

Apêndice

à Segunda Edição Brasileira

Neste Apêndice estão descritas algumas Vantagens, Desvantagens, Perícias e Regras novas que foram publicadas originalmente em suplementos específicos, mas que são suficientemente genéricas para justificar (e até impor ...) sua inclusão no Módulo Básico.

Tentamos selecionar aquelas que são mais amplamente utilizadas. Entre elas, encontram-se umas poucas que não são tão apropriadas para PCs em todos os gêneros, mas que podem contribuir na elaboração de alienígenas, monstros, mutantes e raças de fantasia.

Todas foram revisadas e, quando necessário, sofreram pequenas alterações de modo a serem tornadas mais abrangentes e mais fáceis de utilizar.

As mudanças mais significativas encontram-se nos seguintes tópicos:

- Contatos: O custo desta vantagem foi drasticamente reduzido, como consequência da avaliação de inúmeros jogadores.

- Vaticínio: O valor da versão "Grande Desvantagem" foi bastante aumentado, de modo a torná-la mais equilibrada em relação

a desvantagens equivalentes, como "Doente Terminal".

- Maníaco-Depressivo: Esta desvantagem passou a contar com uma nova regra: agora, a mudança de "fase" (Euforia para Depressão, e vice-versa) pode ser provocada por uma situação de tensão.

Certamente, teria sido melhor se pudéssemos ter colocado cada um desses novos tópicos nos próprios capítulos a que pertencem. Porém, isso teria criado um problema sério, pois acabaríamos por "implodir" todo o sistema de referências cruzadas de toda a linha GURPS. Por isso, optamos por reuni-los todos num apêndice único. Com ele, procuramos ampliar o leque de opções para a criação de personagens e histórias.

Esperamos que vocês tenham gostado.

Continuem nos encaminhando suas sugestões e comentários, para que possamos melhorar a cada edição.

VANTAGENS

Grupo de Aliados

Você tem um grupo de seguidores leais. Nenhum deles tem um valor tão alto como um PC normal, mas juntos eles representam um apoio significativo para você. Nobres, mercenários, ou líderes de bandidos e similares são tipos de personagens que poderiam ter um Grupo de Aliados.

Os Grupos de Aliados são compostos por NPCs, controlados pelo GM. O valor em pontos para os Grupos de Aliados depende de sua força, modificada pela frequência com que o grupo aparece.

Um grupo pequeno (2 a 5 pessoas) custa 10 pontos. Exemplos incluem um esquadrão de infantaria ou uma gangue pequena.

Um grupo de tamanho médio (6 a 20 pessoas) custa 20 pontos. Exemplos: um bando grande, um pequeno exército de guarda-costas ou uma unidade de cavalaria.

Um grupo grande (20 a 100 pessoas) ou um grupo de tamanho médio com alguns indivíduos formidáveis custa 30 pontos. Exemplos: um exército de bárbaros ou um pequeno grupo de guerreiros treinados com bom equipamento.

Um governo inteiro, um exército nacional ou grupo similar pode ser adquirido como um Patrono, mas estes não podem ser

Variável

considerados como um Grupo de Aliados.

Nível de Pontos

Num Grupo de Aliados, os indivíduos normalmente são personagens de 75 pontos. Eles podem ser transformados em aliados de 100 pontos, aumentando a base de custo do grupo em 10 pontos. Aliados de mais de 100 pontos devem ser comprados individualmente.

Frequência de Participação

Se o Grupo de Aliados aparece quase o tempo todo (resultado menor ou igual a 15): o triplo do valor relacionado.

Se o Grupo de Aliados aparece com frequência (resultado menor ou igual a 12): dobre o valor relacionado.

Se o Grupo de Aliados aparece regularmente (resultado menor ou igual a 9): use o valor relacionado.

Se o Grupo de Aliados aparece raramente (resultado menor ou igual a 6): divida o valor relacionado pela metade (arredonde para cima).

O jogador pode escolher o Grupo de Aliados no momento da criação do personagem. Com a aprovação do GM, um personagem pode também adquirir um Grupo de Aliados mais tarde. Em qualquer dos casos, o GM define as características do Grupo, incluindo as circunstâncias sob as quais ele pode ser conseguido. O Mestre também pode exigir a vantagem de Antecedentes Incomuns para explicar os laços entre o personagem e o Grupo de Aliados.

Se membros do Grupo de Aliados são perdidos durante a aventura, eles serão repostos... embora, talvez, não imediatamente. Os detalhes ficam por conta do Mestre, e podem ser baseados nas circunstâncias sob as quais o líder “adquiriu” o grupo.

Um PC não deveria receber nenhum ponto de personagem em qualquer sessão em que ele traia ou atacasse seu Grupo de Aliados. Conduzir um grupo a missões perigosas não é um problema — desde que o PC seja um líder responsável. No entanto, submeter o grupo a maus tratos severos ou prolongados irá romper os laços; o Grupo de Aliados e os pontos são perdidos.

Se um PC e seu Grupo de Aliados se separam amigavelmente, o PC não deverá ser penalizado. O valor em pontos do Grupo de Aliados pode ser usado para comprar outro Grupo de Aliados durante o jogo, ou alguns membros do grupo podem continuar como Aliados (veja pág. 23). A critério do GM, pontos remanescentes podem ser trocados por dinheiro (veja a coluna lateral pág. 16), refletindo presentes de despedida.

Se uma agência governamental tentar identificá-lo a partir de suas impressões sem qualquer pista de seu nome, todas suas identidades têm uma chance igual de vir à tona. A investigação irá parar nesse ponto, a menos que eles tenham alguma razão para acreditar que você seja suspeito. Se a busca continuar, a segunda identidade será fatalmente descoberta e você será desmascarado. Neste ponto, depois que as autoridades legais determinarem quem você *realmente* é, sua(s) identidade(s) alternativa(s) estará(ão) perdida(s)...

Identidades Alternativas são ilegais para pessoas comuns. Se você for pego, responderá a um processo e provavelmente acabará atrás das grades. Uma identidade alternativa também pode ser uma identidade “secreta”, mas não tem necessariamente que ser!

Identidades Alternativas Legais: Determinados PCs podem ter acesso a uma identidade alternativa *legalmente*. Um agente disfarçado do FBI, por exemplo, pode ter um jogo completo de documentos, uma história, etc., com um nome falso. Ou um super-herói pode receber ajuda do governo para criar uma identidade secreta! Um personagem precisa ter no mínimo 10 pontos de Poderes Legais (pág. 21) para conseguir uma identidade dessas — mas o custo da Identidade Alternativa cai de 15 para 5 pontos. Se um super tiver permissão legal para esconder seu nome verdadeiro (a fim de proteger sua família, etc.) e possuir propriedades em seu nome fictício, teremos uma Identidade Alternativa Legal combinada com uma Identidade Secreta (seu nome verdadeiro está escondido).

Identidades “Frágeis”: Em muitos países, incluindo os Estados Unidos, é permitido o uso de nomes falsos para preservar a privacidade, desde que você não interfira com os “registros públicos”. Normalmente, é possível alugar sem problemas um apartamento no nome do “Sr. Silva”, se você pagar em dinheiro. Mas é impossível conseguir uma carteira de motorista, etc., legalmente. Este tipo de identidade não vale pontos.

Identidade Temporária

Você obteve um conjunto de documentos e os registros foram devidamente alterados para estabelecer uma Identidade Alternativa. No entanto, a qualidade do trabalho realizado não é tão boa e a nova identidade acabará sendo notada e eliminada (e seu usuário procurado!). Portanto, uma Identidade Temporária não é considerada uma “vantagem” e não custa pontos. É uma conveniência a ser comprada com dinheiro vivo.

A garantia de uma Identidade Temporária é de uma semana. No final de uma semana faz-se um teste. Se o resultado for menor ou igual a 8, os registros falsos foram descobertos. A cada semana que passa é feito um novo teste, sempre com um modificador igual a +1 em relação à semana anterior (p.ex., as divergências serão descobertas se o resultado no final da segunda semana for menor ou igual a 9, ou se for menor ou igual a 10 no fim da terceira semana).

O custo de uma identidade temporária é negociável e depende totalmente dos antecedentes. Quanto mais barata a identidade, mais frequentemente o GM fará um teste; uma que seja realmente bem barata pode ser boa por apenas um dia, exigindo testes todos os dias! Identidades mais caras, que durem mais ou que tenham seus testes baseados em números mais baixos poderiam também estar à venda.

Num cenário de alto nível tecnológico, onde uma identidade temporária é uma questão de adulterar arquivos de computadores, o netrunner que criar as identidades pode colocar um “demônio” no sistema, fazendo com que um telefonema de aviso seja dado automaticamente no caso da identidade ter sido descoberta! Frequentemente, isto custa tanto quanto a própria Identidade Temporária.

