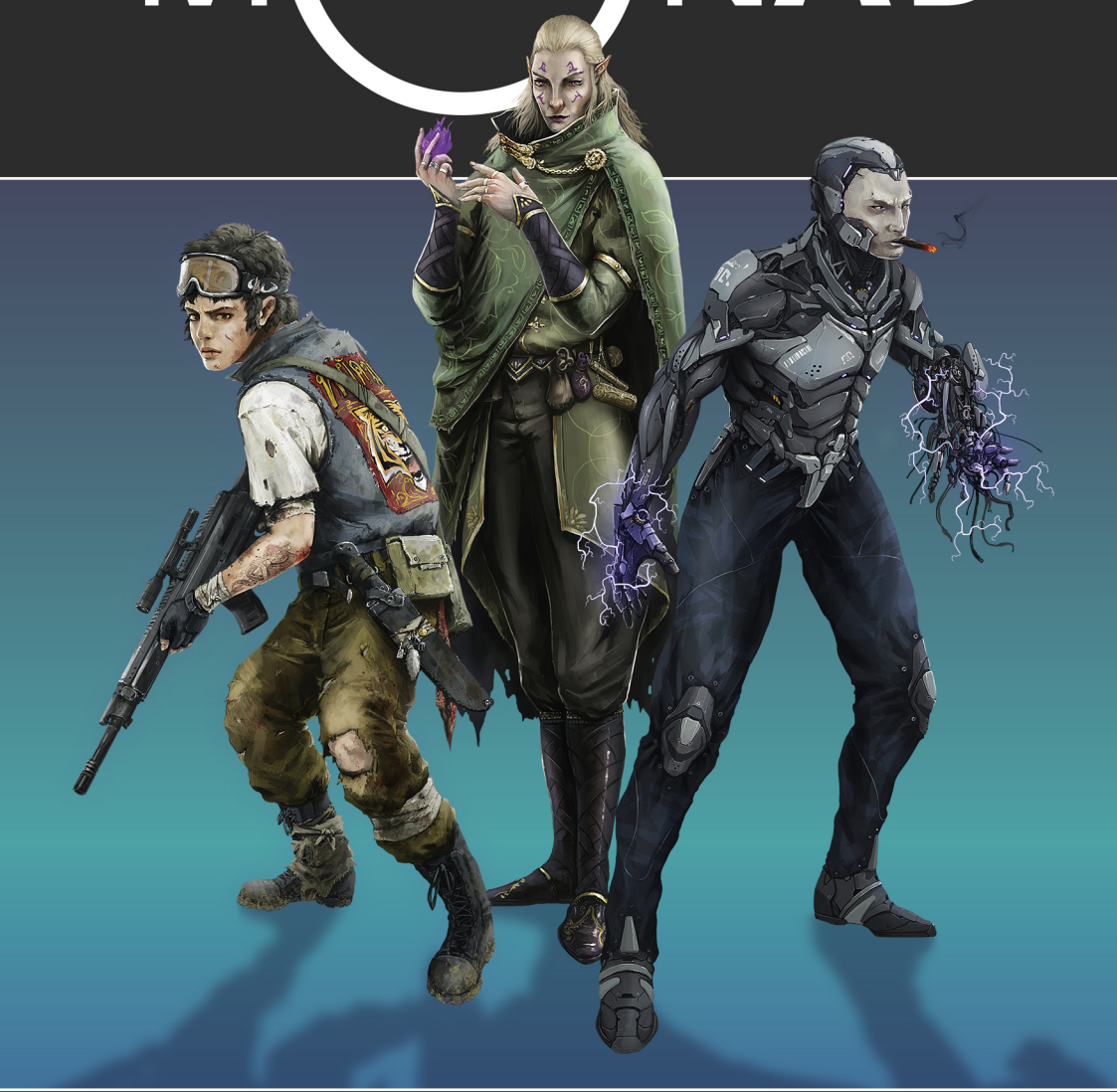
MONAD system



Sistema Universal de RPG por Tommaso de Benetti e Luca Vanin

Versão Prévia

Acesse: www.catarse.me/nostalgia e adquira o seu

1. O RPG

Decidimos juntar nesse Capítulo as informações de base que achamos necessárias para gerir os diferentes aspectos de um jogo de RPG.

Aconselhamos a leitura dos parágrafos que seguem a todos: tanto ao maestro da orquestra, ou seja, o Mestre de Jogo, quanto aos jogadores que quiserem dar vida a Personagens Jogadores, para que possam viver as heróicas façanhas deles nos infinitos universos que o MONAD System permite acessar.

1.1. CONVENÇÕES GRÁFICAS

Dentro dos Capítulos, irão notar que alguns termos foram escritos em negrito itálico; nesses casos, podemos estar nos referindo tanto às mecânicas de jogo (que encontrarão descritas detalhadamente nos Capítulos) como referências internas do texto (por exemplo, Capítulo, parágrafo, etc.).

Escolhemos destacar algumas frases, como aquelas que descrevem conceitos-chave, colocando-as em negrito; queremos demonstrar a importância delas e facilitar a identificação com uma breve olhada.

1.2. O QUE É UM RPG

Em um RPG (Role-Playing Game em inglês, que significa Jogo de Interpretação de Papéis), os jogadores "encarnam" personagens fictícios e, acompanhados pela narração de um Mestre de Jogo (MJ), "vivem" as aventuras nos quais tais Personagens Jogadores (PJs) estarão envolvidos.

De certa maneira, os participantes de um RPG são como atores em uma peça teatral da qual conhecem só o básico: sabem quem estão interpretando e conhecem alguns aspectos do mundo no qual os personagens vivem, mas o desenvolvimento do enredo é livre... e o final completamente em aberto.

O papel do MJ é significativamente diferente daquele dos jogadores: ele deve tornar real o mundo de jogo, interpreta todos os atores que, quando entram em cena (os Personagens Não-Jogadores, normalmente abreviados para NPCs), interagem com os PJs e, ao mesmo tempo, vai tecendo os fios de uma trama mais ou menos definida.

Existem diversas abordagens para criar histórias em um RPG: se é sua intenção assumir o papel de MJ, consulte o Capítulo 8 para mais informações.

1.3. O QUE É NECESSÁRIO PARA JOGAR

Jogar um RPG é bem barato: além do livro que está lendo, vai precisar de um punhado de dados normais de seis lados (d6), cópias das fichas de personagem e das cartas (pode fazer o download gratuito no site www.fabricaeditora.com.br), lápis, borrachas, uns petiscos e alguns amigos dispostos a passar algumas horas em volta de uma mesa duas vezes por mês.

No caso de não conseguirem se reunir pessoalmente por diversas razões, aconselhamos dar uma olhada aos serviços para jogar RPG online, como, por exemplo, o ótimo Roll20 (https://roll20.net).

Na loja online da Fábrica Editora você pode achar dados especiais de seis lados chamados Dados MONAD, cuja peculiaridade é ter cinco faces vazias e uma só face marcada com um símbolo.

Esses dados são ideais para serem usados com o MONAD System, mas, como dito anteriormente, podem ser tranquilamente substituídos com d6 normais... temos certeza, porém, que muitos jogadores irão preferir os dados personalizados que, graças ao seu refinado design, entregarão um quê a mais às Sessões de jogo, tornando-as realmente especiais.

1.4. CONHECIMENTOS E CAPACIDADES DO JOGADOR E DO PERSONAGEM

Interpretar um personagem em um RPG significa "fingir ser aquele personagem". Por exemplo, Giorgio, estudante de direito na vida real, pode decidir começar sua experiência no RPG interpretando Airan, uma sacerdotisa devota do culto dos antigos deuses esquecidos. Isso significa que Giorgio deverá viver como Airan: pensar como ela, falar em primeira pessoa como Airan faria e descrever seus comportamentos de forma coerente à sua posição social e ao status que uma sacerdotisa de seu nível tem.

As informações que Giorgio e Airan terão sobre o mundo do jogo muitas vezes podem não coincidir; por exemplo, Giorgio pode ter que fazer perguntas ao MJ para descobrir se Airan "conhece algum mercados nos arredores do templo" ou se "já teve que lidar com aquele estranho orc antes": informações que, na ficção, Airan já possui. Nessas situações a atuação do MJ para dirimir as dúvidas se torna fundamental.

Da mesma maneira, existirão momentos em que Giorgio possuirá mais informações que Airan, de forma parecida a um espectador de um filme sabe que a porta que o desventurado protagonista está para abrir possui um terrível perigo por trás. É exatamente nessas situações que o "bom RPG" manifesta sua importância: aquilo que os Personagens Jogadores e os jogadores sabem são duas coisas separadas e devem ficar assim.

Esse dualismo envolve também as capacidades e os conhecimentos de cunho pessoal ou profissional. Dissemos que Giorgio é um estudante de Direito e, como tal, provavelmente estará mais preparado sobre questões jurídicas e mais propenso à arte da oratória, conhecimentos que, porém, não se transferem automaticamente para Airan, que continua uma figura religiosa e pode não entender sobre argumentações e processos. Como Giorgio pode saber o que Airan sabe fazer? A Ficha de personagem serve para isso: é o instrumento usado para colocar por escrito as peculiaridades e as habilidades de um personagem de forma precisa. Vamos falar disso detalhadamente no Capítulo 4.

1.5. O JOGO COMEÇA COM A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM JOGADOR

O MONAD System, ou seja o sistema de regras que está começando a ler, permite tanto resolver todas as situações com resultado indefinido, seja definir, graças a guias bem precisas, quem é e o que sabe fazer um personagem. O sistema de jogo permite a um jogador definir desde já, paralelamente aos traços físicos e de personalidade do próprio personagem, também alguns aspectos de sua vida. Essa mecânica, que batizamos de Background, identifica o lugar que o recém chegado ocupa dentro do cenário de referência. Desse jeito o jogador estabelece sozinho alguns pontos iniciais em volta dos quais desenvolver o PJ, e o MJ ganha uma série de opções e ganchos para explorar durante a narração e que o próprio jogador indicou como favoritos. Para mais informações, veja o Capítulo 4.

1.6. PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

Se os PJs são protagonistas do filme, os PNJs são os coadjuvantes que prestam suporte. Cada personagem não controlado pelos jogadores será, portanto, um PNJ gerido pelo MJ: os mercadores dos bazaars, os transeuntes nas ruas, as guardas do nobre Chrato Davv e, se não for um PJ, o próprio Chrato Davv. Obviamente, nem todos os PNJs possuem papéis

da mesma importância na construção narrativa: alguns são figuras que os PJs apenas encontram de passagem para uma troca de frases, outros possuem papéis bem mais centrais, ou até mesmo fundamentais, em suas histórias (parentes ou amigos, superiores ou adversários políticos e nêmesis).

O MONAD System subdivide os PNJs em três categorias correspondentes a conjuntos de regras progressivamente mais detalhados.

No Capítulo 8 irá encontrar as diretrizes para utilizar cada uma dessas categorias da forma mais eficaz durante o jogo.

1.7. O PAPEL DO MJ

Nos parágrafos anteriores introduzimos como o MJ deve, ao mesmo tempo, suprevisionar o jogo, definir alguns aspectos do mundo de jogo e de seus acontecimentos, além de interpretar os PNJs.

À essa altura, é importante deixar claro que o MJ não joga contra os outros jogadores, mas com eles. Ninguém "ganha" em um RPG, todos participam da criação de uma história.

Um bom MJ não propõe desafios e tarefas impossíveis aos PJs com a intenção de vê-los falhar e nunca irá se vingar por um acontecimento inesperado causado pelos jogadores; além disso, ele não impõe uma sucessão de eventos em uma ordem pré-estabelecida e invariável "já que demorou a manhã inteira para escrever um enredo complicadíssimo", mas responde aos estímulos dos personagens, seguindo naturalmente aquela que deve ser também a história deles.

Usando nossa experiência como base, deixamos aqui uma sugestão: siga o curso dos eventos e se acostume a ser pego de surpresa, será uma experiência mais divertida e renovadora para todos.

