envenenado. A característica vitalidade registra o efeito desses ferimentos e aplica as penalidades cabíveis.

Cada personagem tem 7 níveis de vitalidade. Para maiores detalhes, leia o capítulo sobre as regras de combate mas saiba o seguinte:

- O dano por contusão é registrado com uma barra “/” e representa pancadas e arranhões. Este tipo de dano pode ser recuperado de forma natural e rápida.
- O dano letal é registrado por um “X” e advém de perfurações, cortes, esmagamentos. Só pode ser curado com tratamento.
- O dano agravado é registrado com um “x”. É qualquer dano que possa ser muito mais efetivo em humanos, ou quando o dano exceder os 7 níveis.

EXPERIÊNCIA

“A vida é um eterno perde e ganha num dia a gente perde no outro a gente apanha”

Marcelo D2

Mesmo que seu personagem aprenda – e ele aprenderá muitas coisas que sequer estão descritas no sistema de jogo – algumas características podem ser aprimoradas. O sistema de experiência permite que um personagem evolua suas características e se aprimore. No final de cada seção de jogo o narrador distribui pontos que serão usados para desenvolver a capacidade de seus gnosis.

O narrador deve se manifestar sobre o que é apropriado. Um jogador não deve decidir que aprendeu a atirar com armas de fogo porque gastou pontos de experiência. O narrador deve dizer se aquilo que o seu personagem vivenciou foi o suficiente para desenvolver aquela nova característica (Atributos e Talentos).

Dependendo da nova habilidade (novas perícias) talvez seja necessário um professor ou um livro. Além disso, aprender consome algum tempo: pode-se gastar um dia ou até um mês, conforme for a dificuldade do que precisa ser aprendido. Se o objetivo for uma nova área de conhecimento talvez sejam necessários 3 meses ou mais. O jogador pode gastar um ponto de força de vontade para acelerar o processo.

CONFERINDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Prêmios em pontos de experiência são um grande incentivo para os jogadores, mas é preciso ter equilíbrio. Experiência em excesso fará com que os personagens vençam desafios facilmente, tornando-os invencíveis. A experiência deve ser distribuída ao final de cada seção ou história.

FIM DO CAPÍTULO

Um capítulo é geralmente o final de uma sessão. É aconselhável distribuir pontos de experiência da seguinte forma:

- **Um ponto – Automático:** todo mundo aprende com seus erros só por ter sobrevivido.
- **Um ponto – Aprendizado:** para aqueles que realmente aprenderam algo inspirador.

- **Um ponto – Interpretação:** para aqueles que mostraram uma interpretação fora do normal.
- **Um ponto – Heroísmo:** um personagem que tenha colocado a vida em risco de maneira altruísta e bravamente.

FIM DA HISTÓRIA

A história termina ao final de vários capítulos. É aconselhável distribuir pontos de experiência da seguinte forma:

- **Um ponto – Sucesso:** Se os jogadores atingiram parte ou todos os objetivos.
- **Um ponto – Perigo:** Se a história foi realmente perigosa.
- **Um ponto – Sabedoria:** Se o jogador elaborou algum plano, ou desempenhou um papel fundamental, ou ainda se ele descobriu novas formas interessantes de explorar o potencial de seu personagem.

Custo de Experiência	
Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Área de Conhecimento nova	10
Força de vontade	o nível novo
Habilidade	o nível novo x 2
Atributo	o nível novo x 4
Novo nível de conhecimento (afim)	o nível novo x 7
Novo nível de conhecimento	o nível novo x 8
Cerne	o nível novo x 5
Antecedente	o nível novo x 3



CAPÍTULO IV:
EFEITOS DE CONHECIMENTO



“Eis que tudo está em colapso: a potência da inteligência que está presente em toda manifestação humana. A mesma inteligência faz os nomes e os signos matemáticos. A mesma inteligência faz os signos e os raciocínios. Não há dois tipos de espíritos. Há desigualdade nas manifestações de inteligência, segundo a energia mais ou menos grande que a vontade comunica à inteligência para descobrir e combinar relações novas, mas não há hierarquia de capacidade intelectual”

Jacques Rancière, O mestre ignorante

Qual a diferença fundamental entre um gnosis e um não-desperto? Praticamente nenhuma. A diferença está na vontade que é comunicada a este indivíduo, a vontade de estabelecer novas relações de seu saber. Seguindo a vontade de seu Cerne o indivíduo não mais descansa em sua busca, o que o leva a perceber o mundo de uma maneira diferente. O Cerne neste sentido é a essência do espírito humano.

EGO

Por mais que o Cerne nos conecte existem tantas manifestações de saber quanto estrelas no céu. Essas diferenças provêm da própria natureza da realidade. Pense em uma árvore e suas folhas, por exemplo: apesar de todas as folhas terem a mesma forma e serem semelhantes, se olharmos atentamente não existe uma única folha igual a outra na árvore. A diferença está na matéria pois, em essência, todas as folhas são folhas.

O ego é o que nos distingue como indivíduos, mas essencialmente somos um só, e do ego partem todas as distinções. Infelizmente, junto com ele nasce toda a fonte de infelicidade humana. Pense em qualquer crime e lá estará o ego.

Um desperto não é aquele que tem ausência de ego, mas aquele que sabe bem a diferença entre seu cerne e seu ego. Assim, não está mais à mercê de seus caprichos individuais: o desperto passa a ser um agente direto da vontade do cerne que é a própria realidade, o Universo, o cosmos.

LOKIA

Energia pode ser definida como a capacidade que um corpo/sistema tem para realizar trabalho. Da mesma forma, para realizar um efeito de conhecimento é preciso Lokia. Imagine que um artista está pintando um quadro: por mais que deseje imprimir sua visão na tela, ele tem limites.

Enquanto trabalha no quadro está consumindo Lokia. Quanto mais experiente for o artista, mais tempo conseguirá dedicar naturalmente à obra. Da mesma forma, quanto mais experiente ele for mais fácil será realizá-la.

Sendo assim, lokia pode ser entendida coma a capacidade criadora do indivíduo, ou ainda a força de vontade, ligada ao cerne, que o motiva a buscar seus conhecimentos e/ou aplicá-los.

CRIANDO EFEITOS DE CONHECIMENTO

Saber é poder. Em um mundo devastado, utilizar certos conhecimentos é uma ótima forma de sobreviver. Alguns conhecimentos são utilizados automaticamente, mas para outros você terá que realizar estes efeitos. Efeitos podem ser construídos para uma vasta gama de possibilidades, não havendo uma lista restritiva que imponha limites. Seu personagem, portanto, utiliza seus conhecimentos para realizar esses efeitos.

Vamos descrever exatamente como esses efeitos podem ser criados. O narrador deve decidir que modificadores irá utilizar para que possa tornar esses efeitos tão difíceis quanto a realidade ou se prefere deixá-los a história e a imaginação voarem.

PRIMEIRO PASSO:

◉ QUE VOCÊ QUER FAZER E COMO?

Pense no efeito que você deseja causar. Em termos gerais, procure maneiras de conseguir obtê-lo por meio dos conhecimentos que você e seu personagem possuem. Agora procure uma forma de fazer os acontecimentos seguirem sua vontade.

Lembre-se de que, usando as áreas certas, pode-se realizar praticamente qualquer coisa.

DESCRIÇÃO DO EFEITO

Uma vez que saiba o que está tentando fazer imagine com isso irá acontecer, restrinja-se ao efeito específico. “Quero fazer um bomba para abrir a porta” ou “quero bater mais forte”, por exemplo. O narrador decide se isso está bem enquadrado na história. Um bomba pode ser química mas também pode usar pressão. O tempo e recursos disponíveis também devem influenciar a abordagem.

O efeito desejado determina a dificuldade básica. É muito perceptível ou é sutil? É primitivo ou sofisticado? Você tem ferramentas adequadas ou precisa de algum auxílio?

