

Os Caminhos de Poder

A especialização em certas áreas de atuação pode levar uma pessoa a trilhar os chamados “caminhos de poder”, através dos quais suas habilidades podem ser ampliadas muito acima do limite humano ou plausível.

Os caminhos se abrem para os estudantes quando eles completam certos pré-requisitos. Muitos precisam que certos conhecimentos sejam adquiridos e incorporados, na forma de níveis de habilidade em certas perícias. Outros, abrem-se apenas àqueles que se enquadrarem em certa personalidade, mas a princípio, qualquer pessoa pode trilhar um caminho, ou mais de um, se cumprir com os requisitos de vários.

Assim como os pré-requisitos, alguns caminhos podem possuir contra-requisitos: habilidades, vantagens ou desvantagens que o personagem não pode ter para poder desenvolver aquele caminho.

Graus de Iniciação:

Para evoluir em um caminho, o estudante deve saber como desenvolver as diversas habilidades por ele conferida. Isso se reflete na forma de graus de iniciação. Cada grau permite que o estudante saiba como desenvolver uma série de poderes, listados em cada um. A obtenção do grau em si depende do personagem encontrar um mentor que esteja disposto a lhe ensinar a filosofia e as técnicas adequadas para o desenvolvimento das habilidades, e cada mentor pode ter suas próprias regras para isso. O ensino dos graus de iniciação pode ser estruturado ou não, hierarquizado ou não, pode ocorrer em grandes ordens, secretas ou abertas, ou ser passado informalmente, mas deve ser ensinado, e não pode ser intuído ou desenvolvido em si.

É impossível subir um grau de iniciação apenas com livros ou instrução à distância. O pupilo deve receber boa parte do conhecimento dos graus de um instrutor pessoalmente. Porém, com relação a cada grau de iniciação, 5 pontos podem ser adquiridos com estudo indireto, e o resto deve ser aprendido com uma instrução presencial. Todos os estudantes dos caminhos concordam que o conhecimento dos graus de iniciação não pode ser passado de forma totalmente indireta: existe uma forte componente metafísica que somente pode ser transferida pela proximidade a um ser que conhece o assunto a fundo.

Para ensinar um grau a outro, um personagem deve não apenas ter o grau desenvolvido em si, mas pelo menos metade dos possíveis poderes do grau comprados na ficha (em número de poderes, não de pontos gastos).

Cada grau de iniciação custa 10 pontos de personagem. Porém, como foi dito, estes pontos são a parte mais fácil de seu desenvolvimento: um mentor apropriado deve ser encontrado antes do estudo se iniciar.

É permitido aos jogadores comprar mentores como patronos ou aliados, se os mesmos atingirem os requisitos para ensino de um grau de iniciação a outro.

Afinidade:

Cada caminho é um poder específico, e o personagem pode comprar uma “afinidade” com o caminho, que lhe confere um bônus em todos os rolamentos feitos para uso de seus poderes. Cada ponto de afinidade custa 5 pontos de personagem. Um personagem está limitado por seu grau em quantos pontos de afinidade ele pode comprar: três vezes o seu grau.

Assim, por exemplo, um personagem com grau 3 em necromancia poderia comprar no máximo afinidade 9, e um personagem com grau 5 de visão poderia comprar no máximo afinidade 15.

Modificadores:

A critério do GM, os poderes dos caminhos podem ser alterados pela compra de limitadores ou amplificadores.

A compra de limitadores não faz com que um poder desça de grau, mas pode torná-lo acessível aos pontos do jogador. Não há limite aos limitadores que um jogador pode colocar em um poder, a critério do GM.

Para colocar amplificadores em um poder, o personagem deve possuir um grau de iniciação superior ao grau necessário para comprar o poder. Cada grau além do mínimo para comprar o poder permite que o personagem compre 50% em amplificadores sem considerar os limitadores envolvidos. Assim, um personagem com 1 grau além do mínimo para comprar um poder poderia colocar no mesmo um total de 50% em amplificadores. Ele poderia colocar limitadores no custo do poder para reduzi-lo a -50% do custo original, se quisesse, mas uma vez comprados os seus 50% de amplificadores, não poderia colocar mais sem crescer seu grau.

Uma vez comprados os amplificadores e limitadores no poder, estes não podem ser modificados (retirados ou trocados) enquanto o personagem não mudar seu grau de iniciação.