Muitas vezes um MJ se encontra na posição de ter que improvisar, de ser questionado sobre as regras do sistema ou gerir disputas na mesa: é um papel que envolve responsabilidades e tem que ser assumido com atenção e respeito para com todos os envolvidos. Discutiremos sobre como abordar esses problemas no Capítulo 8.

Agora, vamos ver alguns termos relacionados às chamadas "unidades narrativas" das histórias que irão ser criadas em volta da mesa: Cenas, Sessões, Aventuras, Arcos e Campanhas.

1.7.1. Cena

A Cena é a menor unidade narrativa de um RPG. Você pode imaginar uma Cena como a cena de um filme que precisa ser narrada sem solução de continuidade.

Quando, por exemplo, o MJ recorre a uma elipse temporal ("Algumas horas depois..." ou "Enquanto isso, em outro lugar...", etc.), está determinando o fim de uma Cena e está para começar outra; pequenos saltos temporais (alguns minutos ou poucos instantes) não necessariamente constituem uma troca de Cena.

A maior parte das Cenas se desenvolve em um único lugar (um prédio, uma parte de um bosque), mas são comuns situações em que uma troca rápida de contexto é coerente com a Cena (é o caso de uma perseguição entre veículos que correm pela cidade).

Uma Cena não possui uma duração pré-estabelecida e sua conclusão normalmente está vinculada à superação de um obstáculo, à resolução de um evento ou de um problema (conseguir uma audiência com um nobre, revistar um apartamento completamente).

1.7.2. Sessão

Sessão é um termo que se refere ao tempo real que os jogadores investem para interpretar seus PJs em um dia: o "jogo". Indicativamente, uma Sessão padrão dura algumas horas.

Em relação ao jogo, o arco narrativo coberto por uma Sessão varia a depender das situações em que os PJs se encontram: pode corresponder a poucas Cenas, a uma Aventura inteira ou até mais.

1.7.3. Aventura

Uma Aventura é uma coleção de Cenas que vai compor a história da qual os PJs são os protagonistas naquele momento.

A estrutura narrativa de uma Aventura é divisível entre começo, meio (normalmente com um conflito a ser resolvido) e uma conclusão.

As Aventuras podem ser autoconclusivas (chamadas de "one shot") e se resolverem em uma só Sessão, como se fossem filmes; outras, de forma similar aos episódios de uma série de televisão, estão inseridas em uma narração mais ampla e que necessitarão de mais de uma Sessão para serem terminadas.

1.7.4. Arco

Um Arco é um conjunto de Aventuras que giram em volta de um grupo específico de problemáticas, temas ou personagens. Em termos televisivos, um Arco corresponde grosseiramente a uma temporada de uma série de televisão. Um Arco não exaure as vicissitudes dos PJs e, quanto a sua conclusão, as vidas dos personagens e o mundo de jogo não estarão significativamente diferentes.

1.7.5. Campanha

A Campanha representa o conjunto de todos os Arcos nos quais os PJs tiveram um papel central; continuando com as analogias televisivas, poderíamos identificar uma Campanha como sendo uma série completa. Quanto da conclusão de uma Campanha (que pode inclusive durar anos!) é uma prática comum deixar de lado os personagens usados até aquele momento e iniciar um novo ciclo com um elenco completamente novo.

1.8. TEMPO REAL E TEMPO DE JOGO

No parágrafo 1.7.2. fizemos referência à diferença entre tempo real e tempo de jogo: a gestão do tempo em um RPG é modificada com base nas exigências de jogo extemporâneas.

Um bom exemplo da maleabilidade do conceito de tempo de jogo é o combate: golpes e manobras que na realidade se resolveriam em poucos segundos, no RPG podem necessitar de diversos minutos de discussão para estabelecer exatamente o que acontece e de que maneira; além disso, enquanto no tempo real não podemos "pular as partes chatas", no jogo é normal introduzir uma nova Cena em uma Aventura com expressões como "na manhã seguinte" ou "após algumas horas de descanso".

1.9. REALIDADE E FANTASIA

Achamos que seja inútil lembrar disso, mas tudo que acontece em um RPG é fruto de sua imaginação. Liberte-se interpretando guerreiros sanguinários, ladrões sombrios ou poderosos paladinos do bem durante a Sessão, mas lembre-se que uma vez guardados os dados voltará a ser "Fábio, o médico", "Umberto, o contador" ou "Francesca, a designer de interiores".

E, aproveitando o momento, não, Papai Noel não existe.

1.10. DENTRO DO PERSONAGEM / FORA DO PERSONAGEM

Quando estiver jogando vai acabar oscilando como um pêndulo entre duas fases: a fase ON (dentro do personagem) e a fase OFF (fora do personagem): ON são os momentos de uma Sessão durante os quais o jogador está completamente concentrado na interpretação, quando ele é o personagem e então, ou falará em primeira pessoa e imitará seus tiques nervosos, ou descreverá suas ações e os comportamentos em terceira pessoa.

> ***Exemplo de fase ON:***
>
> ***Tommaso*** *interpreta Raduf, um explorador que está inspecionando um laboratório abandonado encontrado quase que por acaso. O MJ, Fabio. descreve a situação:*
>
> ***Fabio:*** *"O laboratório está imerso na penumbra, é difícil ver além de poucos metros da entrada. O que você faz?"*
>
> ***Tommaso:*** *"Entro com cautela entre os aparelhos abandonados. Com um dedo, tiro a camada de poeira de cima da mesa que está do meu lado, concluindo que há anos ninguém entra aqui dentro. Se possível, tento encontrar um painel de comando por aqui".*

Outra abordagem possível é de que Tommaso responda em terceira pessoa:

> ***Tommaso:*** *"Raduf entra com cautela, tentando achar passagem entre os aparelhos abandonados. Com um dedo ele tira a camada de poeira de cima da mesa ao lado dele, percebendo que há anos ninguém entra lá dentro. Se possível, ele tenta encontrar um painel de comando por ali".*

A fase OFF acontece quando um jogador faz perguntas ou conversa com o MJ ou outros jogadores em relação aos eventos de uma Cena específica. Não é raro que as fases em OFF forneçam esclarecimentos sobre o contexto ou sugiram a necessidade de usar algumas mecânicas de jogo na tentativa de estabelecer algo.

> ***Exemplo de fase OFF:***
>
> ***Tommaso e Fabio****, saindo de seus papéis fictícios, "colocam em pausa" a exploração do laboratório para conversar sobre aquilo que Raduf sabe:*
>
> ***Tommaso:*** *"Só para entender, é possível que Raduf saiba exatamente por quê esse laboratório está aqui, escondido detrás da parede?"*
>
> ***Fabio:*** *"Bom, Raduf ouviu dizer que nesse setor aconteceram sumiços estranhos ao longo dos anos. Se quiser ver o que mais ele lembra, talvez seja necessário rolar um teste."*

Em uma Sessão normal, as fases ON e OFF se misturam, muitas vezes com intervalos que nada tem a ver com o jogo, como por exemplo quando alguém faz uma piada ou quando uma garrafa é derramada sobre a mesa...

1.11. A REGRA DE OURO

A ***Regra de Ouro*** é simples:

> JOGAR RPG É, ANTES DE QUALQUER COISA, UMA EXPERIÊNCIA SOCIAL CUJO OBJETIVO É ENTRETER E DIVERTIR.

Claramente, vão haver situações em que a tensão se torna palpável: no caso em que a interpretação de uma regra gere desacordo, caso o MJ "jogue sujo", ou um jogador veja seu personagem se enrascar por conta das escolhas de outro, quando a Sessão terminar não levem para casa as disputas nascidas na mesa! Façam de tudo para encontrar um compromisso bom para todos, e, caso queiram modificar ou ignorar uma regra da qual não gostam ou que não se adapta ao seu estilo de jogo, pensem bem sobre isso, para não criar "buracos" no equilíbrio do jogo.

Uma última, mas importante recomendação: façam o possível para evitar temáticas com as quais alguns jogadores possam ter problemas pessoais. Trazer para a mesa questões que sejam desconfortáveis para alguém não tem nada a ver com o objetivo pelo qual vocês se reuniram: se divertir juntos.

1.12. O MONAD SYSTEM

Existem inúmeros sistemas de jogo para o RPG. Aqueles mais tradicionais tendem ser muito detalhados e "trabalhosos", necessitam de cálculos e continuas leituras de tabelas e lista de objetos ou habilidades; nesses RPGs, o MJ costuma ter um papel mais autoritário e, de consequência, mais controle sobre as situações que aparecem perante os PJs. Existem também sistemas de jogo mais modernos, onde as regras determinam as situações que se apresentam em resposta às ações tomadas pelos PJs; em outros ainda, o papel do MJ é compartilhado entre todos os jogadores. Nem todos os aspectos dessas abordagens se excluem, como veremos no Capítulo 8, dedicado à condução do jogo.

O sistema perfeito, um conjunto de regras que possa acomodar qualquer estilo e qualquer cenário, não existe: alguns sistemas funcionam em determinados contextos, outros respondem a gostos específicos de um grupo de jogo.

O MONAD System tem como proposta a possível síntese entre o RPG tradicional e aquele moderno: um sistema suficientemente profundo para gerir as situações típicas com uma certa variedade de abordagens, mas orientado a premiar a interpretação e a criatividade dos jogadores independentemente do estilo escolhido para gerir a narrativa.

Nas próximas páginas, exploraremos juntos as suas particularidades: todos prontos?

2. CENÁRIOS

O MONAD System foi pensado e aperfeiçoado para poder funcionar nos contextos mais variados: desde a ficção científica até a fantasia, desde o pulp até o horror. Quase todos os exemplos que encontrarão nas próximas páginas serão baseados em três gêneros clássicos, que, para facilitar, chamaremos de FICÇÃO CIENTÍFICA, FANTASIA e MODERNO, com referência aos acontecimentos de três personagens, um para cada cenário: Rim, Morvan Falduin e Violet. Suas aventuras nos darão a desculpa para explorar e salientar algumas mecânicas de jogo do sistema.

Muitos dos parágrafos de exemplos nas páginas seguintes trazem, portanto, três termos: [FICÇÃO CIENTÍFICA] em referência às aventuras de Rim, [FANTASIA] em referência às de Morvan e [MODERNO] em referência às de Violet.

2.1. FICÇÃO CIENTÍFICA

> *As imensas metrópoles iluminadas pela fria luz dos neons que cobrem os continentes não conseguem se expandir além, pois cada pedaço de terra disponível foi ocupado. Favelas fervilhantes que hospedam uma humanidade esfacelada cercam bairros ricos construídos por megacorporações sem alma e onde prosperam os ricos e poderosos.*
>
> *Nesse mundo, a luz do dia é bloqueada pelos vapores tóxicos das fábricas, o luxo tecnológico desenfreado é acompanhado pela miséria mais profunda dos aglomerados, e a estrutura legislativa, completamente à mercê de uma oligarquia elitista, sanciona que a pena para alguns crimes seja o "reboot": detenção dentro de tanques de privação sensorial e transplante forçado da personalidade em um novo corpo.*
>
> *Depois de transcorrer 10 anos no limbo, Rim se encontra em um corpo estranho: aquele de um cablepunk, um ser artificial capaz de se conectar diretamente com maquinários, sistemas operacionais e banco de dados. Longe de ter cumprido toda sua pena, agora ele é obrigado a trabalhar por uma Zaibatsu chamada Ridley-Yoshizawa e, relutantemente, está trabalhando em operações de espionagem industrial.*

Rim pertence à predisposição Savant, discutida no parágrafo 4.4., e, portanto, possuirá facilidade nas habilidades de cunho técnico e acadêmico.