TEMPO DE REALIZAÇÃO

Alguns efeitos podem precisar de mais ou menos tempo. Preparos elaborados podem modificar a dificuldade. Há outros que podem requerer preparos simples, mas que, mesmo assim, consomem algum tempo por sua própria natureza.

Nesses casos não há modificadores de dificuldade. Por outro lado, mesmo que o efeito possa ser obtido de maneira rápida, você pode querer gastar mais tempo no processo para aumentar o efeito.

SEGUNDO PASSO:

VOCÊ SABE FAZER O QUE PRETENDE?

Mesmo que com alguns conhecimentos se possa realizar – teoricamente – quase todo tipo de efeito, seu personagem deve ter o conhecimento para gerar aquele efeito. Uma vez decidido o efeito você deve elaborar a maneira como seu personagem conseguirá executá-lo.

AS ÁREAS DE CONHECIMENTO

Essas áreas refletem a compreensão do personagem sobre elementos da realidade. Seu personagem pode realizar qualquer efeito que seu nível de esfera permita.

CONHECIMENTOS AUXILIARES

Algumas tarefas realmente complicadas podem exigir outros conhecimentos. Dê uma olhada na descrição de algumas habilidades e use-as como orientações sobre o tipo de conhecimentos necessários para certos efeitos. O narrador decide quanto conhecimento deve ser preciso. Você pode utilizar habilidade para ajudar o efeito e vice-versa.

TERCEIRO PASSO:

VOCÊ FOI BEM SUCEDIDO?

Chegou a hora de tentar. Quer você consiga ou não seu esforço terá alguma consequência.

○ CERNE

O cerne do personagem agora entra na parada de dados, pois representa seu grau de compreensão geral.

DIFICULDADE

Na época em que transcorre o jogo, as tecnologias e os conhecimentos são raros. Tarefas que seriam simples, como curar uma infecção, são muito complicadas. Nesses dias é possível até que alguns conhecimentos, se executados na frente de pessoas ignorantes, possam acabar sendo mal interpretados. Isso traria grandes problemas para seu personagem.

- A dificuldade básica de todos os efeitos quando ocultados é dado pelo nível mais alto da esfera utilizada +3. Caso seu personagem utilize vitalis 2 para costurar uma ferida a dificuldade será 5.
- Se o efeito for realizado na frente de não-gnosis mas for primitivo, a dificuldade será o nível mais alto da esfera utilizada +4. Caso ele utilize vitalis 2 com uma pomada que estanque o ferimento a dificuldade será 6.
- Se o efeito for feito na frente de não-gnosis mas for sofisticado, a dificuldade será o nível mais alto da esfera utilizada +5. Caso ele utilize vitalis 2, tenha nanotecnologia e o ferimento cicatrize instantaneamente, a dificuldade será 7.

MODIFICADORES

Devido à dificuldade de realizar esses efeitos é aconselhável reunir os maiores bônus que puder. Gnosis espertos trabalham às escondidas com ferramentas e materiais apropriados. Se seu personagem usar todas as ferramentas corretas e gastar tempo suficiente, você pode acumular vários modificadores para tornar o efeito um pouco mais fácil. Mas não importa o que você faça, sua dificuldade nunca pode subir ou descer mais que 3 pontos.

FORÇA DE VONTADE

A regra de força de vontade ainda é válida: pode-se gastar um ponto para obter um sucesso.

USANDO LOKIA

Toda vez que realizar um efeito você perde 1 ponto de Lokia, mas, na ausência de modificadores, você pode decidir utilizar ainda mais Lokia. Cada ponto extra diminui a dificuldade em 1. Lembre-se de que o cerne também diz quanto de Lokia pode ser utilizado em um efeito. Tome cuidado: ficar sem Lokia representa um estresse mental gigantesco para seu personagem, e ele pode até sofrer de febres, tonturas e alucinações.

SUCESSOS NECESSÁRIOS

O número de sucessos varia de acordo com a amplitude do efeito.

- Efeitos simples e que se estendem a você e a sua percepção exigem 1 sucesso. Funcionam melhor quanto maior for o número de sucessos.
- Efeitos que se estendem além de você e que possuem um alvo podem precisar de mais sucessos para superar alguma resistência. Alguns efeitos que não são tão simples: por exemplo, a melhoria de um equipamento.
- Efeitos de larga escala podem elevar a dificuldade além do nível 9. A criação de um novo equipamento também é o caso. Nesses momentos o efeito terá atingindo um Limiar (ver capítulos de regras).

AS 5 ÁREAS DE CONHECIMENTO

Há séculos atrás, após a queda, os gnois começaram a tentar reestruturar o conhecimento científico dos antigos. Cada área aborda um aspecto diferente desses conhecimentos, e cada área possui tecnologias que desejam resgatar.

Mesmo que as Ordens possuam apenas uma esfera de especialização, os gnois em geral acabam se desenvolvendo em 2 ou 3 áreas afins.

Dentro de uma ordem um gnois aprende rotinas que são aplicações imediatas de seus conhecimentos. Quando um gnois usa um efeito de conhecimento que seja uma rotina ele pode (a critério do narrador) sofrer um bônus na dificuldade de -1. As rotinas, aqui, são somente exemplos do que se poderia realizar com determinadas áreas de conhecimentos. O narrador e os jogadores podem e devem criar suas próprias rotinas.

KINECTS

O movimento, as distâncias, o tempo, suas causas e suas peculiaridades. Os estudantes desta área começam por analisar os tipos de movimentos existentes no cosmos. Conforme se aprofundam nestes estudos a causa do movimento passa a ser um novo mistério. Finalmente se chega a percepção de invariâncias nas interações de movimento entre dois ou mais corpos.

Aqueles que possuem um alto grau de conhecimento nesta área começam a ter a visão de um mundo determinístico onde tudo está previsto. Passam a ter um movimento preciso em decorrência da sua percepção apurada de tempo e espaço.

ROTINAS

● - ESTIMAR:

DISTÂNCIA, TEMPO, VELOCIDADE.

Quando um gnois usa estimar ele pode obter informações sobre o movimento de um corpo. Ao obter sucesso, o narrador deve fornecer a ele algumas informações sobre o movimento, mas nem todas: somente o suficiente para que o gnois estime outras informações por conta própria.

● ● - ESTUDO DAS FORÇAS.

Compreender as forças que podem estar atuando em um objeto pode ser muito útil. Ao fazê-lo, um gnois pode prever quanto esforço será necessário para alterar o movimento de um objeto. Esta habilidade pode ser essencial para localizar possíveis dispersões em alguns movimentos.

● ● - ALAVANCA

Alavanca permite que o gnois aumente a quantidade de dados necessários em um teste de pura força. Cada sucesso aumenta 1 dado no teste. Alavanca pode ser combinado com a esfera Vitalis para criar uma nova rotina (Chave de imobilização).

● ● ● - IMPULSO

Quando um gnois utiliza impulso ele amplia algumas capacidades que requeiram forças aplicadas num curto espaço de tempo. Saltar é uma delas: cada sucesso aumenta 1 dado na parada de dados. Quando utilizado em combate, impulso transforma para o cada sucesso obtido 1 dano de contusão em dano letal.

● ● ● - DEFLETIR

Compreender o conceito perdido de vetores traz a capacidade de alterar a trajetória dos objetos mais facilmente. Defletir só se aplica a coisas que o gnois possam ver e perceber: não seria normal defletir projéteis de arma de fogo, mas uma flecha está dentro do possível. Cada sucesso deflete o próximo ataque físico.

AETHER

Ação a distância, eletricidade, o magnetismo, campos de força. Os estudantes desta área começam por analisar tecnologias que possuíam o símbolo característico do Aether, não se sabe exatamente porque, mas muitas relíquias antigas vem com a mesma insígnia quando tem seu funcionamento a base de Aether. Essa compreensão os leva formulações de conceitos estranhos como fluido elétrico, número de “V” e número de “A”. Só depois de alguma familiaridade com esses conceito que o estudante passa então a buscar a base fundamental o a partícula fundamental do aether.