Alguém que tenha sido Zerado (pág. A6) *poderá* usar uma Identidade Temporária.

Abençoado

Você está sintonizado com algum poder superior específico. A versão mais simples desta vantagem custa 10 pontos e garante a habilidade para usar qualquer mágica de Adivinhação em nível igual à sua IQ (veja *GURPS Magia*, pág. 55). O tipo de Adivinhação deverá combinar com o “gosto” da divindade. O Abençoado (normalmente um clérigo) também ganha um bônus de +1 nos testes de Reação frente aos seguidores da divindade que saibam que ele é um Abençoado.

Por 20 pontos, alguém pode ser Muito Abençoado, o que confere um bônus de +5 ao NH em Adivinhação.

Identidade Alternativa

15 ou 5 pontos por identidade

Você tem uma identidade extra que, ao que tudo indica, é reconhecida legalmente. Suas impressões digitais (e de retina, se este for um método comum de identificação) estão registradas sob dois nomes diferentes. Você tem dois conjuntos de documentos contendo carteira de motorista, passaporte, certidão de nascimento, etc. Isto pode ser extremamente útil para alguém que esteja envolvido em atividades ilegais, ou tentando encobrir uma super identidade. Esta vantagem pode ser comprada quantas vezes se desejar — cada uma delas fornece um novo conjunto de documentos.

Apesar da nova identidade poder incluir cartões de crédito e contas bancárias, todo o dinheiro depositado nessas contas deve ser retirado da conta verdadeira do personagem — não está incluído no pacote.

Variável

Qualquer personagem Abençoado deve agir de acordo com as regras ou valores associados à sua divindade, ou a vantagem será perdida.

Uma divindade poderá também outorgar outros poderes, além dos de Adivinhação, para os personagens especialmente Abençoados. Estes poderes devem estar de acordo com o poder ou capacidade da divindade (uma deusa da misericórdia e cura pode, por exemplo, conceder poderes de cura). Estas habilidades podem ser de vários tipos, e o custo de cada uma depende da capacidade concedida. Além disso, a critério do GM, muitas das vantagens comuns podem ser explicadas como dádivas divinas. Exemplos:

Imunidade: Sua bênção lhe confere uma imunidade contra (ou proteção de) certas substâncias, geralmente aquelas associadas com a divindade que concede a bênção. Um deus do fogo, por exemplo, pode abençoar seus sacerdotes com uma imunidade a danos por fogo. Ao determinar o custo, o GM deve ter em mente que estas são bênções poderosas e cobrar de acordo. Os custos de imunidade apresentados no *GURPS Supers* são um bom guia.

Aptidão: Sua bênção lhe confere um bônus sobre o NH em alguma perícia em particular. Para as perícias Físicas, um ponto de aptidão custa o mesmo que para aprender a perícia em nível igual à sua DX (veja a pág. 44). O custo de 2 pontos de aptidão é igual ao custo para aprender a perícia em nível DX + 1, e assim por diante. No caso de perícias Mentais, o custo de 1 ponto de aptidão é igual ao custo para aprender a perícia em nível igual à sua IQ. Dois pontos de aptidão custam o mesmo que aprender a perícia em nível IQ + 1, e assim por diante. O bônus se aplica tanto às perícias que você estudou, como àquelas em que usa o nível pré-definido.

Dom Mágico: Sua bênção lhe confere a habilidade inata para fazer uma mágica em particular. O custo é igual a 2% do preço do objeto encantado que seria capaz de fazer a mesma mágica. Veja o *GURPS Magia*.

Proezas Heróicas: 10 pontos. Sua bênção lhe dá a habilidade inata para realizar um determinado ato heróico. Uma vez por sessão de jogo você pode adicionar 1D ao valor de algum de seus atributos ST, DX ou HT (o atributo é especificado na hora da bênção) durante 3D segundos. No final deste tempo, o valor do atributo volta ao normal e o personagem deve sofrer todas as penalidades acumuladas durante o período heróico. (Por exemplo: Se durante um período em que estiver com a HT intensificada você sofrer uma quantidade de dano maior do que 5 vezes a sua HT normal e não receber algum tipo de tratamento, você morrerá imediatamente após a cessação do efeito da intensificação.)

Outras bênções podem ser definidas a critério do GM.

Contatos

(Nota: O valor desta vantagem foi significativamente reduzido em relação ao que foi descrito em suplementos anteriores.)

Um Contato é um NPC, semelhante a um Aliado ou Patrono. No entanto, o Contato fornece apenas informações. Qualquer um pode ser um Contato, desde um bêbado na sarjeta até o Chefe de Estado de uma nação, dependendo da história do personagem. O Contato tem acesso à informação, e já está implícito que ele conhece o personagem e reagirá favoravelmente ao mesmo, mas poderá exigir um determinado valor, em dinheiro ou favores, em troca da informação. O Contato é sempre interpretado e controlado pelo Mestre, e o tipo de exigência deve ser estabelecido por ele.

O GM pode supor que um Contato está, em geral, bem intencionado com relação ao PC. Mas é bom lembrar que um Contato *não* é um Aliado nem um Patrono e não dará nenhuma ajuda especial além da que qualquer outro NPC daria!

Um Contato não precisa ser definido no momento da criação do PC. Eles podem ser instituídos depois. Quando for apropriado, o GM poderá transformar um NPC já existente num Contato que trabalha para um ou mais jogadores, possivelmente em troca dos pontos de personagem conseguidos na aventura na qual o Contato foi desenvolvido e encontrado. Por exemplo, a recompensa por uma aventura na qual o grupo ajudou a resolver um roubo a banco poderá vir na forma de um contato policial culto e confiável, *compartilhado pelo grupo inteiro*. Ele vale 18 pontos — mais do que qualquer outro personagem possuía na aventura, mas certamente uma recompensa justa para o grupo inteiro.

Não importa qual seja o caso, o Contato só será capaz de fornecer informações relacionadas com sua área de conhecimento. O técnico de um laboratório de criminologia provavelmente não terá informação alguma sobre transferências de dinheiro, e o Vice-Presidente do banco local provavelmente não será capaz de fazer uma comparação balística. O Mestre define uma especialidade para o Contato (Manha para um ladrão pé-de-

chinelos, Técnicas Judiciais para um técnico de laboratório, etc.). Todas as tentativas de se conseguir uma informação do Contato exigem que o GM faça um teste secreto contra seu NH “efetivo”. Lembre-se que o nível de habilidade efetivo do NPC não corresponde necessariamente a seu NH *real*. O nível de habilidade pode ser definido pelo GM se o NPC passar a fazer parte da aventura como um personagem regular. Por exemplo, o presidente da usina siderúrgica local poderia ter NH entre 16 e 18 em perícias relacionadas com administração, mas ele tem um nível de habilidade *efetivo* igual a 21 (o que faz com que ele valha 20 pontos), pelo fato dele próprio ter bons contatos!

O valor em pontos dos Contatos baseia-se no tipo de informação que ele pode conseguir e em seu nível de habilidade efetivo, modificado pela frequência com que pode fornecer informações e a confiabilidade delas. A importância da informação é relativa e a lista de possíveis Contatos é virtualmente infinita. Existe uma lista a seguir, que pode ser usada como um guia para ajudar o GM a determinar este valor.

Tipo de Informação

Contatos de Rua: São pequenos ladrões pé-de-chinelos, mendigos, assassinos de rua, membros de gangues, receptadores chinfrim e outros NPCs que vivem nas ruas e fornecem informações sobre atividades ilícitas, fofocas sobre o submundo do crime, golpes que estão sendo planejados e assim por diante. O custo básico é de 5 pontos para Contatos “independentes” (que não fazem parte de nenhuma organização criminosa local; Manha igual a 12) e 10 pontos para Contatos “filiais” (Manha igual a 15). Caso o Contato seja uma figura importante numa organização criminosa (“il Capo”, chefe de um Clã ou membro do “círculo do poder” da família; Manha igual a 21), o custo dobra para 20 pontos.

Contatos no mundo dos Negócios: Executivos, empresários, secretárias — até mesmo o office-boy que distribui a correspondência — podem fornecer informações sobre negócios ou grandes transações. O custo básico depende de quanto se espera que o Contato saiba: 5 pontos para um mensageiro ou datilógrafa (NH efetivo 12), 10 pontos para a secretária do presidente (NH efetivo 15), 15 pontos para um contador (NH efetivo 18) ou 20 pontos para o presidente da empresa (NH efetivo 21).