2.2. FANTASIA

> *Morvan Falduin é um elfo Devorador de Nym. A ingestão dessa flor permite a alguns indivíduos de reconhecer o Tecido, ou seja, o conjunto de filamentos energéticos que constituem a realidade que nos envolve.*
>
> *Os Devoradores de Nym são famosos em todo o Reino pela sua capacidade de interagir com as forças invisíveis provocando reações arcanas (comumente chamadas "magias"), mas também pelos frequentes estados de estupefação induzida em que podem cair por conta do Nym que, no fim das contas, não é nada além de uma poderosíssima substância psicotrópica.*
>
> *Morvan passa seus dias arriscando a vida, vendendo seus serviços ao melhor ofertante e gastando tudo o que ganha em um estilo de vida devasso.*

Morvan Falduin pertence à predisposição Psyvaas, apresentada no parágrafo 4.4., e possui habilidades no campo dos estudos e da interação com o arcano.

2.3. MODERNO

> *Ano 2019: a humanidade está de joelhos por conta da difusão de um esporo descoberto somente dois anos antes em uma expedição científica no Rio Amazonas; esse esporo, uma mutação dentro da família das Cordicryptaceae, agora é conhecido como a Praga.*
>
> *Capaz de infectar o cérebro de qualquer um que a inale, a Praga se reproduz dentro do corpo hospedeiro que em pouco tempo se torna uma espécie de casca vazia guiada somente pelo desejo de reprodução do parasita.*

Após um período caracterizado por revoltas, guerrilha urbana, leis marciais e a inevitável queda do poder constituído, a humanidade voltou para a "lei do mais forte" e a natureza começou a retomar os espaços que lhe pertenciam.

Violet, apaixonada por escalada e campeã regional de boxe-thai, faz parte de um pequeno grupo de sobreviventes barricados dentro de um hospital há muito tempo sem qualquer medicamento. Indômita e bem longe de jogar a toalha, Violet enfrenta sua nova vida pós-catástrofe um dia de cada vez.

Violet pertence à predisposição Striker, discutida no parágrafo 4.4. e é capaz nas habilidades de cunho físico e de combate.

Encontrarão as Ficha de referência de Rim, Morvan e Violet no final do manual, *Capítulo 9*.

3. CONCEITOS BÁSICOS

Este ***Capítulo*** explora os conceitos de jogo necessários ao preenchimento da Ficha de personagem e ao sistema de testes, ou seja, à mecânica central do jogo, necessária para permitir que possam determinar o resultado de algumas ações. A criação dos PJs é explicada no ***Capítulo 4.***

3.1. ESCALA DE VALORES

A Escala de Valores é uma lista de correspondências entre valores numéricos (necessários para a resolução das dinâmicas de jogo) e adjetivos (que indicam a qualidade intrínseca de um Atributo Primário ou do Grau de Competência de uma Habilidade). Mais detalhes ou variações de como utilizar a Escala de Valores serão apresentados progressivamente.

Tabella 1 - Escala de Valores

Valor	Atributo	Habilidade	Maestria
1	Fraco	Principiante	
2	Suficiente	Aprendiz	1ª Maestria
3	Razoável	Idôneo	
4	Bom	Profissional	2ª Maestria
5	Ótimo	Especialista	
6	Superior	Mestre	3ª Maestria
7	Perfeito	Paradigma	

3.2. ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

Cada personagem é caracterizado por cinco ***Atributos Primários***: **CORPO, REAÇÃO, PRESENÇA, MENTE** e **ANOMALIA**. Tais atributos têm a função de descrever em linhas gerais as esferas física, social, mental ou arcana do personagem.

Os Atributos Primários servem para determinar os Atributos Derivados (veja mais adiante), e são utilizados como valor base em alguns testes específicos.

Para cada Atributo Primário corresponde um Grupo de Habilidades específico.

CORPO: representa a capacidade física do indivíduo, sua resistência ao esforço, as suas performances atléticas em termos de pura potência; é também um indicador genérico de tamanho.

REAÇÃO: representa a presteza de reflexos e a presença de espírito do personagem.

PRESENÇA: indica o aspecto do personagem, o carisma, a empatia e sua capacidade de se relacionar com os outros.

MENTE: congloba a inteligência pura do personagem (entendida como capacidade de raciocínio lógico e matemático), sua intuição, sua força de vontade e sua memória.

ANOMALIA: representa a capacidade de utilizar Anomalias (ou seja, "magias"), conhecimentos arcanos e/ou variados poderes.

Os Atributos Primários possuem geralmente um valor entre 1 e 7. O valor de um Atributo pode aumentar (por exemplo, com o uso de XP, veja o parágrafo 5.6.) e em circunstâncias especiais pode até diminuir, temporariamente ou permanentemente (por exemplo, se um personagem for mutilado).

Nota para o MJ: se quiser jogar um cenário sem o elemento magia, ou caso seus jogadores não tivessem qualquer interesse a interagir com o sobrenatural, o valor de ANOMALIA pode ser 0. Continuaria válida, de qualquer forma, a possibilidade de aumentá-lo em seguida com o gasto de XP.

3.3. ATRIBUTOS DERIVADOS

O valor inicial dos Atributos Derivados depende dos Atributos Primários e define os outros aspectos fundamentais do personagem.

Vejamos quais são:

LIMIAR DE RESISTÊNCIA (LIRE): o LiRe serve para determinar o tipo de Lesão que se sofre: quanto maior for o LiRe, mais difícil será matar o personagem. Para detalhes sobre os Danos, consulte o parágrafo 5.5.5

MOVIMENTO (MOV): indica o número de Zonas que um personagem pode atravessar durante uma Ação. Mais detalhes sobre as Zonas estão disponíveis no parágrafo 5.4

SOMA: ***Soma*** é um recurso finito, dividido em Reservas para cada Atributo e que é utilizada para gerar Bônus automáticos a serem somados nos testes. Os acrônimos usados no textos são SomaC para Soma de CORPO, SomaR para os pontos de REAÇÃO, SomaP para aqueles de PRESENÇA, SomaM para aqueles de MENTE e SomaA para aqueles de ANOMALIA. Cada ponto de Soma gasto garante um Bônus de +1.

> ***Exemplo [FICÇÃO CIENTÍFICA]***
>
> *Rim investe 3 pontos de SomaM em um teste de Alta Tecnologia enquanto tenta botar para funcionar um console defeituoso. Terá, portanto, um Bônus de +3.*

A ativação de Dons, Façanhas ou Anomalias também pode requerer o gasto de pontos Soma; tudo aquilo que não necessita de efetuar um teste pode ignorar o limite imposto pela Reserva Bônus, detalhada no parágrafo 3.9.4.

Se pode recuperar Soma de duas formas:

1. 5 pontos Soma são recuperados depois de um descanso curto, 10 depois de um descanso completo.

2. Em troca de Estresse (veja mais adiante): 5 pontos Soma para cada ponto de Estresse que o jogador decidir sofrer. Essa é uma opção de emergência e serve para gerar Soma em situações desesperadora.

Os pontos Soma regenerados desse jeito podem ser distribuídos da forma que quiser, sempre respeitando o limite estabelecido pelas Predisposições (veja o parágrafo 4.4.).

ESTRESSE: os pontos de Estresse medem a fadiga mental de um indivíduo. Toda vez que um personagem superar o limite permitido (veja o parágrafo 4.6.) ele zera o próprio Estresse e adquire um Desequilíbrio Mental que o acometerá daquele momento para frente.

No final desse Capítulo pode se encontrada uma lista mais exata dos Desequilíbrios Mentais e de todas as regras relativas a eles.

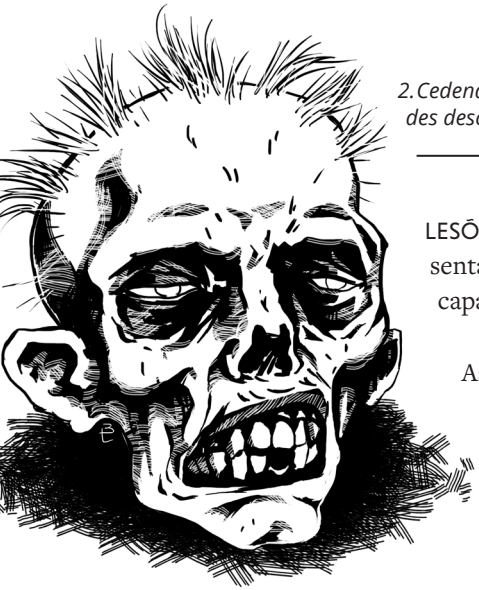
Quando um personagem adquire Estresse suficiente para superar metade de seu limite, ele é considerado *Abalado*. Um personagem Abalado não pode gastar Soma até quando seus Estresse corrente volte a ficar abaixo de tal marca.

O Estresse pode ser adquirido de quatro maneiras:

1. Quando o personagem fica fatigado mental ou fisicamente por alguma razão, por exemplo durante um interrogatório especialmente intenso. Como regra geral, aconselhamos atribuir 1 ponto de Estresse por cada situação.
2. Em troca de Soma gerada no calor do momento: a aquisição de 1 ponto de Estresse garante 5 pontos de Soma.
3. Quando o personagem se Sintoniza com uma frequência de Anomalia superior ao próprio valor de Sintonia. O parágrafo 6.5. oferece mais explicações nesse mérito.
4. Adquirindo um ponto de Estresse é possível ignorar o teto imposto pela Reserva Bônus (parágrafo 3.9.4.1.).

É possível remover Estresse de duas formas:

1. Descansando ou participando de atividades de lazer um personagem pode remover 1 ponto de Estresse a cada 24 horas.



2. Cedendo ao Vício escolhido, segundo as modalidades descritas no parágrafo 3.5.

LESÕES: o termo *Lesões* é utilizado para representar o total de *Dano* que um personagem é capaz de absorver antes de sucumbir.

As Lesões causadas por um ataque podem ser de três tipos: Superficiais, Agravadas ou Mortais. A entidade do Dano é determinada a partir do LiRe, como explicado no parágrafo 5.5.5. A cura de Lesões, operações de pronto socorro e o funcionamento de cuidados e medicamentos são descritos mais a frente.

Alguns Dons ou outros poderes podem consentir a cura de Lesões de formas diferentes; para os detalhes, use os respectivos parágrafos como referência.

Cura das Lesões: sem medicamentos ou cuidados específicos:

- 1 dia de descanso permite curar uma Lesão Superficial.
- 7 dias de descanso permitem curar uma Lesão Agravada.
- 1 mês de descanso permite recuperar alguns tipos de Lesões Mortais. Um braço decepado, por exemplo, não cresce de volta. A possibilidade de curar certas Lesões Mortais fica a discrição do MJ.

Operações de Pronto Socorro: uma operação de Pronto Socorro se inicia para impedir a morte de um personagem que tenha sofrido o máximo de suas Lesões Mortais.

A Ação de Pronto Socorro deve ser considerada como Extensa (parágrafo 5.5.2.4.) e consome todas as Ações remanescentes no Turno do personagem que estiver socorrendo.

O socorrista precisa fazer um teste de Conhecimentos Comuns contra o Grau de Competência 4 (Profissional) e possuir a Mestria Pronto Socorro,

eventualmente modificando a dificuldade de acordo com o contexto. Em caso de sucesso, a vítima não morre, mas ainda está correndo perigo de vida e precisa ser levada em algum lugar seguro o mais rápido possível; se a ação, ao contrário, falhar, o personagem deve ser considerado moribundo e pronto para puxar sua Carta Âncora, como explicado no parágrafo 5.3.

Cuidados e Medicina: Medicina é uma Mestria de Conhecimentos Acadêmicos que pode ser utilizada para acelerar o tempo de cura de determinadas Lesões, desde que se tenha a disposição um local calmo e limpo, pomadas, bandagens e outros materiais necessários. O personagem deve fazer um teste de Conhecimentos Acadêmicos contra um Grau de Competência que pode variar.

Contra o Grau de Competência Profissional, os tempos de cura são:

- 6 horas de descanso para curar uma Lesão Superficial.
- 3 dias de descanso para curar uma Lesão Agravada.
- 1 semana de descanso para curar alguns tipos de Lesões Mortais.