Conforme o estudante atinge elevados níveis de conhecimento nesta área, ele deixa de ser um mero catador de lixo e passa aprimorar os equipamentos que encontra, podendo até criar seus próprios equipamentos a base de tecnologia Aether. A quem diga que um mestre em Aether pode modificar drasticamente o modo de vida de uma academia tornando-a quase um reflexo da era dourada dos antigos.

ROTINAS

● - LOCALIZAR FONTE

Essa habilidade vem com o treinamento básico em sua ordem. Quando utilizar este efeito o gnosis identifica onde pode haver fontes de Aether, nem sempre essas fontes são do tipo que se procura ou estão em bom estado – isso depende do narrador. Pense nessa ferramenta como uma forma de procurar munição para gerar efeitos dentro desta esfera.

● - ENCONTRAR COMPONENTES

Algumas habilidades podem exigir a posse de certos componentes específicos, como resistores, capacitores e motores. Essa habilidade permite ao gnosis separar alguns componentes de um objeto que podem vir a ter uma utilidade futura.

● ● - CARREGAR CAPACITOR 200V

Quando um capacitor é carregado, ele pode se tornar uma arma nas mãos de qualquer outro personagem. Quando descarregado em humanos pode causar atordoamento por 1 ou 2 turnos de combate. **Necessita:** 1 capacitor e 2 fontes pequenas ou 1 média.

● ● ● - AUMENTADOR DE V

Ao construir um aumentador de V o gnosis não mais precisa ter a fonte exata para cada geringonça que encontre: basta que utilize a habilidade. Se a fonte que possuir for menor, ela será consumida mais rapidamente. **Necessita:** 1 transformador, 2 capacitores.

VITALIS

A vida e suas peculiaridades, o comportamento animal, o corpo humano. O estudo da Vitalis, quando feito através dos vitalistas, leva o estudante a ter uma formação diversificada.

Alguns estudam o comportamento animal e suas semelhanças com o comportamento humano. É comum que esses estudantes tenham um companheiro animal, um poderoso aliado. Há outros que têm uma formação muito semelhante aos Aldemocris, estudando as substâncias que podem ser extraídas das criaturas vivas – no geral plantas – e que podem ser utilizadas para vários objetivos. Finalmente, a formação pode ser completamente voltada para o corpo humano, sendo esta a formação mais completa e exigente para os gnosis desta área.

Cada especialização também leva a aplicações diferentes de habilidades, bem como a diferentes visões de mundo. É interessante notar que o contato com a vida em diferentes aspectos produz um estranho efeito colateral, pois todos demonstram uma dificuldade de adaptação em suas relações com outros humanos.

ROTINAS

● - RASTREAR

Rastrear permite buscar um rastro de algum animal ou de uma pessoa. Trata-se de uma ação prolongada. Não é possível, no entanto, rastrear uma pessoa ou um animal específico. Esta habilidade só indica que determinado animal passou por um local.

● - COMANDO X

Permite ao gnosis ordenar tarefas simples ao seu companheiro animal. X representa o nível da esfera: quanto maior o nível, mais específico pode ser o comando dado ao companheiro animal.

● - PRIMEIROS SOCORROS

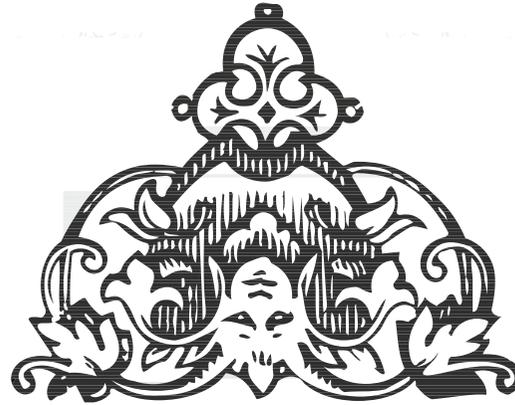
Quando um personagem sofre dano letal, a habilidade permite a diminuição de um nível deste dano. Ao mesmo tempo, esta habilidade corta o efeito de aumento do dano letal com o passar do tempo.

● - PÓ DE URTIGA

Permite o gnosis produzir pó de urtiga. Uma vez produzido, este pode ser utilizado por qualquer um de seus companheiros. Quando usado corretamente em combate, pó de urtiga causa cegueira, diminuindo a parada de dados que use destreza em 1 para cada sucesso obtido na produção. **Necessita:** 1 urtiga e 1 desidratador.

● ● - COMPORTAMENTO ANIMAL

Com o estudo do comportamento animal, o gnosis compreende as nuances de certos comportamentos e pode aplicar este conhecimento a situações sociais humanas. Intimidação e sedução são exemplos da aplicação deste conhecimento. Quando utilizado, adiciona cada sucesso obtido 1 dado ao teste específico que utilize algum atributo social.



CAPÍTULO V:
REGRAS



PROJETO RESET

Projeto Reset é um jogo de **RPG** com histórias fantásticas de pessoas em um ambiente fictício. Apesar de estar baseado na nossa realidade, ele possui suas próprias regras. Elas existem para fornecer um alicerce onde basear o jogo. Todos têm suas opiniões, sua compreensão do funcionamento do mundo e uma maneira de julgar disputas de ocorrências aleatórias.

Como o jogo transcorre num mundo fictício, algumas regras podem ser quebradas. O objetivo é um bom jogo que seja divertido, onde a história leve ao aprendizado. Já que todo jogador busca o divertimento, é importante considerar que as regras estão em segundo plano, depois do entretenimento. Quanto mais você puder abrir mão das regras, mais liberdade terá o jogo. Use com bom senso as leis estabelecidas para decidir quando acatar, quando quebrar e quando ignorar completamente as regras. Nesse meio tempo, elas lhe fornecerão uma base consistente para arbitrar um jogo.

TEMPO

O correr do relógio é uma consideração constante. Quanto tempo seu personagem levou para chegar em um local? E para realizar seus objetivos? Terão tempo para um descanso?

Sempre que o jogo acontece, o tempo passa para os personagens. Enquanto o tempo passa não há necessidade de interpretar cada segundo da vida do seu personagem. Às vezes o tempo de jogo transcorre de maneira relativamente normal, como durante um diálogo. Noutras, o narrador irá declarar que uma hora, noite ou semana se passaram caso nada importante ou interessante esteja acontecendo. Durante o combate e outras situações tensas e aceleradas, o tempo pode passar mais rápido para os jogadores que para os personagens, conforme os detalhes de uma luta ou ação.

Para ajudar a quantificar e descrever a passagem do tempo sem precisar de cálculos extensos temos as seguintes sugestões:

- **Turno:** A quantidade de tempo que seu personagem precisa para executar uma tarefa simples. A duração de um turno varia entre 3 segundos a 3 minutos, dependendo da situação. Durante uma situação de tensão ou uma ação, como recarregar uma arma ou sacar uma espada, o turno quase sempre será de 3 segundos.
- **Cena:** Uma cena é o período de tempo necessário para a conclusão de um evento em um dado local, da mesma forma que nos filmes ou peças. Um combate nas ruínas de um shopping, um longo e complexo diálogo com os sábios da vila. Uma cena pode ter alguns minutos ou várias horas, mas terá quantos turnos forem necessários. As cenas que cobrem conversas e interações sociais geralmente não são divididas em turnos.
- **Capítulo:** Uma parte independente da história, usualmente sendo uma seção do jogo. Consiste de uma série de cenas interligadas por períodos de intervalo. Os capítulos compreendem desde uma hora até várias semanas, podendo se estender por períodos mais longos.