Vantagens normais:

Alguns caminhos podem permitir ao personagem comprar vantagens normais por preços reduzidos. Quando um personagem que já possui estas vantagens entra no caminho apropriado, ele ganha a diferença em pontos na sua ficha para ser gasta em outras vantagens daquele mesmo caminho (apenas).

O caminho oculto:

Os estudantes do caminho oculto são espiões, ladrões, agentes secretos de toda a espécie. Pessoas para quem a furtividade, a espreita e discrição são essenciais.

Cada ponto em “Afinação” no caminho oculto confere ao personagem um bônus de +1 em seu NH de furtividade e sombra.

Grau 1:

Requisitos:

DX 10+

Furtividade NH 12+

Noção do perigo, ou Flexibilidade, ou Reflexos em Combate

Contra-Requisitos:

Fácil de Ler, Clueless.

Dom das Sombras I: 2 pontos por nível

Este personagem tem facilidade em se esconder, e quando estiver sob a proteção de um local escuro (em relação ao ambiente normal, o local tem apenas que ser “mais” escuro do que o resto), é mais difícil de ser visualmente percebido. Quem o estiver vendo deve rolar sua percepção visual com um redutor igual ao nível nesta vantagem.

A este grau, o personagem apenas pode comprar 2 níveis deste poder.

Dom do silêncio I: 1 ponto por nível

Esta vantagem age como “Dom das sombras”, mas para sons. Para usá-la, o personagem não precisa estar em um local escuro.

A este grau, o personagem apenas pode comprar 2 níveis deste poder.

Mestre Escalador: 1 ponto por nível

Pré-requisitos: Escalada com 8 pontos gastos.

Cada nível nesta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em escalada. O personagem pode comprar quantos níveis quiser desta vantagem.

Aptidão Manual I: 3 pontos por nível.

Pré-requisitos: Punga, ou Armadilhas, ou Prestidigitação, ou Knotworking com 4 pontos gastos.

Cada nível desta vantagem confere ao usuário um bônus de +1 em punga, rolamentos para desarmar armadilhas (com a perícia “armadilhas”), prestidigitações em geral (com a perícia “prestidigitação”) e rolamentos para desatar nós (com a perícia “knotworking”), desde que o personagem tenha pelo menos 4 pontos gastos na perícia que está recebendo este bônus.

O personagem pode comprar até 5 níveis desta vantagem neste grau.

Mestre Escapista: 5 pontos

Com esta vantagem, o personagem ganha um bônus em seus rolamentos de fuga desde que tenha à mão itens desconexos os mais variados. Para cada item diferente que tenha tamanho para ser usado, o personagem ganha +1 em seus rolamentos de fuga.

Por exemplo, se ele está algemado a uma cadeira e possui um arame, uma goma de mascar, um vidro de perfume e um pente gasto em seus bolsos, poderia tentar uma escapada rolando com +4 no seu NH (claro que o GM daria uma certa penalidade pela situação). Isso permite até mesmo que ele realize um rolamento quando não poderia.

Os itens não precisam ter muito a ver com a tentativa, apenas ter o tamanho adequado. Não se pode tentar escapar de uma algema usando uma geladeira...

Os itens são destruídos no processo. Se o item não pode ser destruído, ele não pode ser usado.

O personagem pode usar quantos itens quiser, desde que estejam todos à mão.

Esta vantagem pode ser usada não só para escapar de algemas, correntes ou amarras, mas também de celas, salas trancadas, etc...

Grau 2:

Requisitos:

DX 11+

Furtividade NH 15+

Dom das Sombras II: 2 pontos por nível

Como em “Dom das Sombras I”, mas o personagem pode comprar até 4 níveis desta vantagem.

Dom do silêncio II: 1 ponto por nível

Como em “Dom do Silêncio I”, mas o personagem pode comprar até 4 níveis desta vantagem.

Insignificância: 20 pontos

O personagem pode focar sua atenção em uma única pessoa que ele esteja vendo, e se ele tentar se esconder dela, não será detectado pela mesma por nenhum método. Ele não some visivelmente, mas o seu alvo simplesmente não o irá notar. Para este efeito funcionar, o personagem deve poder se esconder de uma forma minimamente plausível: ele não poderia fazer isso diante dos olhos do alvo. O efeito é rompido quando o alvo sair de seu campo de visão.

Escalador Nato: 10 pontos.

Pré-requisitos: Mestre Escalador nível 5.