Contra o Grau de Competência Especialista, os tempos de cura são:

- 3 horas de descanso para curar uma Lesão Superficial.
- 1 dia de descanso para curar uma Lesão Agravada.
- 3 dias de descanso para curar alguns tipos de Lesões Mortais.

Contra o Grau de Competência Mestre, os tempos de cura são:

- 1 hora de descanso para curar uma Lesão Superficial.
- 6 horas de descanso para curar uma Lesão Agravada.
- 1 dia de descanso para curar alguns tipos de Lesões Mortais.

Eventuais Modificadores contextuais (por exemplo, condições higiênicas não ideais) devem ser considerados somente depois de ter determinado qual o Grau de Competência que quer ser alcançado.

Estrutura: é o equivalente das Lesões para as armas, Proteções, objetos e artefatos. Um muro a ser abatido ou uma porta a ser derrubada utilizam Estrutura para determinar quanto dano podem absorver antes de ceder.

- Um ponto de Estrutura é subtraído toda vez que o Dano sofrido for de ao menos o triplo da pontuação corrente de Estrutura.
- Quando a Estrutura chegar a 0, o objeto em questão se torna inutilizável e não pode mais ser reparado.

Os Danos à Estrutura não possuem distinção entre Superficiais, Agravados e Mortais.

Mais informações sobre as Proteções estão disponíveis no parágrafo 7.2.

3.4. DESCRITORES

Os Descritores são frases, motes, citações, traços de personalidade ou adjetivos que definem o personagem, como, por exemplo, *"Não dou pra trás"*, *"Tá me deixando puto"*, *"Hoje não!"*, *"Glória eterna!"* e *"Implacável"*.

Um jogador pode trazer à tona o *Descritor* em qualquer teste para obter um *Modificador* que ele mesmo define.

Após ter declarado o *Descritor*, o jogador insere ele na narração de forma positiva ou negativa:

- Para cada *ponto* ***REM*** gasto, ele ganhará um ponto Bônus;
- para acrescentar *pontos* ***REM*** na ficha, ele terá que aceitar aquela quantidade de Malus na ação.

> ***Exemplo [MODERNO]:***
>
> *Violet tem o Descritor "Olhar Magnético" e está tentando chamar a atenção de um Sobrevivente que acabou de se unir ao grupo. O homem, sentado na mesa, está chorando. Roberto, que controla Violet, fala com o MJ que quer explorar seu Descritor como um Bônus de +2, e apaga 2 pontos REM de sua Ficha. Violet agora tem que fazer um teste de Persuadir; Violet tem 0 na Habilidade, mas graças ao Descritor que ela colocou em jogo obtém imediatamente um Bônus de +2.*

Exemplo [FANTASIA]:

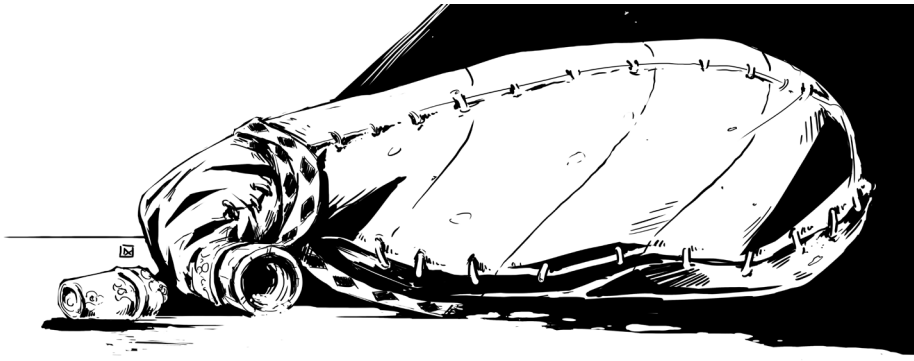
Morvan tem o Descritor "Mão Firme". Está tentando acertar com uma flecha um animal selvagem que está fugindo através da vegetação. Luca percebe que Morvan está sem pontos REM. Por isso, ele invoca "Mão Firme" como Malus de -1: hoje Morvan está morrendo de dor de cabeça por causa do vinho de péssima qualidade bebido na noite anterior. Luca pode anotar 1 ponto REM em sua Ficha, mas seu teste de Armas à Distância sofrerá um Malus de -1.

O MJ aprova o uso do Descritor e o jogador decide como usá-lo.

Após a criação do personagem, a aquisição de um novo Descritor deve ser justificado pelos eventos ou pelo uso da Carta Âncora (parágrafo 5.3.). Nesse caso, e sempre com consulta prévia ao MJ, elimine um dos Descritores presentes na Ficha para substituí-lo com o novo.

Descritores e Pontos REM: os pontos REM podem ser gastos para obter Bônus durante a utilização de um Descritor ou, alternativamente, trocados por XP na proporção de 5:1. Aceitar Malus quando um Descritor é declarado permite, portanto, acumular preciosos pontos REM, que podem ser poupados e usados seja para ativar Bônus no momento da necessidade, seja para fazer o personagem evoluir.

As regras específicas relativas aos pontos REM e aos XP estão disponíveis respectivamente nos parágrafos 5.2. e 5.6.



3.5. VÍCIO

O Vício de um personagem é escolhido durante a fase de criação (parágrafo 4.11.) e geralmente não pode mudar com o tempo, a não ser por motivos ligados à história.

O Vício representa a válvula de escape do personagem que lhe consente remover Estresse da Ficha mais rapidamente. A medalha, porém, tem duas faces, como já dizia o ditado: se entregar ao Vício é arriscado e um PJ pode até mesmo acabar ficando mais estressado que antes.

Em linhas gerais, a natureza do Vício deve ser problemática do ponto de vista narrativo ou de jogo: um personagem entregue ao Vício deve estar completamente submerso nele, intoxicado ou estar distraído por ele. Em termos práticos, um Vício coloca um jogador em situações perigosas, moralmente ambíguas, economicamente exigentes ou tais que o tornem indefeso por um certo período.

Exemplos de Vícios estão disponíveis no parágrafo 4.11., mas nós aconselhamos adequar o nível de "depravação" de acordo com o tipo de tom que quiser dar ao seu cenário.

Um personagem pode se entregar ao próprio Vício para remover Estresse somente uma vez por sessão. Personagens muito viciados simplesmente não têm nem tempo, nem a clareza mental para pensar em outra coisa.

Toda vez que o personagem se entrega, o jogador que o controla lança o número de dados igual ao Estresse acumulado: o personagem pode remover imediatamente 1 ponto de Estresse se não sair nenhuma falha, caso contrário, ganha 1 ponto.

> ***Exemplo [FANTASIA]:***
>
> *Entre uma aventura e outra, Morvan Falduin costuma gastar boa parte de sua renda nas tavernas mais nojentas do Reino. Entre seus muitos vícios, o principal é beber, uma urgência que ele sacia tomando vinho em quantidades absurdas.*

> *Morvan tem um limite de Estresse de 4 e, depois de ter escapado por pouco das garras de um grupo de cultistas que o queriam morto, ele está com 3 pontos de Estresse marcados na ficha.*
>
> *Luca, que controla Morvan, precisa urgentemente reduzir o Estresse. Morvan, de fato, está Abalado e não pode gastar Soma até que ele remova ao menos um ponto de Estresse e, por isso, Luca decide mandar o elfo na taverna mais próxima para se embriagar. Morvan começa a beber e Luca joga três dados: saem dois sucessos e uma falha. O teste falhou. Morvan não somente não remove nenhum Estresse, mas precisa aumentar ele de mais um ponto, alcançando seu limite de 4... Está na hora de consultar a lista dos Desequilíbrios Mentais...*
>
> *No caso em que todos os dados tivessem sido sucessos, Luca teria reduzido seu estresse para 2.*

Se entregar a um Vício pode durar poucos minutos ou algumas horas, a depender do Vício escolhido.

3.6. HABILIDADES

O valor atribuído a cada Habilidade indica o Grau de Competência que um personagem possui em um âmbito específico, de acordo com a Tabela 1 - Escala de Valores. As Habilidades estão agrupadas em Grupos de Habilidades que possuem referência a um Atributo Primário.

Existem 28 Habilidades Genéricas que podem ser aplicadas a qualquer cenário. O MJ pode de qualquer forma limitar o acesso a elas com base em Raça, Predisposição ou Facção.

Existem também as Habilidades de Raça, Predisposição ou Facção, que mudam com a mudança do cenário.

MJ e jogadores estão livres para inventar ou propor habilidades apropriadas.

> ***Exemplo:***
>
> *A Habilidade Artes Marciais é acessível somente à Predisposição Striker.*

O valor atribuído a uma certa Habilidade representa o valor de partida quando se rolam testes que envolvem ela.

> ***Exemplo [FICÇÃO CIENTÍFICA]:***
>
> *Rim está tentando persuadir um receptador de documentos falsos a revelar o nome de seu último cliente. Rim tem Persuadir 3 (Idôneo), e, por isso, usará 3 como valor inicial para o teste.*

O Grau de Competência de uma determinada Habilidade pode ser inicialmente adquirido durante a criação do personagem (Capítulo 4), e, em seguida, aumentado ou adquirido do zero com o gasto de XP (parágrafo 5.6.).

Nós aconselhamos permitir a compra de Graus de Competência em novas Habilidades a personagens que possam justificar a aprendizagem, pela experiência adquirida no curso da Sessão ou graças aos ensinamentos de alguém com um Grau de Competência superior ao dele.

Mestria: especialização de uma Habilidade mais genérica. O acesso às Mestrias é destravado respectivamente nos Graus de Competência 2, 4 e 6, mas, na maior parte dos casos, é necessário ativar elas através do gasto de XP. Algumas Raças ou Facções podem dar acesso a Mestrias exclusivas.

Algumas Mestrias são proibidas para algumas Predisposições.

Exemplo:

As Mestrias de Conhecimento Acadêmicos estão disponíveis só para os Savant.

As *Mestrias* podem funcionar de duas formas diferentes:

1. **A *Mestria* dá um *Bônus* de +1 quando usada no teste.**

Exemplo [FANTASIA]:

Morvan está tentando se fazer notar por uma garçonete da taverna onde parou para beber. Decide tocar alguma coisa com a flauta que sempre carrega com ele. O MJ decide que se trata de um teste de Arte. Morvan tem um Grau de Competência de 2 (Aprendiz), mas possui também a Mestria de Arte "Música", o que garante a ele um Bônus automático de +1. Morvan, portanto, rola o teste começando com um valor de 3 (2+1), valor esse que será depois modificado pelo MJ com eventuais Bônus e Malus: uma Complicação Leve, caso Morvan estiver embriagado, uma Complicação Séria, caso a garçonete não esteja interessada ao seu flerte, ou então uma Situação Favorável se ela achar o elfo atraente.

2. **Ao invés de oferecer Bônus gratuitos, a Mestria permite a utilização de regras especiais.**

Exemplo [MODERNO]:

Violet possui a Mestria de Artes Marciais "Dano Aumentado". O MJ decide que no contexto do cenário isso significa que toda vez que Violet golpear alguém utilizando uma técnica de Boxe Thai, ela pode acrescentar 1 à Classe de Dano, modificando o total do Dano.

O jogador e o MJ entrarão em acordo a respeito da categoria de que a ***Mestria*** escolhida faz parte.

Exemplos de ***Mestrias*** são apresentados na descrição das *Habilidades Genéricas*.