- **História:** Também chamada de aventura, uma história é uma sequência de capítulos, começando com uma introdução, passando por conflitos e chegando a uma conclusão. Algumas histórias exigirão vários capítulos para terminar enquanto outras podem ter um único capítulo.
- **Crônica:** Uma série de histórias interligadas pela presença dos mesmos personagens e eventos interligados, as crônicas podem abranger desde de algumas semanas a alguns anos no tempo de jogo, demorando alguns meses ou anos no tempo real para serem concluídas.
- **Entreato:** O período de tempo descrito brevemente pelo narrador em vez de interpretado turno a turno ou cena por cena. Quando o Narrador diz “todos dormiram à luz da fogueira” ou “algumas horas depois o artesão retornou com a peça encomendada”, por exemplo, isto é um entreato. O entreato é usado para avançar rapidamente durante períodos triviais ou tediosos do jogo. Também serve para os jogadores organizarem suas decisões e para que os personagens recuperem pontos de vida. O narrador sempre controla a duração do entreato, determinando o que foi ou não possível realizar.

AÇÕES

Durante qualquer sessão de jogo seu personagem fará muitas coisas. Algumas dessas tarefas são consideradas ações, outras não. Uma ação é uma tarefa na qual o personagem pode falhar ou ser interrompido devido a variações da sorte, perícia ou fatores externos. Tarefas simples, como falar ou respirar, não são ações, mas quase todo o resto é: arrastar uma estante, carregar um equipamento ou utilizar seus conhecimentos para determinar algo. Geralmente uma ação leva um turno para ser concluída.

É simples realizar uma ação. Você diz ao Narrador o que deseja que seu personagem faça. Nesse momento, o Narrador deve decidir se a ação será bem-sucedida ou não. Um teste pode ser exigido para determinar o resultado dos eventos aleatórios, mas o narrador pode julgar por meio do bom senso. Então ele lhe descreverá o resultado da ação de seu personagem, dizendo se teve sucesso ou não.

Em geral, ações são cobertas por três categorias: ações automáticas, ações impossíveis e ações contestadas. Sempre que um jogador descreve uma ação, o Narrador deve determinar se é uma ação automática ou impossível. Nessas duas categorias não é necessária nenhuma jogada de dados. Na terceira categoria ele recai no campo das ações contestáveis e será necessário um teste de dados para determinar o sucesso ou a falha.

Ações automáticas são ações simples. Por exemplo, a menos que haja alguma influência adversa qualquer um consegue caminhar por uma rua, ou ler uma placa em um idioma nativo. Ações impossíveis seguem o mesmo padrão: um personagem sem nenhuma perícia em criptografia não pode tentar decifrar uma mensagem em código. O narrador dirá que o seu personagem não tem nenhuma chance de realizar este tipo de ação.

Toda ação entre o trivial e o impossível estará no campo do sucesso ou falha, como dirigir em alta velocidade, disparar uma flecha, sintetizar um poderoso veneno. Nessas situações o narrador pode pedir que você faça uma jogada de dados para determinar o resultado de suas ações.

JOGANDO DADOS

Nas situações em que o resultado de uma ação for contestável o resultado será determinado por uma combinação de perícia e sorte. Este jogo utiliza um sistema simples para avaliar o acaso: a jogada de dados. Os dados utilizados são sempre os de 10 faces (ver anexo). O narrador precisará de muitos deles, enquanto os jogadores precisam de no máximo 10.

Os jogadores usam a jogada de dados para determinar o resultado de qualquer ação onde o sucesso e falha seja uma possibilidade. As características do seu personagem afetam a quantidade de dados que serão lançados, o que aumenta a chance de sucesso da ação.

NÍVEIS DAS CARACTERÍSTICAS

Apesar das aspirações e sentimentos do personagem serem determinadas pelo jogador, suas capacidades são determinadas por suas características, ou seja, suas aptidões inatas e suas habilidades. Força, destreza, corrida, pontos de conhecimento. Todas as habilidades são quantificadas de 0 a 5 pontos, onde 0 é a completa falta de conhecimento, enquanto 5 será o ápice da capacidade humana. A maioria das pessoas possuem características entre 1 e 3; 4 representa um excelente grau de habilidade, 5 é raro e excepcional. Os antagonistas podem apresentar níveis acima do 5. Os heróis também podem utilizar seus conhecimentos para aumentar seus níveis de habilidade acima do 5 temporariamente.

Os níveis de características são descritos no seguinte formato:

✕ ✕ ✕ ✕ ✕	ABISSAL — TOTALMENTE SEM TREINO
● ○ ○ ○ ○	PÉSSIMO — AMADOR
● ● ○ ○ ○	MÉDIO — PROFISSIONAL INICIANTE
● ● ● ○ ○	BOM — PROFISSIONAL COMPETENTE
● ● ● ● ○	EXCEPCIONAL — PROFISSIONAL ESPECIALIZADO
● ● ● ● ●	EXTRAORDINÁRIO — MESTRE DE NÍVEL MUNDIAL
● ● ● ● ● ●	LENDÁRIO

Sempre que você lançar dados, usará um dado para cada nível de característica apropriada. Por exemplo: seu personagem deseja empurrar uma estante para fazer uma barricada. Se ele tiver 3 níveis de força, você usará 3 dados para este teste. No entanto, você quase nunca utilizara apenas uma característica num teste. O mais frequente é utilizar um atributo e uma habilidade. Por exemplo, um personagem está procurando uma manada de cavalos selvagens. O narrador poderá pedir que ele realize um teste de Percepção + Conhecimento Biológico – Atributo + Habilidade. Caso o personagem tenha 3 pontos de percepção e 2 em conhecimentos biológicos ele poderá lançar 5 dados. Esses dados formam a **Parada de Dados** que representa o número máximo de dados que o jogador poderá lançar para obter sucesso em um único turno. Existem ações que podem levar mais de um turno e várias ações podem ser feitas em um único turno. Veremos isso em **ações prolongadas** e **ações múltiplas**.

Em alguns casos uma única Característica é usada num teste, mas na maior parte do tempo será uma combinação de Característica e uma Habilidade. Contudo, nunca se pode usar mais de duas características para formar uma parada de dados, de forma que o jogador nunca tenha mais de 10 dados de uma vez.

DIFICULDADES

Até agora já sabemos jogar os dados realizando combinações plausíveis de atributos e habilidades para descobrir o que se pode fazer. Agora veremos o que se consegue com o lance de dados. Sempre que for necessário um teste, o narrador irá designar um grau de dificuldade. Sempre será um número entre 2 e 10. Toda vez que um dado lançado mostrar esse número ou um resultado maior você obterá um sucesso. Por exemplo, se houver uma ação com dificuldade 6 (o mais comum) e você obtiver como resultado 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, você terá obtido 3 sucessos. Você precisa apenas de um sucesso para que seu personagem execute a maioria das ações, mas será um sucesso parcial. Três ou mais sucessos geralmente indicam um resultado totalmente positivo.

Quanto menor a dificuldade mais fácil a tarefa. A dificuldade 6 representa uma ação nem fácil nem difícil; 2 não vale nem o esforço do teste e 9 será uma tarefa extremamente árdua. Vejamos exemplos:

DIFICULDADES E EXEMPLOS DE SUCESSOS

Dificuldade	
Três	Fácil (saltar um córrego estreito)
Quatro	Rotineiro (consertar pequeno um vazamento)
Cinco	Equilibrado (reparar um motor simples)
Seis	Médio (disparar uma arma em combate)
Sete	Desafiador (Arrombar uma fechadura de alta qualidade)
Oito	Difícil (Construir um novo veículo a partir de um velho)
Nove	Extremamente Difícil (Realizar uma cirurgia com ferramentas improvisadas, ou escrever uma tese de mestrado)

Margem de Sucesso	
Um sucesso	Mínima (por pouco não foi detectado pelo inimigo)
Dois sucessos	Moderada (o vendedor resolveu dar 3% de desconto)
Três sucessos	Total (Consertar algo e deixar como novo)
Quatro sucessos	Excepcional (O rapaz ficou tão intimidado que fugiu da cidade)
Cinco ou Mais Sucessos	Fenomenal (As pessoas irão se lembrar do seu discurso por anos)

FALHAS

Se você não tiver sucesso em um teste, seu personagem terá falhado em atingir seu objetivo. Ele erra o alvo que estava mirando; depois de sintetizar o antídoto este não produziu nenhum efeito; apesar de ter tentado decifrar algo, o idioma não parece ter nenhum padrão. Os resultados das falhas ficam a critério do narrador. Raramente são catastróficos – certamente menos do que em uma falha crítica.