Contatos na Polícia: Este tipo de contato inclui qualquer um ligado com a justiça e as investigações criminais: tiras, seguranças de corporações, agentes do governo, especialistas em técnicas judiciais, médicos legistas, etc. O custo depende do acesso a informações ou serviços. Tiras e oficiais de segurança valem 5 pontos (NH efetivo 12); detetives, agentes federais, ou escrivães valem 10 pontos (NH efetivo 15); agentes administrativos (tenentes, capitães, agentes especiais, chefes de algum Departamento de Segurança, etc.) custam 15 pontos (NH efetivo 18) e oficiais graduados (xerifes, chefes de polícia, Superintendentes de Distrito, Chefes de Segurança, etc.) custam 20 pontos (NH efetivo 21).

Frequência de Ajuda

A *frequência* refere-se à chance que se tem de encontrar o Contato quando ele for necessário. No momento em que estiver criando seu personagem, o jogador deverá definir a forma que será usada normalmente para se comunicar com o contato! Independente da frequência escolhida, nenhum Contato poderá ser utilizado se os PCs não tiverem algum meio razoável de se comunicar com ele.

Disponível a maior parte do tempo (resultado menor ou igual a 15): custo triplicado.

Disponível com muita frequência (resultado menor ou igual a 12): custo dobrado.

Disponível com regularidade (resultado menor ou igual a 9): custo indicado.

Raramente disponível (resultado menor ou igual a 6): metade do custo indicado (arredondado para cima).

Se um PC quiser se comunicar com seu Contato durante a aventura, o GM deverá jogar os dados e comparar o resultado com o número de disponibilidade daquele Contato. Uma falha significa que o Contato está ocupado ou não pode ser localizado naquele dia. Se o Contato *estiver* disponível, o GM deverá fazer uma jogada contra o NH efetivo do Contato para cada informação que o PC pedir.

Nenhum Contato pode ser usado mais de uma vez por dia, mesmo que vários PCs o compartilhem. Pode-se fazer mais de uma pergunta por dia,

mas o teste estará submetido a um redutor de -2 para cada pergunta extra depois da primeira.

Um Contato nunca poderá dar informação fora da sua área particular de conhecimento. Use o bom senso. Da mesma maneira, o GM também não poderá permitir que um Contato passe informação que provoque um curto-circuito na aventura ou em parte dela!

Se um PC sofrer uma falha crítica quando estiver tentando se comunicar com seu Contato, este não poderá mais ser encontrado durante todo o resto da *aventura*.

Confiabilidade da Informação

Não há garantia de que os Contatos saibam alguma coisa de útil, nem que sejam confiáveis. Use os seguintes modificadores (que devem ser somados aos modificadores de frequência):

Completamente confiável: Mesmo que ocorra uma falha crítica, a pior resposta será um “Não sei”. No caso de uma falha comum, ele será capaz de conseguir a informação em 1D dias. Custo triplo.

Normalmente confiável: Se ocorrer uma falha crítica, o Contato mentirá. No caso de qualquer outra falha ele “não sabe agora mas dará uma resposta dentro de 1D dias”. Faça um novo teste quando este tempo tiver passado. Uma nova falha significará que ele não foi mesmo capaz de descobrir. Custo duplo.

Meio confiável: No caso de falha, o Contato não sabe e não é capaz de descobrir; numa falha crítica mentirá; com um resultado igual a 18, delatará quem está fazendo as perguntas à oposição ou às autoridades (seja a quem for apropriado). Custo relacionado.

Inconfiável: Reduza o NH efetivo em 2. Em qualquer falha ele mentirá. Numa falha crítica, notificará o inimigo. Metade do custo (arredonde para cima; o custo mínimo é sempre 1).

O Dinheiro tem seu Poder de Persuasão

Suborno, seja na forma de dinheiro ou de favores, motiva o Contato e aumenta seu *nível de credibilidade*. Depois que o nível de credibilidade chegar a “normalmente confiável”, os novos incrementos deverão ser aplicados ao nível de habilidade efetivo do Contato. É impossível tornar alguém totalmente confiável através de suborno!

Um suborno em dinheiro deverá ser equivalente a um dia de salário para um bônus igual a +1, uma semana de salário para um bônus igual a +2, um mês de salário para um bônus igual a +3 e um ano de salário para um bônus igual a +4. Os favores devem ser de valor proporcional e sempre algo que o personagem realmente faz no jogo. O Mestre deve se esforçar para que se mantenha uma boa representação dos personagens — um diplomata poderia sentir-se insultado por um suborno em dinheiro, mas poderia ver com bons olhos uma introdução num determinado círculo social.

Visão Umbrosa

(Esta vantagem destina-se a não-humanos ou supers; humanos

25 pontos

normais não podem tê-la sem pagar consideravelmente mais caro (definição do GM) por Antecedentes Incomuns.)

Você é capaz de enxergar na escuridão total, usando outros meios que não a luz, radar ou sonar. A habilidade para detectar cores na escuridão, aumenta o custo em 5 pontos.

Vaticínio

Vaticínio é uma força irresistível que arrasta a vida de um herói de um lado para outro, alternando boa e má sorte enquanto o conduz cegamente à sua sina predestinada. O Vaticínio de alguém pode ser descoberto por adivinhação mágica, por interpretação dos presságios e outras técnicas mágicas similares, mas o significado de um presságio normalmente só é descoberto após a profecia ter se consumado. Um personagem com um Vaticínio provavelmente se tornará objeto de canções e lendas por gerações.

Um Vaticínio pode ser uma vantagem ou uma desvantagem, com um valor variando de 15 a -15 pontos. Quando o jogador decide escolher um Vaticínio, ele diz ao GM o valor em pontos que ele quer. Então, o GM determina em segredo a natureza do Vaticínio do personagem, de acordo com o valor e com os requisitos da campanha. É claro que o mestre pode mudar de idéia depois, conforme a campanha se desenrola!

Quando o jogador escolhe um Vaticínio, ele está dando carta branca ao Mestre para se meter na vida de seu personagem. Quanto mais sutil o GM for, melhor, mas ele *precisa* fazer com que o Vaticínio se cumpra. O valor em pontos do Vaticínio determina o tipo de impacto que ele provocará na vida do herói, mas os detalhes precisos são determinados pelo Mestre e pelo desenrolar da campanha. Um herói nunca deveria conhecer a natureza do seu Vaticínio, exceto através de presságios ambíguos ou algum meio sobrenatural.

Assumido como uma vantagem, o Vaticínio irá resultar em algo de bom para o personagem -- embora isto talvez nem sempre fique claro e às vezes possa acabar por se tornar um inconveniente. O Vaticínio assumido como desvantagem conduz a algo ruim -- mas talvez não imediatamente, e não sem dar ao personagem uma chance de conquistar a honra de ter lidado bem com ele. Uma morte trágica e inevitável pode ser um fim honroso para um herói.

Grande Vantagem: 15 pontos. O personagem está destinado a alcançar grandeza em sua vida — no final, todos saberão seu nome e o louvarão! Cedo ou tarde, um acontecimento inesperado irá fazer cumprir o destino do personagem. Note que isto não garante o sucesso do personagem. Se ele escolher pular na frente da faca de um assassino durante a próxima sessão de jogo, o GM pode decidir que o Vaticínio foi cumprido ... ele morreu como um herói!

Vantagem Importante: 10 pontos: Como acima, mas com sucesso menor. O personagem poderia, por exemplo, estar destinado a morrer num determinado lugar ou de uma determinada maneira: no mar, pela mão de um Imperador, soterrado, ou de qualquer outra forma. Embora ele possa vir a ser mortalmente ferido em outro lugar e por outros métodos, ele não morrerá; todo o dano que ele sofrer será computado normalmente, mas ele não morrerá. Se ele evitar as circunstâncias que iriam fazer cumprir seu Vaticínio, propositalmente ou não, ele pode vir a descobrir que o Destino tem algumas surpresas... O mar pode engolir sua casa enquanto ele dorme, o general contra quem ele marcha pode ser o futuro Imperador, ou o Monte Vesúvio pode soterrá-lo sob toneladas de cinzas. O GM pode precisar usar estas variações se um PC descobrir que tem um Vaticínio desse tipo.

Pequena Vantagem: 5 pontos. O personagem está fadado a ser uma peça pequena de um grande evento, mas sua parte nos acontecimentos irá refletir a seu favor. Em termos de jogo, ele obtém uma vitória significativa.

Variável

Pequena Desvantagem: -5 pontos. Novamente, o personagem está fadado a tomar uma pequena parte num evento maior, mas desta vez ele não se sairá tão bem. Ele sofrerá ou uma experiência trágica ou um fracasso embaraçoso. Estas coisas não deverão causar a morte do personagem, exceto na mais desesperada e heroica das circunstâncias.

Desvantagem Importante: -10 pontos. O personagem está fadado a ter uma importante participação numa série de eventos infelizes. Por exemplo, ele pode chegar atrasado com uma mensagem que poderia ter salvo o dia ... mas ele estragou tudo. Ou ele pode ter executado o único general competente numa província ameaçada, causando sua perda para invasores bárbaros. Ainda assim, o personagem sobreviverá.