Com desta vantagem, o personagem não precisa realizar rolamentos de escalada, nunca, desde que ele esteja usando um equipamento mínimo (luvas com garras nas palmas ou uma corda com arpéu são o suficiente). Se o personagem está ajudando outros a escalar com ele, estes ganham um bônus de +5 em seus rolamentos. Se o personagem não tiver equipamento, ele realiza os rolamentos normalmente, mas esta vantagem lhe confere um bônus de +3.

Aptidão Manual II: 3 pontos por nível.

Como Aptidão Manual I, mas o personagem pode comprar até 10 níveis.

Dano Surpresa I: 10 pontos por nível

Esta vantagem aumenta o dano causado por um ataque em um alvo que ainda não tenha percebido o atacante (o que inclui todos os ataques surpresa). Seu efeito é reduzir a RD efetiva do alvo. Cada nível reduz a RD por um fator igual a $1 + \text{nível}$. Assim, por exemplo, um personagem com 4 níveis desta vantagem causa um dano surpresa com $RD / 5$. Este poder não funciona em inimigos cuja RD seja inteiriça (como é o caso de todas as RDs mágicas), apenas nos casos em que a RD é composta por placas sobrepostas, entre as quais é possível atacar com menos RD.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível desta vantagem.

Grau 3:

Requisitos:

DX 12+

Furtividade NH 18+

Dom das Sombras III: 2 pontos por nível

Como em “Dom das Sombras II”, mas o personagem pode comprar até 6 níveis desta vantagem.

Dom do silêncio III: 1 ponto por nível

Como em “Dom do Silêncio II”, mas o personagem pode comprar até 6 níveis desta vantagem.

Aptidão Manual III: 3 pontos por nível.

Como Aptidão Manual II, mas o personagem pode comprar até 15 níveis.

Mestre Escapista II: 5 pontos

Pré-requisitos: Mestre Escapista.

Como em “Mestre Escapista”, mas cada item confere um bônus de +2 no rolamento.

Insignificância global: 20 pontos

Pré-requisitos: Insignificância.

Como em “Insignificância”, mas afeta todas as pessoas que possam ver o personagem. Neste caso, o efeito será rompido, para todos os alvos, se o personagem entrar em combate. Enquanto ele mantém uma insignificância global, ele deve dedicar concentração total ao feito, e não pode realizar outras ações que demandem atenção como ataques, defesas, poderes e magias quaisquer...

Dano Surpresa II: 10 pontos por nível

Como em “Dano Surpresa I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Grau 4:

Requisitos:

DX 13+

Furtividade NH 21+

Dom das Sombras IV: 2 pontos por nível

Como em “Dom das Sombras III”, mas o personagem pode comprar até 8 níveis desta vantagem.

Dom do silêncio IV: 1 ponto por nível

Como em “Dom do Silêncio III”, mas o personagem pode comprar até 8 níveis desta vantagem.

Insignificância aberta: 20 pontos

Pré-requisitos: Insignificância.

Como em “Insignificância”, mas o personagem pode realizar o efeito às vistas claras do alvo (que ficará bem confuso...).

Aptidão Manual IV: 3 pontos por nível.

Como Aptidão Manual I, mas o personagem pode comprar até 20 níveis.

Dano Surpresa III: 10 pontos por nível

Como em “Dano Surpresa II”, mas o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

DX 14+

Furtividade NH 24+

Dom das Sombras V: 2 pontos por nível

Como em “Dom das Sombras IV”, mas o personagem pode comprar 10 níveis desta vantagem, mais 2 por grau acima de cinco.

Dom do silêncio V: 1 pontos por nível

Como em “Dom do Silêncio IV”, mas o personagem pode comprar 10 níveis desta vantagem, mais 2 por grau acima de cinco.

Será...: 15 pontos

Pré-requisitos: Dom das Sombras nível 5, Dom do Silêncio nível 5.

Com esta vantagem, quando o personagem estiver tentando se esconder, todas as pessoas que o notarem irão duvidar de sua percepção inicial e deverão rolar sua percepção novamente para serem bem sucedidas. Com relação a magias de detecção, o mestre deve

rolar em segredo novamente contra a magia, e ela apenas será bem sucedida se ambos os rolagens forem um sucesso.

Insignificância global aberta: 20 pontos

Pré-requisitos: Insignificância global e Insignificância aberta.

Funciona como uma insignificância global, mas às vistas de todos.

Aptidão Manual V: 3 pontos por nível.

Como Aptidão Manual I, mas o personagem pode comprar 25 níveis, mais 5 por grau acima do quinto.

Mestre Escapista III: 5 pontos

Pré-requisitos: Mestre Escapista II.