Exemplo: Kraven, o curandeiro, está tentando sintetizar um antídoto para salvar seu companheiro, que foi envenenado no último ataque dos ceifadores. Por estarem longe da cidade e não terem todos os ingredientes para um antídoto, o narrador diz ao jogador para testar sua Destreza + Conhecimento Químico tendo uma dificuldade 8. A parada de dados é igual a 5 e o resultado foi 2,7,6,4 e 5 – nenhum sucesso. O Narrador decide que, ao sintetizar o antídoto, Kraven chegou a uma substância diferente da que ele esperava e que esta não produziu nenhum efeito.

FALHAS CRÍTICAS

Há situações em que nada dá certo, podendo resultar em catástrofes. Isso acontece quando temos a “regra do 1” ou uma falha crítica. Sempre que um dado mostrar o resultado 1 ele anulará um sucesso. Caso obtenha 3 sucessos e 3 resultados 1, não terá obtido nenhum sucesso real. É a vida.

Você pode emparelhar cada sucesso com um dado 1. Se restarem sucessos, seu personagem conseguiu. De vez em quando, contudo, seu personagem se dará muito mal. Quando não obtiver nenhum sucesso e ainda houver um resultado 1 você sofrerá uma falha crítica. Caso não haja sucessos, mas também não haja resultados igual a 1, ou caso você tenha apenas um sucesso e vários resultados 1, você terá falhado normalmente.

Falhas críticas são piores que falhas normais. Por exemplo: em combate, a falha crítica quer dizer que não só errou o alvo como também a arma emperrou ou a bala ricocheteou e acertou seu amigo.

Não há uma lista ou tabela para falhas críticas. Cabe ao Narrador decidir o tipo de magnitude desses desastres. Como sugestão, a gravidade da falha pode ser aumentada de acordo com a quantidade de 1s obtidos.

SUCESOS AUTOMÁTICOS

Para acelerar o andamento do jogo, um sistema muito simples pode ser utilizado para obter sucessos automáticos. Sempre que a parada de dados igualar ou superar a dificuldade necessária para o sucesso de uma ação, o jogador terá um sucesso automático. Nenhum lançamento de dados é necessário. Uma vez que o sucesso automático equivale a obter um único sucesso mínimo ele não pode ser utilizado em combates ou situações igualmente tensas. Quando a quantidade de sucessos for importante, provavelmente será melhor rolar os dados. Contudo, para tarefas simples e repetitivas, esse sistema é muito útil.

NOVAS TENTATIVAS

Quando você falha em uma ação nem sempre pode tentar de novo: dependendo do contexto, uma nova tentativa não será possível. Como exemplos, pense em desarmar uma bomba ou saltar de um desfiladeiro. Geralmente, contudo, é possível tentar de novo. Quando isto for possível, o narrador poderá adicionar mais um ponto de dificuldade a essa nova tentativa. Caso falhe outra vez, a terceira tentativa sofrerá um aumento de dois pontos, e assim por diante até o limite de 10.

O aumento da dificuldade deve ser utilizado em determinadas ocasiões: por exemplo, quando faltarem equipamentos ou informações que os jogadores deveriam ter ou procurar. Novas tentativas sem penalidades só podem ser feitas quando algum esforço para alterar a situação inicial for feito. Como exemplos, um personagem pode comprar um novo conjunto de ferramentas de arrombamento ou obter um novo catalizador para a reação química.

Em situações tensas ou de combate, a complexidade e a rápida mudança dos eventos será suficiente para que novas tentativas sem penalidades sejam feitas.

COMPLICAÇÕES

As regras expostas até aqui formam a base para a maior parte das situações. No entanto, essas regras não abrangem todas as situações possíveis. As várias complicações e considerações descritas aqui foram desenvolvidas para adicionar cor e detalhamento ao jogo, frequentemente fornecendo realismo e suspense à aventura.



AÇÕES PROLONGADAS

As ações geralmente podem ser realizadas em um único turno. São as chamadas ações simples. Quando uma tarefa é muito complexa ela pode requerer um longo tempo, ou seja, são necessário múltiplos sucessos para que sejam concluídas. Estas são as chamadas “ações prolongadas”. Dependendo das circunstâncias, você pode acabar fazendo um teste por turno, por cena ou por semana. Não importa qual for o intervalo, os sucessos dos testes são somados e o jogador usa sempre a mesma parada de dados. Lembrando que cada teste prolonga o tempo da ação e aumenta a possibilidade de uma falha crítica. Uma falha simples indica que não houve progresso, mas uma falha crítica significa que todo o progresso foi perdido.

Vamos dar um exemplo. Caso seu personagem esteja tentando consertar uma velha moto encontrada em uma antiga ruína, o narrador decide que ele precisa de 6 sucessos e que a dificuldade é 8. Pode haver um limite de tempo: ele está sendo caçado e o encontrão em 5 dias, ou uma geada se aproxima. Caso não haja limite o personagem pode tentar várias vezes. O narrador decide ainda que ele só pode tentar 1 vez por dia (ninguém aguenta trabalhar indefinidamente ao longo de um dia). A parada de dados do personagem é 7 e assim ele começa. No primeiro dia os resultados são 1,9,10,3,5,6,5 – 2 sucessos, um bom começo. Nos 2 dias seguintes o personagem não obtém nenhum resultado, e nos outros 3 dias ele consegue os resultados que faltavam. Após seis dias, o personagem terá conseguido terminar e pode fugir em sua velha moto. Pura sorte: se tivesse obtido uma falha crítica possivelmente teria arruinado a moto permanentemente.

A pressão do tempo e a necessidade de agir devem manter o uso das ações prolongadas somente para as partes mais intensas ou ativas do jogo.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Algumas vezes o seu personagem precisará realizar mais de uma ação em um único turno, desarmar dois oponentes ao mesmo tempo ou disparar uma arma enquanto dirige um veículo. O personagem pode tentar executar essas ações, mas elas serão mais difíceis. Quanto mais ações precisarem ser coordenadas mais difíceis elas serão. Você deve primeiro declarar o número total de ações que deseja que seu personagem execute. Então, deve subtrair da parada de dados o número de ações, já na primeira parada de ação. Todas as ações que se seguirão perdem um dado extra de sua parada de dados e essa perda é acumulada.

Por exemplo: Jarel está escondido em uma árvore, sendo perseguido por dois inimigos. Ele deseja surpreendê-los saltando sobre eles e desferindo um golpe em ambos

1. Ao fazer tudo isso em um turno ele deseja pegar os dois desprevenidos. Jarel tem destreza 4, briga 3 e esportes 2. Já que primeiro deve saltar, ele calcula a parada de dados para o salto (Destreza 4 + Esportes 2 = 6 dados), depois subtrai 3 dados (pois são 3 ações simultâneas). O primeiro golpe tem parada de dados igual a sete (Destreza 4 + Briga 3) menos 4 dados (devido às 3 ações, menos 1 por essa ser a segunda ação), resultando numa parada de três dados. O golpe final terá parada de dados igual a dois (sete, menos 3 pelas ações múltiplas, menos 2 porque essa é a terceira ação múltipla). Jarel precisará de sorte para ter sucesso em toda essa atividade.

AÇÕES RESISTIDAS

As vezes um teste simples não serve para representar algum tipo de ação. É o que acontece quando você tenta realizar uma ação e um oponente está tentando dificultá-la. Nesse caso você e o oponente farão testes resistidos. Cada participante realiza testes e o lado com mais sucessos vence. Quase sempre a dificuldade desses testes é idêntica à dificuldade para realizar uma tarefa não resistida similar. Entretanto, se um lado tem alguma vantagem, terá dificuldade menor; em outros casos, ambos os participantes usarão, como dificuldade, o nível de uma Característica do oponente.