Grande Desvantagem: -50 pontos. A morte ronda o personagem. Alguma coisa lá fora está com seu nome gravado nela e sabe onde ele está e está se aproximando a cada segundo. Ele irá morrer ou então será arruinado, e sua queda terá terríveis repercussões nos outros. Este nível de Vaticínio não é conveniente para toda a aventura! O GM não é obrigado a permiti-lo e, se o fizer, ele deveria planejar que a campanha sofresse uma virada radical, ou simplesmente acabasse, assim que o Vaticínio fosse cumprido.

Planejar um bom Vaticínio -- e assegurar que ele se cumprirá -- requer uma boa dose de engenhosidade e trabalho de parte do GM. Antes de escolher um Vaticínio, certifique-se de que ele que não irá tirar a aventura dos trilhos.

Se alguém cumprir o seu Vaticínio e continuar vivo, acabou-se -- embora as repercussões possam continuar a persegui-lo por vários anos. Um Vaticínio desvantajoso deve ser recomprado assim que for cumprido ... embora isso possa ser automático, se o efeito do Vaticínio custar ao personagem riquezas ou aliados com um valor equivalente em pontos.

Se o personagem não tem um número de pontos suficientes para recomprar seu Vaticínio na hora em que for cumprido, ele ganha a desvantagem do Azar, independentemente do valor da desvantagem Vaticínio (ou, o GM pode designar um novo Vaticínio ruim para o PC). O Azar pode ser recomprado da maneira habitual. Não se ganha nenhum ponto extra de personagem por cumprir um Vaticínio vantajoso.

Fadiga Extra

3/ponto

Sua fadiga é maior do que o normal para sua ST. Você pode correr mais longe e lutar mais do que os outros, e tem mais energia disponível para energizar suas mágicas. A fadiga extra vai para uma reserva separada que pode ser usada para energizar super-poderes, psiquismo, esforço extra ou mágicas. Esta reserva se recarrega na mesma proporção que a fadiga normal, mas estes pontos extras só começarão a ser recuperados depois que os pontos de fadiga normal (baseada na ST) tiverem sido totalmente recuperados.

Pontos de Vida Extras

5/ponto

Você pode suportar mais dano do que um humano normal com uma HT igual à sua. O número de Pontos de Vida é inicialmente igual ao valor de HT, de modo que um personagem com HT 14 poderia comprar Pontos de Vida extras de modo a ter 20, gastando 30 pontos de personagem. Isto seria indicado como HT 14/20. Todos os testes de HT, Disputas de HT, resistência, cálculo de inconsciência, de sobrevivência, ou qualquer outra coisa envolvendo HT continuam sendo feitos usando-se o valor básico de 14. Apenas o dano é subtraído dos 20.

Se estiver sendo utilizada a regra opcional de Somente Pontos de Atordoamento do *GURPS Supers*, o atordoamento estará baseado no número de Pontos de Vida e não na HT básica.

Exemplo: Se um personagem tem HT 14/20, ele terá que começar a fazer testes para se manter vivo quando sua HT chegar a -14 (e a cada -5 a partir daí) ao invés de -20.

Favor

Variável

Você salvou a vida de alguém, ficou quieto no momento certo ou outra coisa que fez um bem a alguém. Agora eles te devem essa.

Pense num favor como uma versão das vantagens Aliado, Patrono ou

Contato que só pode ser utilizada uma vez. Para cada vez que comprar esta vantagem, você tem um deles apenas uma vez. Calcule o custo em pontos do Favor exatamente como você faria com a vantagem original e divida o custo por 5. Arredonde para cima. Qualquer hora que você deseje "resgatar" um Favor, o GM faz um teste contra a "frequência" da vantagem. Se for bem sucedido, você consegue o que quer, dentro dos limites da vantagem. A menos que tenha obtido um sucesso decisivo, você deve apagar a vantagem da sua planilha; num caso de sucesso decisivo, seu "amigo" ainda se sentirá em débito com você.

Se falhar no teste, significa que você não conseguiu alcançá-los a tempo, ou eles não puderam concordar. Você ainda verá o seu favor acontecer. Você pode tentar em outra aventura.

Favores ganhos num jogo são tratados como todas as outras vantagens e deverão ser pagos, mas o GM também pode desejar incluir o favor como parte das recompensas gerais por uma aventura vitoriosa, em acréscimo aos pontos ganhos.

Audácia

2 pontos/nível

A Audácia é um caso especial de Força de Vontade (pág. 23) que apenas se aplica a Verificações de Pânico e tentativas de intimidação (veja pág. A15).

Exemplo: Um PC tem uma IQ de 13, mas 2 níveis de Força de Vontade e 3 níveis de Audácia. Seus testes comuns de Vontade seriam feitos contra um nível 15 (13 mais 2), mas suas Verificações de Pânico seriam contra 18 (13 mais 3 mais 2). Qualquer tentativa de intimidá-lo estaria submetida a um redutor de -3 -- se a intimidação for conduzida como uma Disputa de Vontades, tanto sua Vontade como sua Audácia iriam ajudá-lo.

Difícil de Matar

5 pontos/nível

Esta é uma vantagem "cinematográfica", e o GM tem toda a liberdade para proibi-la numa campanha realista. Por outro lado, a expectativa de vida de um aventureiro numa campanha totalmente realista pode ser desanimadoramente baixa...

Você é incrivelmente difícil de matar. Cada nível desta vantagem confere um bônus de +1 em todos os testes de HT feitos para verificar a sobrevivência. Se você falhar em seu teste normal de HT, mas for bem sucedido no teste feito com os bônus da vantagem Difícil de Matar adicionados, você parecerá morto (um sucesso num teste de Diagnose revelará sinais de vida), mas voltará a si no ritmo normal de 1 hora para cada ponto negativo de HT.

Exemplo: Espinho Negro tem HT 12 e 4 níveis da vantagem Difícil de Matar. Ele é atingido por um foguete modelo LAW que provoca 30 pontos de dano, reduzindo sua HT para -18. Isto exigirá que ele seja bem sucedido em dois testes de HT para continuar vivo (um quando sua HT estiver em -12, e outro quando atingir -17).

Ele consegue um 11 no primeiro -- tudo bem, ele ainda está vivo. No segundo, ele tira um 14. Este resultado é maior do que sua HT (12), mas é menor que sua HT modificada (12 + 4 níveis de Difícil de Matar). Ele desmaia e é dado como morto por seus inimigos. Mais ou menos um dia depois, ele recobrará a consciência -- ainda ferido, mas não morto!

Cura**25,20 ou 15 pontos**

Esta vantagem destina-se a não-humanos ou supers; humanos normais não podem tê-la sem pagar consideravelmente mais caro (à escolha do GM)) por Antecedentes Incomuns.

Você tem a habilidade de curar os outros. Para tentar a cura é preciso estar em contato físico com o objetivo. Com um sucesso num teste de Cura, você pode restaurar pontos de HT perdidos até a metade de sua própria Vitalidade. Uma falha custa ao curandeiro 1D de fadiga; uma falha crítica também provoca 1D de dano. O custo em Fadiga de uma cura bem sucedida é igual a duas vezes o número de pontos de vida curados.

Quando a vítima está inconsciente, o teste de cura está submetido a um redutor de -2; para curar doenças contagiosas o redutor será de -2 ou pior. Não é possível regenerar membros. Membros recém-quebrados devem ser cuidadosamente imobilizados antes de se tentar a cura, ou ela resultará em incapacitação. Para restaurar membros incapacitados, o teste está submetido a um redutor de -6 e cada curandeiro só tem direito a uma tentativa em apenas um membro. A Cura não pode ser usada para ressuscitar os mortos.

Uma habilidade de cura que só possa ser usada em indivíduos da mesma raça custa apenas 15 pontos. Se ela só puder ser usada em raças biologicamente semelhantes (apenas em vertebrados de sangue quente, por exemplo) custa 20 pontos.

Infravisão**15 pontos**

Esta vantagem destina-se a não-humanos ou supers; humanos normais não podem tê-la sem pagar consideravelmente mais caro (a critério do GM)) por Antecedentes Incomuns.

Sua visão se estende até a faixa infravermelha do espectro, capacitando-o a ver variações de temperatura. Você poderia inclusive enxergar em escuridão absoluta se a temperatura estiver acima de 22 °C. Não importa qual seja a temperatura, você estará submetido a um redutor igual a -1 em seus testes de visão quando estiver lutando, devido à emissão de calor de seu oponente (se seu inimigo não emitir calor algum, as penalidades padrão serão aplicadas). Você recebe um bônus de +2 nos testes para verificar se vê qualquer ser vivo durante o dia se estiver rastreando a área visualmente.