Como em “Mestre Escapista”, mas cada item confere um bônus de +3 no rolamento. Este é o máximo permitido a esta vantagem.

Dano Surpresa IV: 10 pontos por nível

Como em “Dano Surpresa III”, mas o personagem pode comprar 4 níveis desta vantagem. Este é o máximo permitido a esta vantagem.

O Caminho da Perfeição

Este é o caminho seguido por aqueles que treinam sua mente à exaustão. Aqui se enquadram estudiosos de todos os tipos: historiadores, lingüistas, físicos, arqueólogos, e cientistas em geral.

Cada nível em “Afinidade” com o caminho da perfeição conferem ao personagem um bônus de +1 nas seguintes perícias: Contabilidade, Antropologia, Conhecimento do Terreno, Astronomia, Connoisseur, Criminologia, Diagnose, Economia, Medicina Alternativa, Finanças, Primeiros Socorros, Análise Forense, Geologia, Análise de Inteligência, Literatura, Análise do Mercado, Naturalismo, Ocultismo, Paleontologia, Filosofia, Fisiologia, Poesia, Pesquisa, Psicologia, Sociologia, Didática, Teologia, História, Geografia, Arqueologia, Lingüística, Física, Biologia, Matemática e Heráldica, desde que o personagem tenha pelo menos 2 pontos gastos nestas perícias.

Grau 1:

Requisitos:

IQ 10+

20 pontos em perícias mentais quaisquer.

Memória Eidética ou Talento para Matemática

Contra-Requisitos:

Distração, Incuriosidade, Confuso, Não-Iconográfico

Memória Perfeita: 2 ou 5 pontos

Este personagem pode comprar memória eidética por 2 pontos, ou memória fotográfica por 5 (GC51).

Mente Modular I: 5 + 3 pontos por nível

Pré-requisitos: Memória Eidética.

Este personagem pode comprar a vantagem “Habilidades Modulares – Super Memorização” do GC71, valendo para vantagens e perícias físicas ou mentais. Neste grau, ele apenas pode comprar um setor de memória (que equivale a apenas uma vantagem ou perícia), mas com quantos pontos quiser gastar. O personagem deve gastar pelo menos cinco minutos por ponto de personagem memorizado, e pode esquecer de uma memorização instantaneamente.

Cálculos Instantâneos: 1 ponto

Como a vantagem “Cálculos Instantâneos” do GC66.

Memorização Retroativa I: 10 pontos

Com esta vantagem, o personagem consegue ganhar um ponto de personagem com 10% a menos no tempo de estudo em horas. Estudando com um professor, por exemplo, 200 horas passariam a 180. Com um livro, 400 horas passam a 360, e por conta própria, 800 horas passam a 720.

Esta vantagem afeta qualquer estudo por tempo, incluindo pesquisas científicas por novas tecnologias.

Leitura Não Simbólica: 5 pontos

Pré-requisitos: Memória Eidética, leitura dinâmica 15+.

Esta vantagem permite ao personagem ler um livro ao ritmo de 1 página a cada 10 segundos e ainda se lembrar da posição de cada vírgula, pelo resto da sua vida. Um livro lido a esta taxa poderia facilmente ser usado mais tarde como material de estudo do seu tema a 400 horas por ponto, mesmo que o personagem não tenha o livro em mãos no momento.

Grau 2:

Requisitos:

IQ 11+

40 pontos em perícias mentais quaisquer.

Mente Modular II: 5 + 3 pontos por nível

Como “Mente Modular I”, mas o personagem pode comprar dois setores de memória.

Matemática Intuitiva: 2 pontos

Pré-requisitos: Cálculos Instantâneos.

Como a vantagem “Matemática Intuitiva” do GC66.

Pesquisador Nato I: 10 pontos.

Quando este personagem estiver realizando uma pesquisa acadêmica qualquer, seja de curto ou longo prazo, desde uma busca na biblioteca até o desenvolvimento de uma nova tecnologia, esta vantagem permite que ele faça dois rolamentos de pesquisa e escolha o melhor resultado, sempre que um rolamento for solicitado.

Percepção Reconstitutiva: 10 pontos.

Com esta vantagem, o personagem é capaz de intuir o ambiente à sua volta baseado exclusivamente em sua memória. Isso permite que ele saiba o que acontece por trás e pelos lados sem ter de olhar, e lhe permite ataques nestas direções sem penalidades adicionais. Esta vantagem também permite que ele saiba, por exemplo, quantas cartas uma pessoa tem na mão em um jogo de poker, mas não permitiria que ele visse qual número resultou em um rolamento de dados sem vê-los: Para a vantagem funcionar, o personagem deve ter memória prévia dos elementos ao seu redor.