3.6.1. Habilidades Genéricas

As *Habilidades Genéricas* são:

3.6.1.1. Habilidades de Corpo

ARMAS BRANCAS PESADAS: permite a utilização de armas brancas de Tamanho Grande. Estão incluídas nessa categoria espadas bastardas, espadas largas, machados de batalha, malhos pesados, alabardas, etc.. *Exemplos de Mestrias: arma específica, combate com mão inábil, movimento singular.*

ATLETISMO: é a habilidade relacionada às prestações de um personagem em campos como a corrida, o salto, a escalada, o arremesso de objetos (mas não de armas de arremesso) e o levantamento de pesos. *Exemplos de Mestrias: salto em distância, salto em altura, boulder.*

INTIMIDAR: indica quanto a presença física de um personagem possa ser ameaçadora. Essa habilidade deve ser utilizada em interrogatórios ou em tentativas explícitas de incutir medo em alguém. *Exemplos de Mestrias: tortura, interrogatório, eficácia melhorada contra uma Facção específica.*

NADAR: determina a habilidade do personagem em nadar, seja em uma situação normal (piscina, mar calmo) como em situações de perigo (um rio durante uma inundação). *Exemplos de Mestrias: segurar a respiração, submersão, nadar em águas gélidas.*

BRIGA: a habilidade de combater corpo-a-corpo desarmados ou com o auxílio de um soco inglês e armas improvisadas; se baseia na força bruta. *Exemplos de Mestrias: brigão de bar, clube da luta, briga contra múltiplos alvos.*

3.6.1.2. Habilidades de Reação

ACROBACIA: indica a capacidade do personagem de efetuar acrobacias perigosas, como o parkour, ou ações que personagens que não possuam um treinamento específico não conseguiriam fazer. *Exemplos de Mestrias: queda controlada, equilíbrio, corrida sobre os telhados.*

ARMAS À DISTÂNCIA: essa habilidade inclui em sua utilização todas as armas que golpeiam a distância graças à força do arremesso ou através de um mecanismo de algum tipo; nela estão compreendidos, portanto, armas de fogo, de energia, armas como dardo, facas de arremesso, arcos e bestas. *Exemplos de Mestrias: arma específica, técnica secreta.*

ARMAS BRANCAS LEVES: permite a utilização de armas brancas de Tamanho Médio ou Pequeno. Estão aqui compreendidas armas como facas de combate, facões, machados, martelos, cassetetes, espadas, bastões, lanças, etc. *Exemplos de Mestria: arma específica, combate com a mão inábil, técnica secreta.*

ARTES MARCIAIS (Exclusiva dos Striker): conhecimento de artes de vários tipos que podem ser usadas em combate armado ou desarmado. O uso de uma arma junto com uma técnica marcial é permitido através da aquisição das Mestrias correspondentes. *Exemplos de Mestrias: chaves de articulações, agarrar, dano aumentado, facão, faca de batalha, machado.*

CONDUZIR: a depender do nível de desenvolvimento tecnológico do cenário, Conduzir pode significar, por exemplo, "cavalgar", "dirigir automóvel", ou "pilotar naves espaciais". *Exemplos de Mestrias: veículo específico, dublê, dirigir veículos danificados.*

FURTIVIDADE: é a habilidade de um personagem de se mover sorrateiramente, sumir dentro da multidão ou se esconder nas sombras. *Exemplos de Mestrias: silencioso, técnica do camaleão, invisibilidade em um certo tipo de condição atmosférica/paisagem.*

RAPIDEZ COM AS MÃOS: engloba uma série de habilidades como bater carteiras, abrir fechaduras, fazer desaparecer pequenos objetos ou fazer truques sofisticados com as cartas. *Exemplos de Mestrias: cofre, bater carteira, prestidigitação.*

3.6.1.3. Habilidades de Presença

ARTE: indica a índole artística de uma pessoa e engloba diversas disciplinas em uma única pontuação. Todas as tarefas que têm a ver com desenho, pintura, atuação e performance musical são testes de Arte. *Exemplos de Mestrias: música, flauta transversal, retratos, poesia, escultura, direção de atores.*

EMPATIA: é a capacidade de compreender o estado emocional dos outros, para oferecer ajuda ou explorar a situação em vantagem própria. *Exemplos de Mestrias: compreender melhor uma Raça específica, compreender melhor uma pessoa específica, psicologia cognitiva, conhecimento dos estados depressivos.*

ENGANAR: a capacidade de manipular, endereçar a atenção, contar mentiras críveis, personificar alguém e se disfarçar. *Exemplos de Mestrias: personificar, imitar o tom de voz, criar suspeitas ou senso de culpa.*

PERSUADIR: a capacidade de convencer, seduzir, encantar ou obter a aprovação de alguém sem precisar contar mentiras. *Exemplos de Mestrias: retórica, don juan, líder nato, inspirar confiança.*

SOCIALIZAR: capacidade de conduzir uma conversação brilhante, habilidade com as fofocas, colher informações de forma velada. *Exemplos de Mestrias: fofocas de celebridades, colecionador de rumores políticos, hábil em conversar com o outro sexo.*

3.6.1.4. Habilidades de Mente

ALTA TECNOLOGIA: indica a capacidade de utilizar tecnologias que necessitam conhecimentos aprendidos anteriormente. O que cabe dentro da Habilidade Alta Tecnologia depende do cenário e deve ser acordado com o MJ. *Exemplos de Mestrias: hackear sistemas de segurança, máquinas medievais de cerco, utilizar artefatos de Atlântida.*

BAIXA TECNOLOGIA: é a habilidade de utilização das tecnologias mais difundidas, um smartphone, um computador para operações básicas, um rádio de navio ou máquinas industriais simples. O que está englobado na Habilidade Baixa Tecnologia depende do cenário e deve ser acordado com o MJ. *Exemplos de Mestrias: radioamador, maquinista experiente, caldeiras.*

PROCURAR: indica a capacidade de revistar uma pessoa, de descobrir pistas em um quarto revirado, seguir alguém através de um bosque à noite ou encontrar rastros específicos. *Exemplos de Mestrias: encontrar comida em ambiente hostil, impressões digitais, identificação de líquidos.*

CONHECIMENTOS ACADÊMICOS (Mestria exclusiva dos Savant): conhecimentos adquiridos graças ao estudo. *Exemplos de Mestrias: física, química, medicina.*

CONHECIMENTOS COMUNS: noções adquiridas de forma espontânea ao longo da vida do personagem e que não necessitam de estudo específico. *Exemplos de Mestrias: cerimônias religiosas, conhecimento das principais Facções, pronto socorro.*

FALAR IDIOMAS: é o conhecimento de uma língua além daquela falada pelo personagem. Pode ser adquirida várias vezes, uma para cada idioma. *Exemplos de Mestrias: tradutor, linguista, sotaque perfeito.*

3.6.1.5. Habilidades de Anomalia

HARMONIA: é a habilidade utilizada para se extrair o poder de uma Frequência específica e executar uma Anomalia. *Exemplos de Mestrias: excelência na obtenção de um efeito específico.*

DISSONÂNCIA: é a capacidade de combater os efeitos de uma Anomalia (vide parágrafo 6.8.). *Exemplos de Mestrias: Grupo de Anomalias específicas, Frequência específica.*

OCULTISMO: refere-se aos conhecimentos ocultos e esotéricos que extrapolam o contexto acadêmico. *Exemplos de Mestrias: artefatos cthulhianos, rituais demoníacos, vampiros*.

SINTONIA: indica a Frequência máxima de uma Anomalia à qual um personagem pode se Sintonizar sem gastar Estresse (vide parágrafo 6.5.). *Exemplos de Mestrias: exceção para um efeito específico* (*por exemplo, "Anomalias de defesa"*).

SOBRECARGA (Habilidade exclusiva dos Psyvaas): uma especialização para penetrar as defesas mágicas e a Dissonância de outros (vide parágrafo 6.8.) *Exemplos de Mestrias: efeito amplificado contra uma Raça/Facção específica, efeito amplificado em determinadas condições do adversário ou ambientais.*

3.7. PRECEITOS

Os Preceitos exemplificam as ideias, as aspirações de cada indivíduo e sua forma de gerir as relações sociais e são fundamentais para o crescimento e amadurecimento de cada PJ; permitem acumular Pontos REM (necessários para receber XP) e de puxar Cartas REM seguindo as modalidades descritas nos parágrafos 5.1. e 5.2.

Eles se dividem em três categorias:

TOMADAS DE POSIÇÃO (T)**:** é a maneira de se relacionar e a atitude em relação a outras pessoas, grupos étnicos ou sociais. São preconceitos ou preferências baseadas em percepções puramente emocionais.

As Tomadas de Posição podem mudar até mesmo radicalmente com base nos acontecimentos de jogo; pense no caso de um personagem que seja salvo por um indivíduo de uma Raça pela qual, por Tomada de Posição, sentia rancor. No caso do jogador aceitar desistir da Tomada de Posição de forma orgânica com a narrativa, o MJ deverá sugerir sua troca por outra de forma gratuita.

A cada duas Sessões uma Tomada de Posição pode ser trocada com um novo Preceito: descartar todas as Cartas REM e marcar 3 pontos de Estresse demonstra o cansaço e a confusão que um personagem sofre por ter mudado de opinião, talvez até negando aquilo no qual acreditou até aquele momento.

Para alguns exemplos de Tomadas de Posição consulte o Capítulo 4.

VÍNCULOS (V): o carinho ou a consideração que o personagem sente em relação a determinadas coisas ou pessoas e que quer proteger.

No caso de um Vínculo danificado ou destruído por um outro personagem ou por causa de um evento, o jogador precisa descartar todas as Cartas REM. Os Pontos REM relacionados à compra daquelas cartas não são removidos e um novo Preceito pode ser escolhido marcando 3 pontos

de Estresse. Da mesma forma, um Vínculo pode ser abandonado a cada duas Sessões e trocado com um novo Preceito.

OBJETIVOS PESSOAIS (O): é a meta que um personagem quer alcançar e pela qual se empenha ativamente. Podem ser de cunho pessoal (me vingar de quem matou minha irmã, derrotar minha dependência), profissional (me tornar o melhor ferreiro do reino, tomar o lugar do meu superior) ou mais venais (concluir o negócio, encontrar o tesouro enterrado pelo meu antepassado).

Se um Objetivo se tornar inalcançável por conta de eventos externos, o jogador descarta todas as Cartas REM. Os Pontos REM relacionados à compra daquelas cartas não são removidos e um novo Preceito pode ser escolhido marcando 3 pontos de Estresse. Um Objetivo Pessoal também pode ser abandonado e trocado por um Preceito seguindo a mesma modalidade.

Os Objetivos Pessoais, diferentemente dos Vínculos, podem ser alcançados ou finalizados e nesse momento o jogador poderá trocá-lo gratuitamente em sua Ficha com um novo Preceito.

3.8. DESEQUILÍBRIOS MENTAIS

Os Desequilíbrios Mentais são patologias que atacam as esferas cognitivas, afetivas, comportamentais ou de relação de um indivíduo e se adquirem no caso do preenchimento do marcador de Estresse ou como consequência do uso de uma Carta Âncora (parágrafo 5.3.).

Toda vez que o marcador de Estresse de um PJ alcançar o limite estabelecido pelo valor CORPO + MENTE, apague todo o Estresse acumulado e atribua um Desequilíbrio Mental de acordo com o MJ.

Os Desequilíbrios Mentais são quase sempre permanentes; em raras ocasiões podem ser curáveis e, caso exista uma cura adequada ao caso específico, na melhor das hipóteses precisa ser objeto de uma Aventura e deve requerer grandes esforços do personagem.

Não existe limite ao número de Desequilíbrios Mentais que um personagem pode adquirir; após o terceiro, jogador e MJ devem, porém, parar para pensar se o personagem ainda tem condições de continuar no jogo ou se, no fim das contas, um novo personagem não seja uma opção melhor.

Gatilho: no momento da aquisição de um Desequilíbrio Mental, se necessário, jogador e MJ precisarão decidir juntos um Gatilho adequado: um som, uma cor, uma pessoa, uma ação, uma frase, uma palavra, e assim por diante. O MJ deverá tomar cuidado para que o Gatilho não seja muito raro ou improvável, a ponto de tornar o Desequilíbrio Mental irrelevante na história do personagem.

No caso do Gatilho se apresentar, o Desequilíbrio Mental se ativa, tomando o controle da situação. Em termos de jogo, o MJ pode (opcionalmente) assumir o controle do personagem até o desaparecimento do Gatilho. Duração e intensidade do Desequilíbrio são de escolha do MJ, que, de qualquer maneira, deverá se esforçar para não ser cruel inutilmente com o personagem do jogador.