Independente de como o teste é determinado, seu personagem vai acumular a quantidade de sucessos que exceder as do oponente. Isto torna as ações resistidas mais longas e mais difíceis de se realizar. Como se não bastasse, as ações resistidas na maioria das vezes também são ações prolongadas. Uma luta de boxe, uma perseguição de carros ou, quem sabe, até uma invasão de computadores, todas são exemplos de ações resistidas prolongadas.

Vamos a outro exemplo. Após um saque nas ruínas de uma antiga fábrica, Jhon o Coletor começa a ser perseguido por ceifadores. O Narrador diz que, por causa da quantidade de carros abandonados e de ruínas nas estradas, a dificuldade será 7. Serão necessários 5 sucessos para que escape. Começa então uma grande perseguição. Jhon, que tem uma parada de dados igual a 7, consegue resultados 6,8,5,3,10,1,7. Os ceifadores têm parada de dados igual a 8 e o resultado é 4,3,2,9,5,7,1,6 – dando a Jhon um sucesso (2 sucessos próprios menos 1 dos inimigos). Jhon consegue abrir uma vantagem.

TRABALHO DE EQUIPE

Felizmente podemos sempre pedir ajuda aos amigos. Nessas ações não se pode combinar Características dos personagens – ambos fazem testes separados com suas respectivas paradas de dado, falhas e falhas críticas. Dependendo da falha crítica ela pode estragar toda a empreitada. O que muda é que ambos somam seus sucessos. No geral existe uma série de atividades em que podemos ser ajudados mas é claro que isso não resolve tudo e as vezes não há espaço para ajuda. O Narrador deve decidir se o trabalho de equipe vai ajudar ou impedir uma empreitada específica.

REGRA DE OURO

A mais importante de todas as regras, e também a única que realmente vale a pena seguir é: não existem regras invioláveis. Esse é o seu jogo. Seus jogadores fazem dele o que quiser. Divirta-se.



CAPÍTULO VI:
SISTEMA DE COMBATE



O combate é um turbilhão caótico de punhos, disparos, tecnologia e efeitos de conhecimento, podendo ser decomposto em vários procedimentos. Quando fazemos isso, é possível narrar cenas de batalha que trazem à tona e em detalhes toda a confusão e destruição.

O combate é inevitável e sem dúvida é parte da diversão...

TORNOS DE COMBATE

Na vida real um combate seria muito difícil de narrar pois uma série de eventos ocorrem simultaneamente. Dessa forma, dividimos o combate em uma série de turnos (geralmente decorrem 3 segundos em cada um). Cada turno de combate é dividido em três estágios.

ESTÁGIO UM: INICIATIVA

Esse passo determina em qual ordem os personagens irão agir, e é nesse ponto que você decide o que seu personagem irá fazer. Primeiro todos os jogadores lançam um dado para seus personagens. Esse valor é adicionado ao Valor de Iniciativa do personagem (Destreza + Raciocínio). O personagem com o maior total age primeiro e os restantes agem em ordem decrescente dos resultados. Se houver empate, age primeiro aquele com maior valor de iniciativa. Se ainda houver empate, os dois agem simultaneamente.

Os narradores podem jogar apenas um dado para todos os NPCs. Observe que as penalidades decorrentes de ferimentos são subtraídas do valor de iniciativa do personagem.

Uma vez decidida a ordem, cada jogador (e o narrador) deve(m) declarar o que o seu(s) personagem(ns) está(ão) fazendo nesse turno. É preciso dizer, então, se seu personagem está fazendo uma ação múltipla, lançando um efeito de conhecimento, usando força de vontade ou qualquer outra bizarrice que desejar. Os jogadores declaram suas ações na ordem inversa da iniciativa. Assim, o personagem com menor iniciativa, o último agir, irá declarar sua ação primeiro. Os personagens mais rápidos podem assim ter a oportunidade de antecipar e reagir às ações dos mais lentos.

Todas as ações ocorrem na ordem da iniciativa. Existem 3 exceções a essa regra. Os personagens podem adiar suas ações e agir a qualquer momento depois de sua iniciativa normal. Os personagens que adiarem uma ação podem agir automaticamente antes de outro personagem com iniciativa mais baixa. Caso dois personagens que adiaram suas ações desejem agir simultaneamente, aquele com maior Valor de Iniciativa do turno sempre age primeiro.

As ações defensivas (vistas mais adiante) podem ser realizadas a qualquer momento no turno, desde que o personagem tenha uma ação livre. As ações defensivas são as únicas que podem ser realizadas antes do Valor de Iniciativa de seu personagem num turno.

Finalmente, todas as ações múltiplas ocorrem no final do turno. Caso mais de um jogador tenha ações múltiplas, elas ocorrem na ordem dos valores de iniciativa.

ESTÁGIO DOIS: ATAQUE

Agora sim o seu personagem tentará ferir, matar ou atingir de alguma forma outros personagens. Como qualquer ação, um teste de Atributo+ Habilidade será realizado dependendo do tipo de combate.

- Combate de Perto: Use Destreza + Briga para um combate desarmado e Destreza + Armas Brancas para combate envolvendo armas de mão.
- Combate à Distância: Use Destreza + Armas de Fogo para armas que tenham disparo e Destreza + Esportes para armas de arremesso.



A base sempre será Destreza quando o combate for físico. Para combates à distância, a arma utilizada influencia no dano e, possivelmente, no teste de ataque. Veremos as estatísticas da arma na tabela de Armas Brancas ou na Tabela de Armas de Longo Alcance.

Apesar dos modificadores, a maioria dos ataques tem dificuldade 6. Em todos os casos a falta de sucessos num ataque significa simplesmente que o personagem errou o alvo. Dependendo do caso, uma falha crítica indica uma catástrofe para seu personagem, seus companheiros ou sua arma.

ESTÁGIO DOIS: RESOLUÇÃO

Depois do ataque é preciso avaliar o que aconteceu. A resolução é a descrição do ocorrido pelo Narrador. É claro que dizer “...*Antes do disparo Jane prendeu a respiração, a flecha partiu em câmera lenta, atravessando o pescoço do ceifador sentinela que morreu enquanto engasgava no próprio sangue...*” é bem mais dramático do que dizer “*sua flecha causou 8 Níveis de Vitalidade em dano letal e o ceifador cai*”. Mesmo no combate a ênfase é a história, não apenas regras e números.

Porém, precisamos definir as regras vitais do combate. Cada sucesso além do primeiro num ataque adiciona um dado na Parada de Dados de Dano. Assim uma arma pode ter um determinado dano nas mãos de um personagem e poderá causar um dano maior nas mãos de um personagem habilidoso.

ADICIONANDO O DANO.

Após saber o número de sucessos no ataque, o jogador lança a parada de dados de dano. Como exemplo, um soco usa força mais qualquer sucesso além do primeiro no ataque. Digamos que sejam 4 dados no total. No lançamento se obtém 7, 8, 4, 5. Serão infligidos no inimigo 2 de dano por contusão que ainda podem ser absorvidos.

Cada personagem tem 7 níveis de vitalidade para adicionarmos os danos da seguinte maneira:

- O dano por contusão é registrado com uma barra “/” e representa batidas e arranhões. Este tipo pode ser recuperado de forma natural e rápida.
- O dano letal é registrado por um “X” e advém de perfurações, cortes e esmagamentos. Só pode ser curado com tratamento.
- O dano agravado é registrado com um “x”. É qualquer dano que possa ser muito mais efetivo em humanos, ou quando houver um dano que exceda os 7 níveis.

Digamos que um personagem receba 2 de dano por contusão. Deve-se fazer um “/” na primeira caixa e outro na segunda. Se o mesmo personagem receber 2 de dano letal, a primeira e a segunda caixa são completadas com um “X” e os dois danos de contusão passam para os níveis subsequentes.

Prosseguindo, digamos que um personagem tenha os sete níveis de vitalidade preenchidos por dano de contusão com “/” e volte a receber mais um dano de contusão. Ele recebe um “X” na primeira caixa, indicando que a partir dali todos os danos por contusão serão letais.