Memorização Retroativa II: 10 pontos

Como “Memorização Retroativa I”, mas a redução é em 20% no tempo.

Grau 3:

Requisitos:

IQ 12+
60 pontos em perícias mentais quaisquer.

Mente Modular III: 5 + 3 pontos por nível

Como “Mente Modular II”, mas o personagem pode comprar três setores de memória.

Senso Temporal Ampliado: 20 pontos

Pré-requisitos: Matemática Intuitiva.

Como a vantagem “Enhanced Time Sense” do GC52.

Pesquisador Nato II: 10 pontos.

Como “Pesquisador Nato I”, mas o personagem faz três rolamentos e fica com o melhor deles.

Memorização Retroativa III: 10 pontos

Como “Memorização Retroativa II”, mas a redução é em 30% no tempo.

Grau 4:

Requisitos:

IQ 13+
80 pontos em perícias mentais quaisquer.

Mente Modular IV: 5 + 3 pontos por nível

Como “Mente Modular III”, mas o personagem pode comprar quatro setores de memória.

Memória Holística I: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Memória Fotográfica.

Esta vantagem é parecida com “Talento Selvagem”, do GC99. Com ela, o personagem pode, uma vez por sessão de jogo por nível desta vantagem, realizar um rolamento qualquer de perícia desde que ele tenha visto a mesma ser realizada pelo menos uma vez na vida. Pré-requisitos se aplicam normalmente.

Cada nível desta vantagem confere um ponto de personagem a ser usado de forma holística. Assim, com 4 níveis, por exemplo, o personagem poderia rolar 4 perícias com um ponto cada, ou uma perícia com 4 pontos, uma vez por sessão de jogo.

Neste grau, o personagem pode apenas comprar 4 níveis desta vantagem.

Pesquisador Nato III: 10 pontos.

Como “Pesquisador Nato II”, mas o personagem faz quatro rolamentos e fica com o melhor deles.

Memorização Retroativa IV: 10 pontos

Como “Memorização Retroativa III”, mas a redução é em 40% no tempo.

Grau 5:

Requisitos:

IQ 14+

100 pontos em perícias mentais quaisquer.

Mente Modular V: 5 + 3 pontos por nível

Como “Mente Modular IV”, mas o personagem pode comprar cinco setores de memória, mais um por grau acima do quinto.

Memória Holística II: 10 pontos por nível

Como “Memória Holística I”, mas o personagem pode comprar 8 níveis da vantagem.

Pesquisador Nato IV: 10 pontos.

Como “Pesquisador Nato I”, mas o personagem faz cinco rolamentos e fica com o melhor deles. Este é o máximo nível permitido a esta vantagem.

Memorização Retroativa V: 10 pontos

Como “Memorização Retroativa IV”, mas a redução é em 50% no tempo. Este é o máximo nível permitido a esta vantagem.

Cálculo do Destino: 20 pontos

Pré-requisitos: Memória Fotográfica, Cálculos Instantâneos.

Esta habilidade permite a um personagem calcular as chances das coisas acontecerem com base em uma observação prévia. Após um tempo de estudo, ele poderia dizer, por exemplo, sobre uma pessoa, que ela tem: “25% de chances de sofrer um acidente de carro nesta noite”.

O tempo de observação necessário para realizar um rolamento é tanto maior quanto mais abrangente ele for. Para uma pessoa, três horas de observação bastam. Para um grupo de pessoas: um dia. Para uma cidade: três dias. Para um reino inteiro: três meses.

O rolamento realizado é de IQ mais Afinidade. Quanto maior a margem de acertos, maior a precisão do cálculo. Por uma margem de 10 pontos, a previsão é exata.

O tempo futuro no qual um cálculo alcança também é maior quanto mais genérico for o cálculo: dias para pessoas, semanas para grupos de pessoas, meses para cidades e anos para nações inteiras. A base é 1 (um dia, ou uma semana, etc), mas isso pode ser aumentado com os sucessos do personagem (à taxa de um sucesso para uma unidade de tempo), que, desta forma, pode trocar a precisão do cálculo por tempo futuro.

Esta habilidade pode ser usada em combate. Cada turno que o personagem parar observando o combate lhe permite um rolamento para prever os ataques dos inimigos por um número de turnos iguais à sua margem de acerto menos 5. Evidentemente, essa previsão pode não se cumprir caso os seus colegas interceptem os ataques futuros, ou caso os inimigos repensem sua estratégia ao perceber que esta foi prevista pelo personagem.