Esta vantagem permitirá também que você siga um rastro de calor quando estiver rastreando. Adicione +3 a qualquer teste de rastreamento se a trilha não tiver sido feita há mais de uma hora. Um flash repentino de calor, como numa explosão, funciona como uma mágica Lampejo para qualquer personagem que possua Infravisão.

Nota: A Infravisão pode ser adquirida conjuntamente com a desvantagem Cegueira. Personagens cegos dotados de Infravisão sempre operam como se fosse noite. Eles só são capazes de rastrear se a trilha tiver menos de uma hora.

Imunidade Legal**5,10,15 ou 20 pontos**

Você é um diplomata, um clérigo, um nobre privilegiado, ou qualquer outro fora das estruturas legais tradicionais de sua sociedade. Você não pode ser preso nem julgado por um crime pelas "autoridades temporais" -- isto é, pelo governo tradicional. Apenas os "dos seus" - sua igreja, governo ou classe social, podem prendê-lo ou julgá-lo.

O custo desta vantagem depende de quão abrangente é a imunidade. Por 5 pontos, o personagem não está sujeito à autoridade temporal, mas as regras que governam seu comportamento ainda são rigorosas, conforme determinação do GM. Por outro lado, se as leis que se aplicam ao personagem forem menos rigorosas do que as temporais, esta será uma vantagem de 10 pontos. Por fim, se o personagem puder fazer o que lhe der na telha, contanto que não machuque um representante de sua própria nação, igreja ou organização, esta será uma vantagem de 15 pontos.

Por 5 pontos a mais, você também obtém o privilégio de "bagagem diplomática". Você pode receber correspondência ou objetos que não podem ser interceptados ou examinados pelas autoridades temporais.

Diplomatas do século XX desfrutam da versão completa de 20 pontos desta vantagem, sob a forma de Imunidade Diplomática. Muitos nobres medievais e os muitos ricos em alguns países de hoje, têm esta vantagem no nível de 15 pontos. Os clérigos normalmente têm esta vantagem

apenas se suas igrejas forem tão poderosas que elas tenham suas próprias leis religiosas acima das do Estado. O GM define isto quando uma religião é criada, simplesmente adicionando o custo desta vantagem ao valor da religião.

Multimilionário**25 pontos/nível**

Um personagem com a vantagem Podre de Rico pode comprar níveis adicionais de Riqueza, a um custo de 25 pontos de personagem por nível. A vantagem Multimilionário aumenta a riqueza total a um fator de dez (o primeiro nível aumentaria a riqueza total em 1.000 vezes a média, dois níveis aumentariam isto em 10.000 vezes a média e assim por diante). Para cada nível de Multimilionário, o personagem ganha grátis um nível de Status, até o bônus máximo de +2 sobre o nível grátis já concedido por um nível alto de Riqueza (veja a pág. 18).

Equilíbrio Perfeito**25 pontos**

Esta vantagem destina-se a não-humanos ou supers; humanos normais não podem tê-la sem pagar consideravelmente mais caro (a critério do GM)) por Antecedentes Incomuns.

Você não tem nenhum problema em manter o equilíbrio, não importa quão estreita seja a superfície onde você está caminhando, sob condições normais. Você é capaz de andar sobre uma corda-bamba, na borda de um edifício, galhos de árvores, ou qualquer outra coisa sem precisar fazer um teste de DX. Se a superfície estiver molhada, escorregadia ou instável de alguma outra maneira, você recebe um bônus de +6 em todos os testes para ver se consegue manter seu equilíbrio. Quando estiver em combate, você receberá um bônus de +4 sobre sua DX em todos os testes para ver se consegue se manter em equilíbrio ou evitar ser derrubado. Esta vantagem adiciona 1 ponto ao seu NH em Pilotagem, Voo e Acrobacia.

Fleuma**15 pontos ou mais, a critério do GM**

Nada é capaz de surpreendê-lo — pelo menos, nada que não seja obviamente uma ameaça. O mundo está cheio de coisas estranhas e enquanto elas não o aborrecerem, você não as importunará. Você não precisará fazer Verificações de Pânico e não será afetado por nenhum modificador de reação. Você trata estranhos com uma cortesia distante, não importa quão estranhos eles sejam, desde que sejam bem comportados. Sua reação diante de qualquer um que faça algo rude ou provoque uma arruaça estará submetida aos redutores normais, mas você se manterá cortês, mesmo que venha a ser forçado à violência. Tentativas de Intimidação (pág. A15) não funcionam com você.

Esta vantagem é incompatível com todas as fobias. O fato de um personagem ter esta vantagem não implica em que ele não sinta emoções — ele apenas não demonstra sentimentos mais fortes. Os estereótipos do caipira do interior de Minas e do mordomo inglês têm esta vantagem. Ex. : dois sujeitos sentados em suas cadeiras de balanço na porta de um armazém:

Ed: "Quê será qui aquele moço com tentáculos laranja na cabeça quê?"

Burt: "É só otro turista qui si perdeu, uai. Acho qui ele pegô o trevo errado em Marte." (Ele olha para o céu) "Parece que vai chovê amanhã."

Ed: "Ara! Tá parecendo..."

Esta vantagem tem que ser representada integralmente. Se isto não acontecer, o GM pode declarar que ela foi perdida. Numa campanha onde as Verificações de Pânico são muito comuns, o mestre pode cobrar 20 pontos ou mais, ou até mesmo proibi-la.

Zerado**10 pontos**

À medida que as redes de informação de computadores se tornam mais abrangentes, há muitas ocasiões em que é melhor ser um desconhecido. Você é a areia na engrenagem. Quer por um acidente de nascimento, erro de registro, falha no computador, ou outra razão qualquer, as autoridades (e seus sistemas de computadores) nada sabem sobre você. Oficialmente você não existe. Não existem registros a seu respeito em

nenhum relatório ou arquivo de computador no momento em que o jogo começa. Desta maneira, você está imune à maioria à maioria das imposições ou perseguições do governo (ou corporações).

Para manter este status você precisa negociar estritamente com dinheiro vivo ou com mercadorias -- qualquer conta bancária tem que ser cega (a conta não pertence a um indivíduo e sim a alguém que saiba determinada senha) ou ter sido estabelecida através de uma Identidade Temporária.

Se você for investigado pelas autoridades, eles assumirão que a princípio que há uma falha no computador quando não conseguirem localizá-lo. Ficarão mais agitados e preocupados no decurso próximos dias, já que não são capazes de achar nenhuma informação sobre sua

vida. Tentarão pegá-lo. Se não puderem encontrá-lo provavelmente encolherão os ombros e desistirão.

Porém se o pegarem, você será submetido a um longo e exaustivo interrogatório, possivelmente envolvendo drogas e/ou tortura. Afinal de contas, uma não pessoa não tem direitos civis! A menos que você tenha tomado as devidas precauções, ninguém pode provar que você está retido, já que oficialmente você não existe!

É possível tornar-se um Zerado, mas não é fácil, os bancos de dados da nação são bem guardados e têm dados em duplicata. Trate custo e dificuldade da maneira descrita para Identidade Alternativa (pág. A2).

DESVANTAGENS

Desvantagens Sociais

Vaticínio

Vaticínio está descrito acima, sob Vantagens, mas também pode ser assumido como uma desvantagem. Veja pág. A4.

Variável

comprar novas vantagens. Os pontos que não forem usados estarão perdidos e o número de pontos do personagem será diminuído.

As novas desvantagens adquiridas devem estar de acordo com o Segredo e deverão ser definidas (com a ajuda do GM) no momento da criação do personagem. A maioria dos Segredos se transforma em Inimigos, Má Reputação e Estigmas Sociais. Elas também podem reduzir seu Status ou seu nível de Riqueza — passar de Podre de Rico a Muito Rico é efetivamente uma desvantagem que vale -10 pontos. Alguns Segredos poderiam se transformar em desvantagens físicas ou mentais, embora isto seja muito raro.

Dever (Involuntário)

**Um extra de -5 pontos;
veja pág. 39**

Alguns personagens podem ter deveres que são ameaças pendentes contra eles próprios ou contra seus entes queridos, ou deveres impostos com o uso de métodos de controle da mente exóticos. Um dever forçado deste tipo, pode ter como resultado uma decisão difícil a ser tomada pelo personagem afetado. Um dever involuntário nunca seria o serviço militar por alistamento (apesar de que um serviço militar com recrutamento compulsório, nos moldes do praticado pela marinha britânica do século XVIII, se qualificaria nesse caso), nem qualquer outro serviço "normal". Somente os casos onde a vida ou a sanidade do personagem estão em jogo se qualificam.