Alguns Desequilíbrios Mentais podem não possuir um Gatilho: uma vez adquiridos, acompanharão o personagem diuturnamente, manifestando-se nos momentos menos oportunos.

Segue uma lista de possíveis Desequilíbrios Mentais entre os quais escolher e dos eventuais Gatilhos. Essas descrições não têm a pretensão de serem consideradas divulgações científicas, mas devem ser consideradas meras simplificações funcionais às mecânicas de jogo. Jogador e MJ, como sempre, são incentivados a criar novos Desequilíbrios Mentais e Gatilhos.

ABULIA

Gatilho: sim.

Exemplos: solidão, bronca, conflito.

A abulia é a ausência de vontade ou de iniciativa em um indivíduo. Um personagem afetado por abulia é incapaz de tomar decisões de forma autônoma, de impor os próprios desejos e de cumprir uma determinada ação, mesmo sabendo ser necessária.

AGRESSIVIDADE

Gatilho: sim.

Exemplos: conflito, diferença de opinião, hostilidade.

Um personagem afetado por agressividade tem explosões de raiva facilmente, o que o torna perigoso para os outros e para si mesmo. Um personagem agressivo pode improvisamente atacar alguém, quebrar coisas e objetos ou xingar alguém que não deveria ofender.

ALUCINAÇÕES

Gatilho: sim.

Exemplos: tomar certa substância, rezar, ouvir uma música ou uma palavra em especial.

As alucinações são percepções falsas sem estímulos externos e muitas vezes são interpretadas como fugas da realidade. As alucinações podem ser prazerosas (comidas, objetos de desejo), sem sentido (como um sonho ou sons que não existem) ou até assustadoras (monstros, realidade

que se desfaz diante dos olhos, entes queridos que aparecem como se tivessem morrido). As alucinações são diferentes das ilusões, pois estas últimas são uma interpretação errada de um estímulo existente.

AMNÉSIA

Gatilho: não.

A amnésia é um distúrbio da memória que prejudica a capacidade de lembrar seja eventos recentes que eventos mais remotos. Em alguns casos, um personagem afetado por amnésia pode até mesmo ter problemas para adquirir novas lembranças. A gravidade do distúrbio precisa ser acordada com o MJ; tipos diferentes de amnésia contam como Desequilíbrios Mentais diferentes.

ANGÚSTIA

Gatilho: não.

A angústia é um estado psíquico que leva a pessoa a sentir um medo não definido e com causas não identificáveis. Esse medo é percebido como uma catástrofe iminente capaz de paralisar o personagem, até mesmo nas situações menos oportunas.

ANSIEDADE

Gatilho: sim.

Exemplos: saudade de alguém querido, acontecer uma combinação de eventos específica.

Menos grave que a angústia, a ansiedade é um estado psíquico provocado por uma preocupação e um medo geralmente ligados a algum estímulo específico que seja fonte de estresse para o personagem.

CEFALÉIA

Gatilho: sim.

Exemplos: pressão psicológica, ansiedade de desempenho.

Conhecida comumente como "dor de cabeça", a cefaléia é uma dor que se concentra principalmente na cabeça e no pescoço. As causas podem ser muitas, mas para o personagem serão as de natureza psicológica.

CRISES HISTÉRICAS

Gatilho: sim.

Exemplos: estado mental em que o personagem se encontra e do qual não vê saída.

As crises histéricas são ataques violentos, parecidos com as crises epilépticas, que podem até levar à paralisia dos membros, cegueira temporária, desmaios ou perda da capacidade de fala. Geralmente essas crises são resultado de autossugestão, mas escondem problemas depressivos reais. Existem diversos sintomas de tipo físico (gastrite, colite, paralisia, dispepsia, taquicardia, etc.) e psíquico (estado de excitação psicomotora, estado delirante, facilidade para mentir, mitomania, simulação...) ligados às crises histéricas.

CRISES DE DESREALIZAÇÃO

Gatilho: sim.

Exemplos: ansiedade, consequência de ataques epilépticos.

A desrealização é um sintoma dissociativo e consiste em perceber de maneira distorcida o mundo externo, até mesmo vendo pessoas conhecidas como completos estranhos, ambientes familiares como alienígenas e muitas vezes o indivíduo sofre distúrbios em sua visão (embaçamento, ofuscação...).

ATAQUES DE PÂNICO

Gatilho: sim.

Exemplos: quando um perigo específico se manifesta, presumido ou não.

Sensações de medo e terror quando se enfrenta uma situação específica de perigo, seja ele real ou presumido; nesses casos, a reação toma a dianteira sobre a lógica, provocando avassaladoras sensações de agitação frenética. Os sintomas incluem tremores, dor ou desconforto no peito, sudorese, sensações como asfixia, falta de equilíbrio, instabilidade, medo de morrer, náuseas, ondas de calor, tremores de frio e formigamento.

DEMÊNCIA

Gatilho: em alguns casos.

Exemplos: infecções, inflamações. Em outros casos não é engatilhada por nenhum elemento específico, é degenerativa e acompanha o personagem para sempre, com crises mais ou menos agudas.

A demência consiste em alterações da memória, perda do pensamento abstrato, desaceleração dos processos cognitivos com consequente abrandamento das respostas motoras. Se manifesta mais frequentemente nos indivíduos mais velhos e com maior percentual entre os personagens femininos.

EPILEPSIA

Gatilho: sim.

Exemplos: brilhos fortes, luzes intermitentes, sons agudos ou intermitentes, forte estresse.

Doença neurológica (crônica ou transitória) caracterizada por manifestações recorrentes e repentinas que levam a perda de consciência com violentas contrações musculares e de duração variável.

FOBIA (ESPECIFICAR)

Gatilho: sim.

Exemplos: a manifestação do objeto da fobia (insetos, espaços apertados, escuro, etc...)

Sentimentos irracionais de medo e repulsa (em relação a algo) que limitam a autonomia do indivíduo mesmo não representando, geralmente, um perigo para a pessoa. Jogador de MJ precisam escolher juntos o objeto da fobia: repulsa por sujeira, medo de insetos ou do escuro, terror de altura ou de espaços altos, aversão à dor, medo de errar ou do toque, desgosto pelas coisas não simétricas, nojo por coisas viscosas... no fim das contas quase qualquer coisa pode causar uma fobia.

TORPOR

Gatilho: sim.

Exemplos: ausência de estímulos.

O torpor corresponde a um estado de reatividade e vigilância diminuídas; comporta um sono superficial ou uma ofuscação da consciência. Em termos práticos, o personagem terá a tendência de adormecer quando não existirem estímulos para mantê-lo acordado.

TENDÊNCIA SUICIDA

Gatilho: Sim.

Exemplos: qualquer coisa que relembre um acontecimento doloroso, qualquer situação que possa fazer o personagem mergulhar na depressão.

O personagem deseja pôr fim na sua própria vida pelos motivos mais diversos: desilusões sentimentais, orgulho ferido, falta de estímulos para continuar a viver; pode querer fazer isso da forma mais espetacular possível, ao se sacrificar por uma causa específica, ou em silêncio, sem que ninguém saiba. Os sinais que projeta, para simplificar no jogo, serão moderadamente claros, de forma a conseguir pelo menos que seja temporariamente salvo. Um personagem afetado por tendência suicida terá o costume de se colocar em apuros com frequência surpreendente.

3.9. SISTEMA DE TESTES

Os testes permitem que os jogadores estabeleçam se uma ação tomada vai ser bem sucedida ou não. Nem todas as situações exigem a execução de um teste: a escolha do MJ, uma interpretação convincente pode levar ao sucesso automático de um teste. Quando a mera interpretação se revelar insuficiente, entram em jogo mecânicas mais estruturadas.

Todos os testes se baseiam na Dificuldade que o MJ determinar ao responder duas perguntas.

1. "QUAL É O GRAU DE COMPETÊNCIA NECESSÁRIO PARA A AÇÃO QUE QUER SER EXECUTADA?"

I Os ***Graus de Competência*** são apresentados na ***Tabela 1 - Escala de Valores***. Reproduzimos eles aqui para consulta e referência.

1. Principiante	5. Especialista
2. Aprendiz	6. Mestre
3. Idôneo	7. Paradigma
4. Profissional	

Uma vez estabelecido o ***Grau de Competência*** necessário ao completamento da ***Ação*** de acordo com essa escala, a Dificuldade precisa ser ajustada consultado a ***Tabela 2 - Modificadores de Dificuldade*** e respondendo à segunda pergunta:

2. "EM QUE CONTEXTO A SITUAÇÃO ESTÁ ACONTECENDO E O QUE AJUDA OU ATRAPALHA SEU DESENVOLVIMENTO?"

Tabella 2 - Modificadores de Dificuldade

Benefícios				Complicações		
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Situação Especialmente Favorável	Situação Favorável	Situação Levemente Favorável	Nenhum Modificador	Complicação Leve	Complicação Séria	Complicação Crítica

Um teste é bem sucedido quando o valor total do *Grau de Competência* na *Habilidade*, *Modificadores* fornecidos pelos ***Descritores*** e pelos ***Benefícios*** e ***Complicações*** e a ***Reserva Bônus* utilizada é igual ou maior que o valor da *Dificuldade***.

O MJ escolhe com base na situação se expressar ou manter em segredo a Dificuldade, descobrindo junto aos jogadores se o teste é bem sucedido ou não.

> ***EXEMPLO [FANTASIA]:***
>
> *Morvan está tentando encontrar uma passagem secreta dentro de uma cela subterrânea. O MJ estabelece que o mecanismo é moderadamente complexo e bem escondido, e que, portanto, requer um Grau de Competência Profissional (4). A cela, além disso, é fracamente iluminada e coberta por teias de aranha, musgo e outra substância gelatinosa não identificada, não tóxica, mas desagradável ao toque, fator que vale uma Complicação Leve (+1). A dificuldade então se torna 5 (4 + 1).*

Casos Especiais: pode acontecer de ter que lidar com um teste ao qual nenhuma das Habilidades da Ficha se encaixa: considere a Habilidade necessária como se tivesse valor 0 e atribua um Bônus de +1 se o Atributo Primário mais pertinente possuir um valor de 4 ou mais, ou de +2 caso seja 6 ou mais. O MJ pode inclusive impedir o teste naqueles casos em que sejam necessários requisitos especiais (um personagem nunca poderá "tentar" costurar um robe digno de um rei sem nunca ter usado linha e agulha, nem operar uma central nuclear no improviso).

Em alguns casos, principalmente em um Teste Contraposto, o MJ pode pedir para utilizar um Atributo Primário no lugar de uma Habilidade como base para o teste.

3.9.1. Margem de Sucesso

A *Margem de Sucesso* é a diferença entre a pontuação total do personagem em um determinado teste e a *Dificuldade* estabelecida pelo MJ.

Um teste é considerado bem sucedido se a Margem de Sucesso for de pelo menos de 0.

Existem diversos graus de sucesso para um Ação (um salto pode ser bem sucedido por um triz, enquanto prepara um almoço com ingredientes simples pode gerar um grande triunfo); para se ter uma ideia de "quão bem" um teste tenha sido bem sucedido, utilize a Tabela 3 - Como interpretar a Margem de Sucesso.

Tabella 3 - Como interpretar a Margem de Sucesso

Margem de Sucesso	Descrição
0	"Sucesso, mas...". O teste foi bem sucedido, mas o MJ pode estabelecer uma consequência negativa de qualquer tipo. Quando essa regra não for aplicável, ignore-a.
1	O teste foi bem sucedido.
2	O teste foi bem sucedido com estilo.
3+	O teste foi bem sucedido com estilo e o MJ pode estabelecer uma consequência positiva.

As consequências negativas e positivas não se aplicam aos combates.