Seu personagem fica inconsciente quando preenche os 7 níveis de dano letal e, se continuar a receber dano neste estado, qualquer dano será agravado, sendo anotado um “x”. Se preencher as 7 caixas forem preenchidas com “x”, o personagem morre.

ABSORÇÃO DE DANO

Depois que tenha sido definido o tipo e a quantidade de dano, o jogador pode tentar absorver o dano. É uma ação que não consome um turno de combate. Se o dano for do tipo contusão, ele utiliza vigor + armadura para a parada de dados de absorção. Cada sucesso absorve um dano que seria causado. Se o dano for do tipo letal ou agravado, use armadura para a parada de absorção.

Você pode complexificar o sistema de armaduras afetando a mobilidade de seu personagem, ou ainda criando uma durabilidade para cada tipo de armadura. Isso fica a critério do narrador. Para tornar o jogo interessante você pode adotar a regra de que, se o personagem receber o dobro do nível da armadura em dano de uma só vez, ela será destruída.

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRAS GENÉRICAS

- **Emboscar:** Emboscar significa pegar um alvo de surpresa para que o primeiro golpe aplicado seja decisivo. O atacante usa **Destreza + Furtividade** num teste resistido contra a **Percepção + Prontidão** do alvo. Se tiver sucesso o ataque não pode ser absorvido.
- **Ataque às Cegas/Tiros:** Realizar ataques enquanto se está cego (ou em escuridão total) costuma significar um aumento de + 2 na dificuldade, e os ataques à distância não terão nenhuma precisão.
- **Ataques pela Retaguarda/pelos Flancos:** Quando um personagem estiver atacando alvos pelos flancos ele ganha um dado de ataque a mais. Os que estiverem atacando os alvos pela retaguarda ganham dois dados de ataque a mais.
- **Deslocamento:** Um personagem é capaz de se mover até à metade da sua distância de corrida e realizar uma ação em um turno. Outras manobras, tais como saltar ou rolar podem ser consideradas como ações isoladas, dependendo de sua complexidade.
- **Ações Múltiplas:** Se você declarar ações múltiplas, subtraia da primeira parada de dados uma quantidade de dados igual ao número total de ações realizadas. Cada ação subsequente perde mais um dado (cumulativo). Se um personagem realizar somente ações defensivas em um turno, use o sistema apropriado para bloquear, esquivar ou aparar.
- **Mirar:** Apontar para um local específico aumenta a dificuldade do tiro mais pode aumentar o dano. O Narrador do Jogo considera resultados especiais além de um simples aumento na quantidade de dano, dependendo do ataque e do alvo.

ALVO	DIFÍCULDADE	DANO
Médio	+1	
Pequeno	+2	+1
Preciso	+3	+2

MANOBRAS DEFENSIVAS

Seu personagem pode realizar uma ação defensiva antes que o personagem de seu oponente faça um teste de ataque. Você pode declarar uma ação defensiva no turno do personagem de seu oponente pela ordem de iniciativa.

Existem três tipos de ações defensivas: bloquear, esquivar e aparar. Qualquer ato defensivo pode ser incluído em um desses casos. Seu personagem talvez não possa realizar essas ações dependendo do contexto.

Exemplo: Ele não poderá esquivar-se se não houver espaço para manobrar, e ele não poderá tentar bloquear ou aparar um golpe se não estiver ciente do ataque.

A ação defensiva é um teste resistido contra o teste de ataque do oponente. A menos que o atacante obtenha mais sucessos no total, o dano será causado. O atacante só usa os sucessos que obteve acima do defensor. Assim, sempre é possível reduzir a eficiência do ataque, mesmo que não o anule completamente.

- **Bloqueio (Destreza + Briga)** – O personagem usa o próprio corpo para desviar um ataque contundente sem arma. Ataques letais e agravados não podem ser bloqueados.
- **Esquiva (Destreza + Esquiva)** - pode evitar ataques de todos os tipos. Mesmo no caso de balas é possível se jogar no chão. Depois disso pode-se aplicar as regras de cobertura caso ele caia em algum lugar que o proteja do fogo cruzado.
- **Aparar (Destreza + Armas Brancas)** – Usar uma arma branca para aparar um ataque com briga ou arma branca. Se você aparar um ataque de briga com uma arma que cause dano letal, o atacante pode realmente ser ferido por uma parada bem sucedida. Nesse caso o dano que atacante sofre é calculado em cima do número de sucessos excedentes na defesa.
- Todas as manobras de defesa podem ser usadas como ações múltiplas.

Exemplo: Kaillan quer atacar um sentinela com seu bastão longo e depois esquivar-se de um ataque - uma ação múltipla. Isso é considerado como duas ações separadas que usam sua Destreza (3) + Arma Branca (2) para o golpe com o bastão e Destreza (3) + Esquiva (3) para esquivar-se.

O teste do ataque com o bastão é reduzido em dois dados (restando três dados em sua parada de dados) porque Kaillan estará desempenhando duas ações. A primeira esquiva é reduzida em três dados (restando outra parada de três dados), conforme as regras de ações múltiplas.

Seu personagem pode escolher somente se defender, e nesse caso a ação é normal. Contudo, se o personagem continuar se defendendo de múltiplos ataques, cada novo ataque reduz a parada de dados de defesa em um – é muito difícil defender vários ataques em um único turno

Exemplo: Kaillan gasta um turno inteiro esquivando-se. Com uma Destreza de 3 e uma Esquiva de 3, ela é capaz de esquivar-se de até seis ataques. Mas a parada de dados para esquivar é igual a seis no primeiro ataque, cinco contra o segundo, quatro contra o terceiro, e assim sucessivamente. Kaillan não poderá fazer mais nada neste turno.

MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

Agora alguns exemplos de manobras corpo a corpo. Como sempre, sintaxe à vontade de criar suas próprias manobras, juntamente com o narrador.

- **Levar pro chão (Força + Briga):** Levar a luta pro chão. No primeiro turno, o atacante pode fazer um teste resistido de força para dano automático. Nos próximos turnos cada oponente age segundo a ordem de iniciativa, podendo ou infligir dano por força ou tentar levantar com Força + Briga.
- **Desarmar (Teste de ataque +1):** Você tenta acertar a arma do oponente. Se for bem sucedido, você realiza a parada de dano normalmente. O oponente só será desarmado se o dano na arma for maior que sua força. O oponente não recebe dano.
- **Imobilizar (Força + Briga):** Você imobiliza o alvo sem feri-lo. Se for bem sucedido, o atacante segura o alvo até a próxima ação. Ambos então realizam um teste resistido de Força + Briga; o alvo permanece imobilizado (sem a possibilidade de realizar nenhuma outra ação) enquanto não ganhar neste teste).
- **Chute:** A critério do narrador. Cada ponto de dificuldade acrescida do ataque básico também é acrescida na quantidade de dano do atacante. Então um Mondoli Tchagui adiciona +2 a dificuldade e +2 de dano básico além da força.
- **Oponentes Múltiplos:** : Lutar contra oponentes múltiplos num Combate Próximo resulta em dificuldades de defesa e de ataque acrescidas de +1 para cada oponente acima do valor da habilidade Briga. Um mestre em luta pode lutar com 5 adversários sem sofrer penalidade alguma.
- **Rasteira (Destreza + Briga/Armas Brancas):** você tenta derrubar o oponente. A dificuldade aumenta em +1. Além do dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) ou sofrerá uma queda.
- **Armas Longas:** Quando sua arma for muito mais curta que a do oponente você perde 1 dado na parada de dados de ataque por ter que se aproximar. No entanto, se uma arma for muito longa se torna difícil de manejar, então é possível perder 1 dado na parada de dados de ataque.
- **Encontrão:** O atacante corre e agarra o oponente, atirando ambos no chão. A dificuldade do teste de ataque é acrescida de +1, e a manobra inflige um dano igual a Força +1. Ambos realizam um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7) ou sofrerão uma queda. Se não cair, o oponente sofre um acréscimo de +1 na dificuldade de suas ações durante o próximo turno.

MANOBRAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Quando não dá pra ir na mão, vai no tiro!

LONGO ALCANCE.

- **Apontar:** para cada turno em que escolher apontar o atacante adiciona +1 a sua parada de dados de precisão. O limite de turnos é dado pelo nível de percepção do personagem. Durante esse tempo, o atacante não pode fazer mais nada além de apontar.
- **Descarregar:** Quando a arma for automática, você pode descarregar toda a munição em um único alvo. O que acrescenta 10 à sua parada de dados de precisão. Porém, a dificuldade do teste aumenta em + 2, devido ao recuo da arma. Cada sucesso dá o dano de 1 bala. Neste caso o atacante não pode mirar uma área específica.
- **Exemplo:** Creed descarrega um pente inteiro de Uzi contra um carro que vem em sua direção. O jogador faz um teste de Destreza (4) + Armas de Fogo (3) + 10 (pela manobra). A dificuldade é 8 (6 normal + 2 pelo recuo). Ele obtém um total de seis sucessos e o carro recebe uma chuva de balas. O jogador faz, então, uma jogada de avaliação de dano com 10 dados, sendo 4 (o dano básico de um fuzil de assalto) + 6 (pelos sucessos). O pente é esvaziado completamente.
Este ataque só é possível se o pente de munição da arma estiver, no mínimo, com a metade da carga.
- **Cobertura:** Buscar um abrigo durante um tiroteio. Neste caso, você aumenta a dificuldade tanto para o oponente quanto para você.

TÍPO DE COBERTURA	DIFÍCULDADE PARA VOCÊ	PARA QUEM TE ATACA
Leve (deitado)	+1	0
Boa (atrás de uma bancada)	+2	+1
Superior (só a cabeça exposta)	+3	+2

- **Tiros Múltiplos:** Para tiros múltiplos use a regra de ações múltiplas. Cada arma possui um limite para tiros múltiplos: não se pode dar 3 tiros de escopeta em um turno.
- **Alcance:** Dentro do alcance normal de cada arma a dificuldade é 6. O alcance máximo da arma corresponde ao dobro do alcance normal. Quando realizar um ataque com a distância máxima a dificuldade passa a ser de 8. Os ataques feitos contra alvos a dois metros de distância são considerados à queima-roupa. Os disparos à queima-roupa são feitos contra uma dificuldade de 4, você recebe +2 de dano extra, mas deve utilizar Destreza + Armas Brancas.
- **Recarregar:** Você gasta um turno inteiro recarregando sua arma.
- **Rajada:** O mesmo efeito da manobra descarregar, mas feita sobre múltiplos alvos. O jogador deve dividir o número de sucessos em partes iguais entre todos os alvos para realizar posteriormente a parada de danos contra cada alvo. A dificuldade dos testes de Esquiva contra um ataque desse tipo é aumentada em + 1.
- **Rajada Curta:** Dois dados adicionais para teste de ataque, e gasta três tiros do pente de munição da arma. A dificuldade dos ataques aumenta em +1 devido ao recuo.
- **Duas Armas:** Disparar com duas armas é considerado uma ação múltipla. Além disso, o atacante sofre uma penalidade de +1 à dificuldade para o disparo com a mão secundária (a menos que ele seja ambidestro). O atacante pode disparar um número de tiros igual à cadência de tiro de cada arma.

COMPLICAÇÕES DAS MANOBRAS

Descreve-se algumas penalidades comuns aos combates. O narrador pode acrescentar quaisquer outras que sejam necessárias.

- **Atordoado:** Quando o dano total causado em um único turno for o dobro do vigor total do personagem (contando com a absorção do dano), o personagem ficará atordoado. Ele deverá gastar o próximo turno para se recuperar.

- **Imobilização:** Os testes de ataque recebem +2 dados quando o alvo ainda está consciente. Contudo, se o alvo estiver inconsciente ou completamente estático, todo teste de ataque é bem-sucedido automaticamente.
- **Queda:** Após ser derrubado, todo alvo faz um teste de Destreza + Esportes dificuldade 8. Se for bem sucedido, ele poderá levantar-se imediatamente no mesmo turno, perdendo de 1 a 2 pontos na iniciativa do turno subsequente. Se falhar, o alvo deverá gastar sua próxima ação para levantar, se tiver optado por levantar-se. O narrador pode dizer que tipos de ataques derrubam um personagem.

TABELA DE ARMAS BRANCAS

ARMA	DANO	OCULTAMENTO	ESPECIAL
Soco Inglês	Força + 1C	B	
Bastão	Força + 1C	S	
Faca	Força + 1L	J	
Facão	Força + 2L	S	
Katana	Força + 3L	S	
Machado	Força + 3L	I	
Faca Borboleta	Força + 2L	J	+1 em par
Nunchaku	Força + 2C	J	+1 em par
Tonfa	Força + 1C	S	+1 bloqueio
Sai	Força + 1L	J	-2 desarme
Corrente Belmont	Força + 2C	S	+1 imobilizar

Ocultamente: B (bolso), J (jaqueta), S(sobretudo), I (impossível)

Tipo de dano: C (contusão), L(letal); quando um golpe de contusão e dado na cabeça ele se torna letal;

TABELA DE ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	DANO	ALCANCE	MÁXIMO TIROS POR TURNO	MUNIÇÃO	OCULTAMENTO
Revólver Leve(.38)	4	12	3	6	B
Revolver Pesado (Magnum)	6	35	2	6	J
Pistola Leve(9mm)	4	20	4	17+1	B
Pistola Pesada (desert eagle)	5	30	3	7+1	J
Fuzil*	8	200	1	5+1	I
Submetralhadora leve*	4	25	3	30+1	J
Submetralhadora pesada*	5	50	3	32+1	S
Fuzil de assalto	7	150	3	42+1	I
Escopeta(12)	8	20	1	8+1	S
Arco	5	20	1	1	I
Besta	4	30	1	1	I
Kunai	2	5	Máximo de ação múltipla	1	B

Dano: Indica a parada de dados de dano. Todas as armas de fogo causam danos letal.

Alcance: É o alcance efetivo da arma, em metros.

Máximo de tiro por turnos: O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno.

Munição: O número de cápsulas que uma arma de fogo pode conter.

Ocultamento: B (bolso), J (jaqueta), S(sobretudo), I (impossível)

Indica que a arma pode-se usar para descarregar

CURANDO O DANO

CURANDO DANO POR CONTUSÃO

Esses danos são leves e irão se curar sozinhos após algumas horas. Mesmo assim, um tratamento médico adequado pode remover esses problemas.

NÍVEL DE VITALIDADE	TEMPO DE RECUPERAÇÃO
De Escoriado a Ferido (até 4 níveis)	Uma hora
Espancado	Três horas
Aleijado	Seis horas
Incapacitado	Doze horas

CURANDO DANO LETAL E AGRAVADO

Dano letal é aquele que pode matar facilmente. São danos que, sem tratamento, podem infeccionar, sangrar e, de forma geral, piorar por si mesmos. Apenas um tratamento médico pode reparar um dano letal. Esse efeito se aplica a partir de 2 níveis de dano letal. A partir daí o ferimento piora no ritmo de 1 nível por dia. Mesmo que você não encontre um tratamento adequado, a habilidade de primeiros socorros impede este efeito.

NÍVEL DE VITALIDADE	TEMPO DE RECUPERAÇÃO
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Cinco meses

O tempo de recuperação é cumulativo. Qualquer personagem que receba dano após o nível letal de incapacitado morre (game over). Tratamentos médicos mais adequados podem acelerar o tempo de recuperação até metade do tempo. Basta que o Médico tenha vitalalis 3 e equipamentos adequados.

OUTRAS FONTES DE DANO

Existem muitas outras fontes de dano como doenças, venenos (muito utilizado pelos vitalogistas), explosões, eletricidade, quedas, fogo. Fica a critério do narrador estipular a intensidade desses danos, bem como os efeitos adversos, as formas de evita-los e curá-los.