Exemplo: Se o cérebro do Abacate Voador foi dominado pelo Laser Orbital de Controle da Mente do Dr. Zed, e o herói está sendo forçado a roubar bancos, ele receberia um bônus de dever involuntário. Se um dever for involuntário, você deverá acrescentar -5 pontos ao seu valor.

Do mesmo modo, se o GM permitir que você recompre desvantagens antigas com os novos pontos, elas também deverão estar relacionadas ao Segredo. As desvantagens mais comuns que podem ser recompradas são Deveres e Dependentes.

Segredo

Um Segredo é um aspecto de sua vida (ou seu passado) que você precisa manter oculto. Torná-lo público poderia destruir sua reputação, arruinar sua carreira, abalar suas amizades e, possivelmente, ameaçar sua vida!

Variável

O valor em pontos de um Segredo depende das conseqüências que adviriam de sua revelação. Quanto maiores forem as conseqüências, maior será o valor. Veja a seguir.

Problema Grave: Se esta informação for divulgada, você pode dizer adeus à sua promoção, eleição ou casamento. Uma outra alternativa seria seu segredo atrair algum tipo de atenção pública indesejável se viesse a ser revelado. *-5 pontos*

Rejeição Total: Se seu Segredo for revelado, toda sua vida mudará. É possível que você perca seu emprego e seja rejeitado pelos amigos e entes queridos. Pode ser que você seja apenas importunado pela imprensa, admiradores, seguidores ou parentes esquecidos. *-10 pontos.*

Prisão ou Exílio: Se as autoridades descobrirem seu Segredo, você terá que fugir para não ficar preso por um bom tempo (a duração fica a critério do GM). *-20 pontos.*

Perigo de Morte: Seu Segredo é tão terrível que se ele for revelado você poderá acabar sendo executado pelas autoridades, linchado pela população ou assassinado pela Máfia (ou CIA) — você seria um homem caçado. *-30 pontos.*

Quando um Segredo é revelado, haverá um efeito negativo imediato, que pode variar desde o Problema Grave até Perigo de Morte, conforme descrito anteriormente. Há um efeito duradouro — de repente, você adquire desvantagens novas e permanentes cujo valor é igual ao dobro do valor do Segredo! Os pontos devidos a estas novas desvantagens serão gastos primeiro para recomprar o Segredo e, depois, para (somente com a concordância do GM) recomprar outras desvantagens ou (raramente)

Em geral, o Segredo aparece em uma sessão de jogo se o mestre tirar 6 ou menos numa jogada com três dados antes do início da aventura. No entanto, *da mesma maneira que para todas as outras desvantagens deste tipo*, o GM não precisa se sentir limitado pelo resultado desta jogada — se ele julgar que o Segredo deve fazer parte da aventura, ele fará. O fato de um Segredo aparecer não significa necessariamente que ele foi revelado. O personagem deve ter a oportunidade de tentar evitar de alguma forma que o Segredo seja revelado. Isso pode obrigá-lo a se submeter a algum tipo de chantagem ou extorsão, roubar documentos incriminadores, ou até mesmo silenciar a pessoa que sabe o seu Segredo. Não importa qual seja a solução, ela será apenas temporária — o Segredo voltará a aparecer sempre, até que ele seja finalmente recomprado. Os Segredos podem ser recomprados automaticamente ao serem revelados (veja acima) ou com pontos de personagem ganhos durante o decorrer da campanha.

Magnetismo Sobrenatural**-15 pontos**

Coisas estranhas e bizarras acontecem com você com uma frequência alarmante. Você é do tipo com quem demônios param para conversar ... Objetos encantados com propriedades inquietantes descobrirão o caminho até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portões Dimensionais selados durante séculos vão se abrir só para que você seja banhado pelas energias liberadas ... ou então, habitantes do outro lado virão convidá-lo para o chá.

Não acontecerá nada de fatal com você (pelo menos, não num primeiro momento) e, de vez em quando, um pouco de sobrenatural até que faz bem. Mas, a maior parte do tempo esta será uma desvantagem terrivelmente inconveniente. A reação das pessoas que souberem o que é magnetismo sobrenatural (e que você o possui) estará submetida a um redutor de -2. As exceções serão os parapsicólogos e os caçadores de emoção, que estarão sempre seguindo você!

Desvantagens Físicas**Doente Terminal****-50/-75/-100 pontos**

Você está para morrer... em breve! A maioria das vezes isto se deve a algum tipo de doença grave, mas poderia também significar um artefato explosivo irremovível implantado na base de seu crânio, um pacto suicida inquebrável, ou qualquer coisa que resulte em sua morte.

O custo em pontos é determinado pelo tempo que lhe resta. Um mês (ou menos) vale 100 pontos (e é melhor você agir rápido!). Mais que um mês mas não chegando a um ano vale 75 pontos, e de um a dois anos vale 50 pontos. Mais de dois anos não vale nada — todo mundo corre o risco de ser atropelado por um caminhão em dois anos!

Se o GM estiver conduzindo uma aventura independente em que os

personagens não serão reutilizados, ele não deverá permitir esta desvantagem por não ter sentido. Se durante o curso de uma campanha o personagem conseguir uma “cura milagrosa”, for clonado, transformado em um ciborgue, ou qualquer outra coisa que estenda sua vida além da data de sua expiração, o GM deve exigir que ele recompre a desvantagem. Se ele não tiver pontos suficientes, todos os pontos que o personagem ganhar deverão ir para este fim até que a dívida esteja saldada.

Esta desvantagem deriva diretamente da linha “desespero existencial”. Ela se ajusta melhor a um personagem cujo jogador tenha de fato a intenção de representar um homem condenado, ou em um personagem que lutará até o último minuto para contrariar seu destino.

Desvantagens Mentais**Amnésia****-10/25 pontos**

Você perdeu sua memória — não é capaz de se lembrar de nada de sua vida progressa, inclusive o seu nome. Sua amnésia pode ser Parcial ou Total.

Se você tiver Amnésia Parcial, poderá ver sua Planilha de Personagem, mas o GM poderá reservar até 30 pontos para usar em desvantagens que ele achar adequadas. Além destas desvantagens secretas, você sabe que é capaz de fazer determinadas coisas e usar certas perícias, mas não tem a mínima idéia de como aprendeu a fazê-lo. Uma pessoa como você tem grandes chances de ter Inimigos (ou talvez amigos) de quem não consegue se lembrar. Se você for até a polícia, eles poderão checar sua impressões digitais, mas isso é arriscado. Pode ser que eles descubram que você é um criminoso procurado ou até mesmo um Zero! E, mesmo que você seja um cidadão honesto, descobrir seu nome não restaurará sua memória. A Amnésia Parcial é uma desvantagem que vale -10 pontos.

A Amnésia Total (-25 pontos) é muito mais séria. Suas perícias Físicas não são afetadas, mas o GM fará todos os testes por você (porque você não tem idéia do que é capaz de fazer até tentar alguma coisa!). Da mesma forma, o GM faz todos os seus testes de perícias Mentais, mas com redutor igual a -2! Você não tem idéia de que vantagens, desvantagens ou perícias possui — se um jogador decidir interpretar um personagem com esta desvantagem, as únicas coisas que poderá escolher quando estiver criando o personagem são aquelas que podem ser vistas num espelho. Todo o resto será definido pelo Mestre (e ele ficará com sua planilha do personagem até que ele consiga recuperar a memória)!

Se você estiver interpretando um personagem com Amnésia Total, o GM saberá que peculiaridades e desvantagens mentais você tem ... *mas você não*. Por isso, de vez em quando o mestre rejeitará algumas das coisas que você diz estar fazendo. Por exemplo, você não saberá que tem a desvantagem Fúria enquanto não tiver um acesso de fúria.

Esta desvantagem só poderá ser recomprada se houver alguma boa explicação para o fato do personagem ter recuperado a memória. Encontrar um velho amigo, reviver um evento decisivo, ou a sempre popular pancada-na-cabeça, são explicações razoáveis. Na maioria das vezes a cura deverá estar relacionada com a causa da perda da memória.

Boemia Compulsiva**-5 a -10 pontos**

Você é um arroz de festa! Taverneiros o conhecem pelo nome, taxistas já ajudaram você a chegar em casa tantas vezes que poderiam fazê-lo de olhos fechados. Nenhum convite para “tomar uma bebidinha” será recusado. Isto não é o mesmo que Alcoolismo. Na verdade, você não tem tanta necessidade da bebida como tem do convívio social. Por esse motivo, você

tem necessidade de sair à procura de reuniões sociais pelo menos uma vez por dia, e precisa participar de uma durante pelo menos uma hora. O número de drinques que você toma é determinado pelo seu nível econômico — quanto mais dinheiro você tem, mais você bebe. Esta desvantagem não se dá bem com Avareza, demofobia ou qualquer outra tendência para a introversão.