> ***Exemplos de consequências negativas:***
>
> *"Você consegue abrir o cofre, mas demora dez minutos no lugar de um só";*
>
> *"Você convence o guarda, mas ele deixa entrar só você, enquanto os outros precisam esperar do lado de fora";*
>
> *"Você consegue consertar o motor, mas precisa dirigir devagar, senão ele*

pode quebrar de novo";

"Você pula a cerca, mas torce o tornozelo, marque uma Lesão Superficial";

"Você consegue atravessar a ponte suspensa, mas um dos ganchos se solta e o próximo que tentar atravessar vai fazê-lo com uma dificuldade maior".

Exemplos de consequências positivas:

"Você consegue abrir o cofre na metade do tempo e sem deixar rastros";

"Você convence o guarda, consegue colocar seus amigos para dentro e te trata de forma amistosa";

"Você consegue consertar o motor com menos peças do que você tinha calculado";

"Você pula a cerca de forma atlética e impecável, ganhando preciosos segundos";

"Você consegue atravessar a ponte suspensa e percebe suas fraquezas estruturais, podendo assim avisar quem te segue e aplicar ao teste deles uma Situação Levemente Favorável".

A Margem de Sucesso pode ser gasta para determinar efeitos adicionais de uma Ação, que entrem em uma das categorias a seguir:

- **Aumentar o *Dano* causado**, de 1 para 1 (veja o parágrafo 5.5.5.);
- **Obter uma *Vantagem***, de 1 para 1, podendo escolher entre aumentar a Dificuldade para a próxima Ação adversária ou abaixando o grau de Dificuldade da próxima Ação do personagem, desde que tais ações sejam consecutivas;
- **Ativar uma *Façanha***, quando a *Margem de Sucesso* foi 3 ou mais (veja o parágrafo 5.5.5.1.);
- **Influenciar intensidade, duração e área de efeito de uma *Anomalia*** (veja o parágrafo 6.7.);
- **Ativar outras regras especiais** relatadas nos parágrafos em questão.

3.9.2. Usar os dados

Todo jogador pode compensar um ou mais pontos para alcançar a Dificuldade rolando um número de dados igual ou inferior ao limite imposto pela *Reserva Bônus* (veja o parágrafo 3.9.4.). Como regra geral, lembre-se de que rolar mais do que o necessário, apesar de poder alcançar uma melhor Margem de Sucesso, te expõe a um risco de falha maior.

> ***EXEMPLO [FANTASIA]:***
>
> *Morvan está tentando encontrar uma passagem secreta em outra cela subterrânea. A dificuldade é 3, Morvan tem 1 em Procurar e nenhum ponto de SomaM para gastar. A sua Reserva Bônus é 3 (1 de Procurar + 2 de MENTE). Alguns barulhos provenientes do fundo do corredor lhe sugerem que é melhor andar logo. Luca, que controla Morvan, decide arriscar tudo para evitar surpresas desagradáveis em caso de "Sucesso, mas...", com a Margem de Sucesso 0. No lugar de jogar 2 dados, ou seja, a diferença para a Dificuldade, ele avisa ao MJ que quer rolar 3 dados, toda sua Reserva Bônus. Consegue 3 Sucesso, obtendo então uma Margem de Sucesso de 1, que equivale a um teste completamente bem-sucedido: ele identifica o mecanismo, ativa ele sem fazer barulho e entra na passagem secreta sem deixar rastros.*

O MONAD System é compatível com a utilização dos tradicionais dados de 6 faces, cujo resultado tem que ser interpretado de acordo com a *Tabela 4 - Como ler os d6 tradicionais*.

Tabella 4 - Como ler os d6 tradicionais

Resultado d6	Significado
1	Falha
2-6	Successo

Dados Monad: a Fábrica Editora colocará à disposição dados especiais, chamados Dados MONAD durante a campanha de financiamento do livro, com cinco faces vazias e uma com um símbolo que pode mudar a depender da edição dos dados. As faces vazias representam os Sucessos, enquanto a que possui o símbolo representa uma Falha.

Em breve também poderão comprar os Dados MONAD no site https://www.fabricaeditora.com.br.

Uma vez lançados os dados, podem acontecer três situações:

8. A jogada traz somente *Sucessos*. A diferença para com a *Dificuldade* deve ser considerada suprida e cada *Sucesso* a mais aumenta a *Margem de Sucesso*.
9. A jogada apresenta uma *Falha*. O teste falha.
10. A jogada traz duas ou mais *Falhas.* Acontece uma *Falha Crítica* cujos efeitos estão descritos no *parágrafo 3.9.6*.

3.9.3. Usar Soma

Os pontos de *Soma* são divididos em *Reservas*, uma por *Atributo Primário*. **Um jogador pode gastar pontos de *Soma* da *Reserva* relacionada ao *Atributo* ao qual o teste está vinculado para poder usufruir de um *Bônus* equivalente.**

> ***Exemplo:***
>
> *Durante o teste, o gasto de 3 SomaM dá um Bônus de +3 a uma Habilidade a escolha dentre aquelas pertencentes ao Grupo de Habilidades de MENTE.*

O número de pontos gastos não pode superar o limite estabelecido pela Reserva Bônus, exceto quando o personagem decide ganhar 1 ponto de Estresse para contornar tal regra. (parágrafo 3.9.4.1.).

Como utilizar as cartas Soma: para os pontos de Soma são utilizadas cartas numeradas de 0 a 5 que podem ser jogadas cobertas ou descobertas, a depender da situação.

No primeiro caso, a aposta em ***Soma*** será declarada, sem blefes e imediatamente conhecida por todos os jogadores envolvidos no teste. No segundo caso, caso se escolha manter as cartas cobertas por razões de tensão narrativa, os pontos de Soma gastos serão revelados contemporaneamente por todos ao fim das apostas e após terem jogado eventuais dados; os jogadores terão assim a possibilidade de blefar, tentando confundir o adversário.

> ***Exemplo com cartas descobertas:***
>
> *Davide quer gastar 5 SomaP; ele tem em mãos uma série de cartas com diferentes valores, pega uma carta de valor 1 e uma de valor 4 e as coloca na mesa. Jogou, dessa forma, 5 pontos de Soma.*

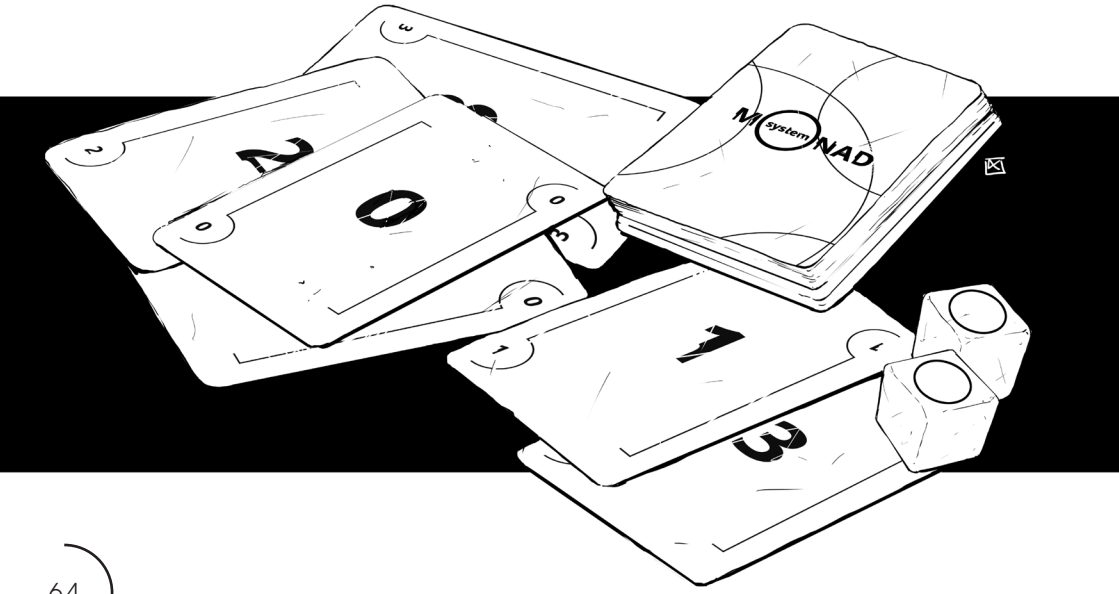
Exemplo com as cartas cobertas:

Davide quer gastar 5 SomaP de novo. Da sua mão ele escolhe cinco cartas de valor 1 e duas de valor 0, jogando um total de 7 cartas. O adversário, vendo o elevado número de cartas, pode pensar a uma aposta bem maior que 5 pontos e, por isso, rever a própria estratégia; até o momento em que as cartas sejam desviradas ninguém vai ter certeza de quais Bônus os adversários vão se aproveitar.

Se o teste envolver dados: declare imediatamente quantos dados quer lançar. Depois, coloque as Cartas Soma na mesa; se as cartas estão cobertas, vire elas somente após ter lançado os dados. Você não é obrigado a informar a sua Reserva Bônus a outro jogador.

Como regra geral, todos os testes de Combate e Contrapostos necessitam de apostas com cartas cobertas.

Pode acontecer que um jogador precise trocar as cartas de sua mão para ter valores mais variados para usar; nesse caso, sempre pedindo autorização ao MJ, a coisa mais prática a se fazer é usar o maço geral de Soma como "banco" para fazer as trocas.



Exemplo:

Davide quer jogar 2 SomaC, mas tem em mãos só uma carta de 4. Avisando o MJ, Davide pega o maço geral de Soma, coloca sua carta de 4 no fundo dele e pega 4 cartas de valor 1. Isso vai permitir a ele ser mais flexível nas apostas seguintes. Terminando a troca, ele embaralha o maço e o coloca de volta na mesa.

As cartas no maço não são diferenciadas entre os diversos tipos de Soma: um ponto marcado na carta pode corresponder a qualquer uma das ***Reservas***.

3.9.4. Reserva Bônus

A ***Reserva Bônus*** indica quantos pontos de Soma, dados ou mistura dos dois podem ser utilizados para melhorar a possibilidade do PJ ser bem sucedido. **É a soma da *Habilidade* em uso e seu relativo *Atributo Primário*.**

Nota para o MJ: em alguns testes o personagem pode acabar por utilizar somente um Atributo Primário, e não uma Habilidade. Nesses casos, a Reserva Bônus é equivalente somente ao Atributo Primário.

EXEMPLO [FICÇÃO CIENTÍFICA]:

Rim está tentando invadir um banco de dados. Sua pontuação em Alta Tecnologia é 4. Isso significa que sua Reserva Bônus para o teste é a soma de Alta Tecnologia (4) mais o Atributo Primário relacionado, MENTE (4), tendo um total de 8.

Rim então começará com a pontuação de sua Habilidade (4) e poderá acrescentar a ela uma combinação qualquer de dados ou SomaM, até o máximo de 8. A pontuação mais alta alcançável é, portanto, de 12. Algumas combinações que respeitam a Reserva Bônus possíveis são:

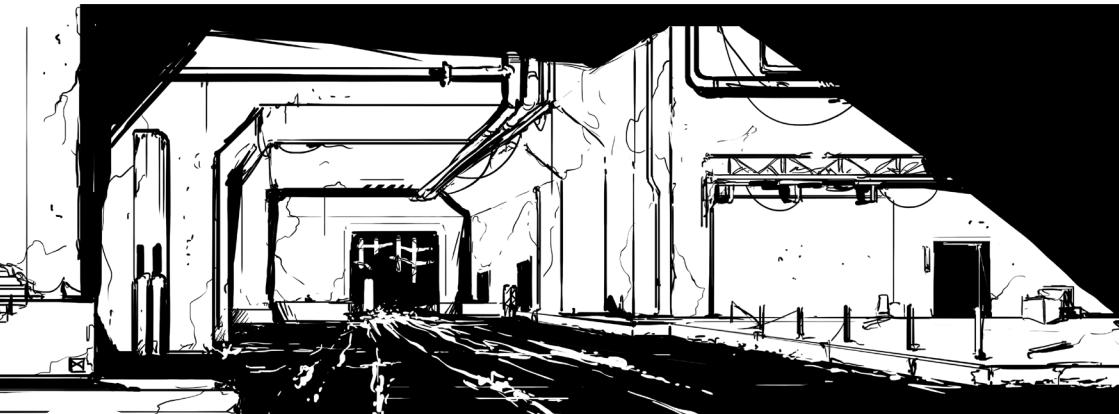
- *4 + 3 dados + 5 SomaM*
- *4 + 5 dados + 3 SomaM*
- *4 + 1 dado + 7 SomaM*
- *4 + 8 dados*
- *4 + 8 SomaM*

3.9.4.1. Ignorar a Reserva Bônus

Existe uma só maneira de evitar o limite imposto pela Reserva Bônus. Marcando um ponto de Estresse na Ficha, o jogador pode lançar quantos dados quiser e usar quantos pontos de Soma tiver à disposição. Apesar do alto custo, graças a essa regra até personagens em grandes dificuldades possuem uma chance de ter sucesso; claramente, qualquer Falha leva sempre à mesma conclusão: fim dos jogos.

EXEMPLO [MODERNO]:

Violet caiu no canal de uma velha represa; a correnteza é bem forte e o MJ determina que para se colocar em salvo ela precisa superar um teste de Nadar com Dificuldade 4 (Grau de Competência Profissional). Violet tem Nadar 0 e uma Reserva Bônus igual a 3 (CORPO 3 + Nadar 0). Mesmo usando 3 SomaC ela não conseguiria passar o teste. Roberto, portanto, anota um ponto de Estresse, podendo assim ignorar a Reserva Bônus. Pega 5 dados na mão e os lança, torcendo para que não apareça nenhuma Falha...



3.9.5. Modificadores: Bônus e Malus

Os ***Modificadores*** são valores numéricos que são somados ou subtraídos de um valor de base para incrementar ou diminuir a ***Dificuldade*** de uma dada ***Ação***, ou para o cálculo de ***Dano***. Um ***Bônus*** é um ***Modificador*** favorável, enquanto um ***Malus*** é um ***Modificador*** desfavorável.

Bônus e ***Malus*** são atribuídos pelos motivos mais diferentes, como, por exemplo, quando existem ***Benefícios*** ou ***Complicações***, como na ***Tabela 2 - Modificadores de Dificuldade***; ou quando entram em jogo os ***Descritores***, estados físicos ou mentais alterados ou habilidades especiais.

3.9.6. Falhas Críticas

Acontece a ***Falha Crítica*** quando a ***Ação*** tem um resultado catastrófico: é dever do MJ determinar quais são as consequências de uma ***Falha Crítica***. Uma ***Falha Crítica*** tem que pôr o personagem em uma situação desagradável, perigosa ou complexa para se resolver.

Se obtém uma *Falha Crítica* somente lançando dados e só quando resultam duas ou mais *Falhas*.

> ***Exemplo [FICÇÃO CIENTÍFICA]:***
>
> *Rim está fugindo de um perseguidor e decide saltar de um parapeito para tentar entrar no palácio em frente estourando a janela. Rim tem a Habilidade Acrobacias 0 e nenhum Descritor útil. O MJ estabelece que a Dificuldade é 3 (Grau de Competência Idôneo). Rim precisa compensar 3 pontos. A Reserva Bônus de Rim é de 3 (0 de Acrobacias + 3 de REAÇÃO). Nesse momento, Rim não pode se dar ao luxo de investir SomaR e, por isso, Francesco decide lançar os dados. Caso ele obtenha três Sucessos, chegando à Margem de Sucesso 0 ("Sucesso, mas..."), o MJ poderia descrever a ação dessa forma: "Você se concentra e consegue saltar exatamente um momento antes de cair no vazio. Você ouve um baque e percebe estar rolando dentro de um quarto escuro, coberto de vidros quebrados. Você conseguiu, mas um pedaço da moldura da janela ficou enfiado em seu braço. Consegue tirar ele facilmente, mas provocou uma Lesão Superficial".*

Se Francesco obtivesse dois Sucesso e uma Falha, sendo portanto uma Falha simples do teste, o MJ poderia dizer: "Juntando todas as forças que te sobram, você salta, cobrindo facilmente a distância pretendida. No momento do impacto, porém, percebe que algo não funcionou como deveria. O vidro é mais resistente do que você imaginou e, mesmo rachando, não quebra. Você quica no vidro, conseguindo mesmo assim se segurar em uma saliência de metal no último momento. Você está pendurado sobre o vazio enquanto seu perseguidor, olhando através de uma janela ali perto, puxa uma pistola".

Porém, Francesco consegue um Sucesso e duas Falhas (Falha Crítica): os eventos vão acabar tomando um viés ainda mais dramático... O MJ descreve a ação: "Você pula, mas não consegue quebrar o vidro, quica na janela sem conseguir se segurar em nada. Cai no vazio, como peso morto..."

Nota para o MJ: no parágrafo 8.3.2. apresentaremos uma regra opcional chamada Karma. O Karma serve para fazer progredir os eventos no Mapa de Conflito (parágrafo 8.3.) antes da progressão natural. Toda vez que os jogadores tiverem uma Falha Crítica, o MJ ganha 1 ponto de Karma.

3.9.7. Testes Contrapostos

No caso de um teste ***Contraposto***, ou seja, um conflito entre dois personagem, cada jogador calcula seu ***Valor*** de ***Atrito***:

ATRITO = GRAU DE COMPETÊNCIA + MODIFICADORES + RESERVA BÔNUS

O ***Grau de Competência*** é igual ao valor da ***Habilidade*** ou do ***Atributo Primário*** em jogo, enquanto os ***Modificadores*** podem depender seja de fatores ambientais e contextuais, seja de uma posição especialmente favorável de um personagem em relação a outro.

Na dúvida, pergunte para si mesmo: *"Qual entre os dois personagens tem os melhores Benefícios?"*.

Identifique qual dos dois é e incremente seu ***Atrito*** como for necessário.

Nota para o MJ: nos testes Contrapostos as cartas Soma devem sempre serem jogadas cobertas.

O personagem com a maior pontuação de *Atrito* vence; em caso de empate, faz-se uma nova rodada de apostas de ***Soma***, um jogador concede a vitória ao outro ou, dependendo da Ação, chega-se a um impasse. Uma ***Falha*** coloca imediatamente fim à ***Ação*** em favor do outro personagem.

Nota para o MJ: lembre-se que um teste Contraposto pode acontecer usando tanto Habilidades, quanto Atributos Primários diferentes entre eles, como, por exemplo, quando um personagem usa Persuadir para seduzir outro que, por sua vez, usará MENTE para resistir.

Exemplo [MODERNO]:

Violet e outro sobrevivente chamado Damien estão fazendo uma competição de queda-de-braço. Violet tem CORPO 3 e o Descritor "Determinada", enquanto Damien tem CORPO 5 e nenhum Descritor compatível com a queda-de-braço. Roberto decide usar "Determinada" como um Bônus de +2 e paga dois Pontos REM. O MJ pede então que ele descreva a cena. Roberto conta: "Violet ajeita o banquinho embaixo dela, abre as pernas curvando-se para frente e coloca os cotovelos sobre a mesa com confiança. Dá um sorrisinho, sabendo que pode ganhar, e começa a encarar Damien tentando fazer com que ele se sinta desconfortável".

Violet e Damien então começam ambos com Atrito de 5. A cadeira onde Damien está sentado, porém, é instável, o que dá a Violet uma Situação Levemente Favorável (+1), cujo Atrito sobe para 6.

Roberto decide apostar em segredo 3 SomaC, elevando o Atrito de Violet a 9 (6 + 3). O amigo, que interpreta Damien, aposta 6 SomaC, elevando seu valor de Atrito para 11 (5 + 6).

Quando os dois jogadores descobrem as cartas, Damien vence a queda-de-braço.

Exemplo [FANTASIA]:

Morvan convidou a filha do taberneiro para seu quarto e está tentando convencer ela a tirar a camiseta para "ver aquele estranho sinal de nascença em seu ombro". O MJ estabelece que se trata de um teste Contraposto entre o Grau de Competência em Persuadir de Morvan e o valor de MENTE da taberneira. O MJ dá uma olhada para a ficha de Morvan e decide que seu 2 em PRESENÇA (Suficiente) não ajuda: existe então uma Situação Levemente Favorável à taberneira que aumentará seu Atrito em +1. Morvan começa com Atrito 1 (ou seja, seu Grau de Competência em Persuadir).

A taberneira tem MENTE 2 e por isso seu atrito será 3 (2 + 1) por conta da Situação Levemente Favorável. Secretamente, ambos apostam Soma. Luca, que controla Morvan, decide gastar 3 SomaP, ou seja, o máximo que pode gastar segundo a Reserva Bônus (PRESENÇA 2 + Persuadir 1); isso leva seu Atrito a um total de 4. O MJ aposta 0 pontos de Soma para a Taberneira: no fim das contas a garota não está opondo muita resistência. Morvan ganha 4 a 3, com uma Margem de Sucesso de 1. O teste foi bem-sucedido e Morvan terá a oportunidade de verificar o sinal de nascença durante a noite toda.

3.9.8. Testes Abertos

Quando **a *Ação* entre um personagem *Ativo* e um *Passivo* acontece em momentos diferentes**, mas é de alguma forma contraposta, estamos falando de ***Testes Abertos***. Um caso especial de ***Teste Aberto*** acontece quando o personagem ***Ativo***, mesmo se presente, está impossibilitado de influenciar mais a ***Dificuldade*** do teste.

> ***Exemplo [FANTASIA]:***
>
> *Morvan, capturado por uma gangue de foras-da-lei, conseguiu se libertar e está tentando fugir enquanto todos dormem. Antes de fugir, decide de preparar uma armadilha no corredor que leva para o lado de fora. Quando descobrirem que ele fugiu, os bandidos cairão na armadilha assim que começarem a procurá-lo.*

A *Dificuldade* de um *Teste Aberto* é determinada pelo *Grau de Competência* que o personagem *Ativo* quer alcançar ao determinar o obstáculo para o adversário, mais eventuais ***Modificadores*** e gastos de ***Reserva Bônus***.

O personagem ***Passivo*** pode usar a ***Reserva Bônus*** só se consciente do possível perigo.

Como usar os dados para determinar a Dificuldade de um Teste Aberto: o personagem que determinar a Dificuldade deve declarar ao MJ o Grau de Competência que pretende alcançar e depois preencher a diferença entre sua Habilidade e o Grau escolhido, como preferir.

No caso dele escolher usar também os dados, o MJ rolará eles e não revelará os resultados até o momento propício, para não antecipar eventuais Falhas antes que alguém tente ultrapassar o obstáculo.

Exemplo [FICÇÃO CIENTÍFICA]:

Rim está tentando roubar os dados pessoais de Svenn Takashi, um político corrupto, através de um site de pishing construído especialmente para isso. Svenn é um cara cauteloso e Rim sabe que tem que tomar algumas precauções, sempre fazendo o site parecer totalmente legítimo. Decide então tentar um Grau de Competência 5 (Especialista). Por sorte, ele tem Alta Tecnologia 4, então pode chegar lá gastando somente 1 SomaM ou obtendo um Sucesso com um único dado.

Quando Svenn morder a isca no e-mail que Rim quer enviar a ele para que visite o site, ele deverá confrontar o seu Valor de MENTE contra uma Dificuldade de 5. Sem que alguém vaze a informação, Svenn, que possui MENTE 3, nem perceberá de ter caído na armadilha de Rim. No caso, porém, tenha alguma suspeita, poderia tentar bater a Dificuldade usando a Reserva Bônus.

Nesse caso Svenn é um PNJ controlado pelo MJ e como tal já conhece a Dificuldade do teste. Para deixar um pouco de espaço ao acaso, o MJ decide usar somente os dados para preencher a diferença.

Nota para o MJ: no caso em que os Testes Abertos aconteçam entre dois PJs, aconselhamos manter a Dificuldade secreta.

NOSTALGIA

La Flotta Nomade

Acesse: www.catarse.me/nostalgia