Se o bar em que você entrar estiver vazio ou quase, você irá procurar outro. Se a última taverna na cidade tem apenas pacatos cidadãos presentes, você tentará animar as coisas. Se por alguma razão você tiver que evitar uma festa que esteja acontecendo, você terá de ser bem sucedido em um teste de IQ para se manter afastado. Faça um teste contra IQ+2 se você tiver que dar uma de “penetra” numa festa (uma festa particular - você não foi convidado). No entanto, uma vez que tenha conseguido entrar, você ficará pelo menos uma hora — você pode fazer um teste de IQ a cada hora para saber se já pode sair. Se o teste continuar falhando, você continuará na festa até que seja forçado a sair ou a festa chegue a seu final.

Seus testes de Reação diante de pessoas extrovertidas serão feitos com um bônus de +1 (ou mais se você for muito divertido - veja *Boemia*, na pág. 63), e estarão submetidos a um redutor igual a -1 ou pior diante de cidadãos sóbrios. Diante de puritanos e outros Calvinistas extremistas o teste estará submetido a um redutor de -4! Em campanhas situadas em áreas onde algumas religiões estão no poder esta é uma desvantagem que vale -10 pontos . Isto inclui a Inglaterra, entre 1650 e 1659, e a antiga colônia de Massachusetts. Nos demais casos ela vale -5 pontos.

Generosidade Compulsiva**-5 pontos**

Você é muito mão-aberta. Se um mendigo lhe pede dinheiro, você tem que fazer um teste de Vontade para *não* pôr a mão no seu bolso; onde outros dariam uma moeda de cobre, você dá uma prata. Você sempre se sensibilizará com aquelas enormes campanhas de auxílio financeiro, mesmo as mais absurdas, e precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para evitar cair num conto do vigário. (Se você estiver quebrado ou sem dinheiro quando lhe pedirem, você irá se desculpar veementemente). Você não é um completo idiota; apenas se sente culpado por estar em melhor situação que os outros. Numa sociedade com muitos mendigos — como a maioria das cidades medievais — suas despesas diárias são acrescidas em 10%.

Note que esta desvantagem é incompatível com Avareza, mas pode dar um bônus de +1 à sua Reputação diante de devotos budistas, muçulmanos e a maioria dos cristãos. Se você também for pobre, o bônus de reação será ainda maior.

Gastar Compulsivamente**-5, -10, ou 15 pontos**

O dinheiro escorre entre os seus dedos! Você gosta de ser visto como um grande gastador, ou você adora luxo, ou simplesmente acha divertido fazer compras — ou talvez tudo isso junto. Você não é necessariamente um inepto em *ganhar* dinheiro. Na verdade, você deve ter se tornado muito bom nisso, por pura necessidade. O problema é que você não consegue *guardar* nada. Ao contrário do que acontece com um Generoso Compulsivo, você não sai por aí simplesmente dando seu dinheiro a quem lhe pede; você compra bens e serviços, geralmente para si próprio. Esta vantagem não está limitada a personagens ricos em mundos ricos... um fazendeiro pobre num mundo de baixa tecnologia pode perfeitamente ser um perdulário, gastando todo seu dinheiro em tavernas.

O valor em pontos varia de acordo com a intensidade do seu problema. Num nível de 5 pontos (“Suave”), você é simplesmente descuidado com as despesas. Seu custo de vida está 10% acima dos padrões para o seu nível social e toda vez que você regatear sobre uma compra, seu teste de Comércio estará submetido a um redutor de -1 devido à sua impaciência.

Num nível de 10 pontos (“Grave”), você é famoso por sua displicência com seu dinheiro; os comerciantes locais provavelmente o adoram. Seu custo de vida é acrescido em 40% e seus testes para pechinchar sobre uma compra estão submetidos a um redutor de -2. Além disso, toda vez que alguém tentar lhe vender algo totalmente supérfluo, mas que esteja bem de acordo com suas manias ou interesses, e você tiver consigo uma quantia maior do que o dobro do preço pedido, você precisará ser bem sucedido num teste de Vontade para *resistir e não comprar*.

A versão de 15 pontos (“Perdulário”) desta desvantagem realmente o transforma numa ameaça a si próprio. Seu custo de vida será o equivalente a um nível de Status acima do seu ou será acrescido em 80% — o que for maior. Seus testes de Comércio estarão submetidos a um redutor de -5 se você tentar pechinchar e precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para *deixar de comprar* algo de que você goste e para o qual tenha como obter o dinheiro necessário. Você precisa representar este comportamento de forma convincente.

Note que esta desvantagem é incompatível com a Avareza (na verdade, ela é o oposto), mas *pode* ser compatível com a Gula. Você pega dinheiro com uma mão e torra com a outra!

Curiosidade**-5, -10 ou -15 pontos**

Você é curioso por natureza. Você terá que ser bem sucedido em um teste de IQ (*não* Vontade) toda vez que se encontrar diante de um objeto ou situação interessantes para ser capaz de deixar de examiná-los, mesmo *sabendo* que isso poderia ser perigoso. Os bons jogadores não tentarão fazer esse teste com muita frequência.

Este não é aquele tipo de curiosidade que afeta *todos* os PCs (“O que será que tem dentro dessa caverna? De onde veio aquele disco-voador?”) e sim algo *compulsivo* (“O que acontece se eu apertar este botão?”).

Você apertará botões, puxará alavancas, abrirá portas, abrirá presentes e, normalmente, fará tudo o que puder para investigar a fundo *qualquer* situação com a qual não esteja 100% familiarizado. E quando enfrentar um mistério verdadeiro, você não será capaz de dar suas costas a ele.

Você irá racionalizar sua curiosidade para todos que tentarem convencê-lo a não se deixar levar por ela. O Bom-Senso não funcionará — você sabe que está correndo um risco, mas sua curiosidade é mais forte!

Extremamente Curioso: -10 pontos. Todos os testes de IQ estarão submetidos a um redutor de -2

Insaciavelmente Curioso: -15 pontos. Todos os testes de IQ estarão submetidos a um redutor de -5.

Flashbacks**Variável**

Uma situação de tensão, pode fazer com que você experimente um *flashback*. Eles podem ser alucinações vívidas, lembranças de acontecimentos passados ou qualquer outro fenômeno deste tipo. O jogador pode escolher que tipo de flashback será vivido pelo personagem, no momento em que ele está sendo criado, mas o conteúdo de cada episódio será decidido pelo GM. O valor em pontos varia de acordo com a intensidade do flashback.

Os flashbacks são ótimos como consequência de uma falha numa Verificação de Pânico. Jogue para ver se o personagem tem um flashback

toda vez que ele falhar numa Verificação de Pânico ou que o resultado dos dados for *exatamente igual ao valor necessário para ser bem sucedido*. O mestre poderá jogar 3 dados em qualquer situação que ele considerar estressante. No caso de um resultado menor ou igual a 6, o personagem terá um flashback.

-5 pontos: O flashback dura apenas 2D segundos. A alucinação decorrente não reduz significativamente o NH do personagem (redutor igual a -2 em todos os testes de habilidade), e as ilusões subsequentes não têm muita importância — a vítima percebe que está tendo um flashback.

-10 pontos: A duração é de 1D minutos. A alucinação reduz significativamente o NH do personagem (redutor igual a -5 em todas as perícias). As ilusões *parecem* realidade.

-20 pontos: A duração é de 3D minutos. As alucinações são tão intensas que impedem a utilização de qualquer perícia. O flashback é realista a ponto de ser potencialmente fatal, já que o personagem não estará recebendo nenhuma informação do mundo real enquanto durar a alucinação.

Maldição**-75 pontos**

A Maldição funciona como o Azar, só que pior. Toda vez que acontecer alguma coisa de errado com seu grupo, ela acontecerá primeiro com você, e com intensidade maior. Se algo tiver que dar certo, não será com você. O mestre poderá fazer com que a maldição se manifeste a qualquer momento, e você não terá como reclamar, pois foi amaldiçoado. Você não poderá recomprar esta desvantagem simplesmente pagando seu valor em pontos de personagem — você terá que descobrir o que foi que o amaldiçoou, resolver o problema e, depois, pagar os pontos.

Luta pela Fama**-15 pontos**

Este é um caso grave de Excesso de Confiança (pág. 34). Nenhum personagem pode comprar estas duas desvantagens simultaneamente. Você *sempre* disporá de tempo para falar com a imprensa, posar para fotografias ou dar autógrafos. Você insiste em estar em evidência — estará sempre disposto a correr os maiores riscos, criar planos complexos para destacar suas habilidades, liderar o ataque, etc.

A reação que você provoca na imprensa (pelo menos em público), em crianças, adolescentes, etc., recebe um bônus igual a +1 e a reação de seus assistentes, colegas, parceiros, etc., estará submetida a um redutor igual a -1. Esta melhoria na Reputação pode ser comprada durante a criação do personagem, ou obtida de graça no decorrer da campanha.

Incompetência**-1 ponto**

Um personagem pode ser definido como incompetente em qualquer perícia, por -1 ponto de personagem. Ele não é capaz de aprender aquela perícia e qualquer tentativa em usá-la com seu nível pré-definido estará submetida a um redutor igual a -4.

A Incompetência é considerada uma desvantagem mental, mesmo que a perícia afetada seja física. O personagem é simplesmente inepto, ou tem um bloqueio mental em aprender este tipo de perícia. Você não pode ser incompetente em uma única especialização; se você é incompetente com Armas, por exemplo, você é incompetente com qualquer tipo de arma.

Nunca se deve permitir que um personagem obtenha mais do que -5 pontos em Incompetências.

O GM pode proibir qualquer incompetência que pareça idiota ou abusiva em sua campanha. Da mesma maneira, se um personagem já tiver atingido o nível máximo em pontos permitidos para desvantagens, o GM pode permitir que uma incompetência ou duas contem como peculiaridades.

Aziago**-20/-40/-60 pontos**

Um personagem Aziago está para a má-sorte assim como um vetor está para a doença. Ela não o afeta, mas atinge a todos que estiverem ao seu redor. Se você for um Aziago, todo mundo que estiver nas proximidades estará submetido a um redutor entre -1 e -3 (dependendo da intensidade do azar: -20 pontos para cada -1) em todos os testes que o mestre fizer. Dessa maneira, não há nenhuma forma de os jogadores saberem que um aziago está presente sem que eles façam uma anotação durante um certo período de tempo, das tentativas cujo sucesso parecia garantido mas que deram errado.

Esse tipo de Azar é algo que atinge todo mundo — amigo ou inimigo. Ulysses era um exemplo perfeito. Ele era duro, inteligente e determinado e conseguiu ultrapassar todos os obstáculos, mas o mesmo não aconteceu com nenhum de seus companheiros de bordo. Parte de sua própria sobrevivência se deveu ao fato de que as coisas saíram erradas para seus inimigos quando ele estava por perto — Polyphemus, por exemplo, perdeu alguns testes de IQ fáceis quando enfrentou Ulysses.

Maníaco-Depressivo

-20 pontos

O seu humor oscila como uma gangorra — você varia entre um entusiasmo esfuziante e um retraimento casmurro. Jogue um dado no início de cada sessão de jogo. Se o resultado estiver entre 1 e 3 você estará em sua fase Eufórica; um resultado entre 4 e 6 indica Depressão. Jogue 3 dados a cada 5 horas do tempo do jogo. Se o resultado for menor ou igual a 10 seu humor estará começando a "mudar". Durante a hora seguinte, você mudará de sua fase atual para o extremo oposto e permanecerá desta maneira durante pelo menos 5 horas (depois disso você deverá fazer o teste novamente).

Na fase Eufórica você sofre de Excesso de Confiança (veja pág. 34). Será amigável, extrovertido e se sentirá excitado com relação a qualquer coisa que esteja fazendo. Na fase Depressiva o Excesso de Confiança será substituído pela Distração (pág. 30) e pela Preguiça (pág. 34). Você não terá interesse em fazer nada a não ser deitar-se na cama, sentar-se num quarto escuro curtindo a fofoca, ou quaisquer outras atividades semelhantes. Se for forçado por seus companheiros a fazer alguma coisa, todas as suas perícias estarão submetidas a um redutor de -5.

A mudança de humor também pode ser provocada devido a uma situação de emergência; neste caso, a mudança é imediata. Se o resultado de uma jogada de 3 dados for menor ou igual a 10, você muda de fase. Isto tanto pode ser bom (uma emergência o conduz direto à ação), como ruim (um problema ativa a depressão e você se torna inútil).

Circunspeção

-10 pontos

Você nunca entende uma piada e acha que todo mundo está levando tudo a sério o tempo todo. Do mesmo modo, você nunca briga e *leva* tudo a sério o tempo todo. A reação das outras pessoas com relação a você estará submetida a um redutor de -2 em qualquer situação onde esta desvantagem fique evidente.

Obsessão

-5 at-15 pontos

Sua vontade está fixa num único objetivo. Tudo que você faz é com a intenção de atingi-lo. Isto difere do Comportamento Compulsivo porque

não é um hábito diário, mas uma fixação ultrapoderosa que motiva todas as suas ações. Difere do Fanatismo porque não implica necessariamente em ter alguma fé ou sistema de fé.

Para representar um personagem obsessivo, você deve saber transformar todas as suas ações em tentativas de atingir seu objetivo. É necessário fazer um teste de Vontade toda vez que o personagem for solicitado (ou forçado) a fazer alguma coisa que não leve àquele objetivo.

O custo em pontos depende de quão distante se está de atingir sua meta.

Assassinar alguém ou ser bem sucedido em seduzir uma determinada pessoa seria uma desvantagem valendo -5 pontos, enquanto objetivos maiores como atingir lugares muito difíceis ou se tornar Presidente merecem valerem um número de pontos maior. Algumas obsessões podem provocar reações ruins nos outros; nesse caso, poderia ser necessário associar também um Hábito Detestável ou uma Fantasia (o valor da Obsessão cobre apenas o comportamento obsessivo).

Se e quando o objetivo é atingido, o personagem deve substituí-lo por um novo ou recomprar a Obsessão.

Temeridade

-15 pontos

Algumas vezes você não se importa se vai viver ou morrer. Você não tem um instinto suicida, mas correrá riscos insensatos frente a um perigo mortal. Toda vez que enfrentar uma situação que ponha sua vida em risco (pilotar um veículo em chamas, encarar uma gangue de rua estando armado com uma escova de dentes, etc.) você terá que ser bem sucedido num teste de IQ para poder recuar (faça um teste por turno. Um resultado maior ou igual a 14 significa automaticamente uma falha).

Faça um teste de IQ para cada turno que você permanecer em combate (novamente, um resultado maior ou igual a 14 significa uma falha) para evitar ter que fazer um Ataque Total (ou qualquer outro tipo de comportamento suicida que você preferir). Você é evitado pela maioria das pessoas sensatas (redutor igual a -2 nos testes de reação para qualquer um que perceba que você está louco). Personagens Primitivos e marginais confundirão o seu descaso com a própria vida com bravura, e sua reação terá um bônus igual a +2.

Marca Registrada

Variável

Muitos heróis e vilões, principalmente em aventuras cinematográficas, têm um símbolo especial — uma Marca Registrada que deixam no local da ação como uma espécie de assinatura. Talvez o símbolo ficcional mais clássico seja a inicial cravada Z de Zorro.

Nenhum personagem pode ter mais do que uma Marca Registrada.

Ações múltiplas (como, por exemplo, amarrar suas vítimas com fio de telefone roxo, pintar uma rã na parede e danificar todos os computadores do edifício) apenas personalizam ainda mais a sua Marca — *não* são consideradas como múltiplas Marcas Registradas.

-1 ponto: É preciso pouco tempo para deixar sua Marca e ela não pode ser usada para descobrir a sua identidade. Este caso é essencialmente uma Peculiaridade. Um exemplo típico é o hábito de deixar algo no local da ação — uma carta de baralho, um pequeno animal empalhado e assim por diante — desde que não possa dar uma pista e que tome pouco tempo.

-5 pontos: Sua marca ainda é simples, mas você tem necessidade *absoluta* de deixá-la. Você simplesmente é incapaz de sair de cena enquanto não deixá-la, mesmo que seus inimigos estejam derrubando a porta.

-10 pontos: Como acima, mas o fato de deixar sua Marca registrada aumenta as chances de você ser capturado — gravar iniciais, deixar bilhetes, pistas identificáveis e assim por diante. Este tipo de Marca Registrada exige no mínimo 30 segundos. Todo personagem que estiver investigando a cena do crime e examinar sua Marca Registrada receberá um bônus igual a +2 em seu teste de Criminologia.

-15 pontos: Sua Marca é tão elaborada — encharcar os bandidos capturados com uma certa colônia, pintar toda a cena do crime de cor-de-rosa, escrever um longo poema para a polícia —, que ela garante que cedo ou tarde você será apanhado (com este nível da desvantagem, o GM pode dar pistas *sem* que o PC tenha conseguido um sucesso em um teste de Criminologia).

Lembre-se que a Marca Registrada é uma ação independente da ação de capturar os malfeitores ou cometer um crime. Ela identifica o *modo* como se age. Destruir os arquivos de um computador não é uma Marca Registrada, mas corromper todos os arquivos no sistema substituindo todo número "7" por "5", é.