Se usada defensivamente, permite a um personagem assumir uma postura de defesa total em um combate e rolar todas seus aparos e bloqueios naquele turno com +8, e suas esquivas com +3 contra um único inimigo.

Grau 6 ou mais:

Requisitos:

IQ 15+

120 pontos em perícias mentais quaisquer.

Memória Holística III: 10 pontos por nível

Como “Memória Holística II”, mas o personagem pode comprar 12 níveis da vantagem, mais 4 por grau acima do sexto.

Memória Compactada: 50 pontos

Pré-requisitos: Memorização Retroativa V, Memória Perfeita.

Este personagem sabe usar a memória de modo mais eficiente. Todos os seus pontos gastos em perícias são considerados em dobro ao calcular o NH final. Isso afeta perícias mentais ou físicas, e serve para qualquer perícia, inclusive as sobrenaturais. Isso não afeta os pontos ganhos com “Mente Modular” ou “Memória Holística”.

Controle do Destino: 20 pontos

Pré-requisitos: Cálculo do Destino, Matemática Intuitiva.

Como em Cálculo do Destino, mas agora o personagem é capaz de calcular também o que deve ser feito para alterar o destino previamente calculado. Por exemplo, ao calcular que uma pessoa tem: “25% de chances de sofrer um acidente de carro nesta noite”, ele poderia realizar um novo cálculo que lhe diria que: “Se ela pegar outra rota para ir ao trabalho tem 10% a menos chance de sofrer o acidente”.

Cada cálculo diferente incorre um novo tempo de observação.

Ao realizar o rolamento de controle do destino, cada margem de acerto permite ao personagem descobrir como alterar a probabilidade calculada em 5% para mais ou menos. A menor probabilidade a que se pode chegar é 1%, e a maior é 95%.

O Caminho do Corpo

Este é o caminho dos atletas e desportistas em geral, dos acrobatas e malabaristas, dos corredores e contorcionistas: daqueles que fazem do próprio corpo um instrumento, e muitas vezes uma arte.

Cada ponto de “Afinidade” no caminho do corpo confere um bônus de +1 nas perícias: Corrida, Acrobacia, Saltos, Natação, Escalada, Controle da Respiração, Malabarismo, Contorcionismo, Aerobacia, Aquabacia e Fuga, independente dos pontos gastos nestas perícias (o bônus também serve para o pré-requisito).

Grau 1:

Requisitos:

DX 10+

15 pontos em perícias físicas quaisquer.

Flexibilidade, ou Ultra-Flexibilidade das juntas, ou Movimento Básico +0,5, ou Fit.

Contra-Requisitos:

Qualquer desvantagem física.

Respiração Perfeita: 1 ponto por nível

Pré-requisitos: Controle da Respiração 13+.

Como a vantagem “Breath Holding” do GC41, sem limites de níveis.

Movimento Extra I: 3 pontos por nível

Além de comprar movimento extra a 3 pontos por nível (cada nível aumenta o movimento em 0,25 m/s), personagens neste caminho podem comprar até 3.0 m/s a mais para seus personagens (O limite normal é 2.0 m/s).

Corrida Ampliada I: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem aumenta a velocidade de corrida do personagem em uma vez (após considerar o bônus da perícia “corrida”). Por exemplo: 2 níveis multiplicam a velocidade por 3, enquanto que um nível multiplica por 2.

Esta habilidade consome 1 ponto de fadiga por minuto de uso.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 2 níveis de corrida ampliada.

Salto Ampliado I: 5 pontos por nível

Cada nível aumenta a distância de saltos em uma vez (após considerados os bônus da perícia “saltos”). A este grau o personagem pode comprar apenas 2 níveis.

Esta habilidade consome 1 ponto de fadiga por uso.

Defesa Adaptativa I: 10 pontos por nível

Com esta vantagem, o personagem ganha a capacidade de, em uma falha em sua esquiva, ainda diminuir o dano causado em 1D por cada nível de diferença, de forma incremental.

Por exemplo: um personagem com esquiva 10 e 3 níveis de Defesa Adaptativa tenta se esquivar de um golpe que lhe causaria 3D de dano. Ele rola um 12, uma falha por 2. Ele recebe o dano, mas reduz 2D do mesmo devido a seus movimentos. Se o rolamento fosse um 11, ele reduziria 3D, e se fosse um 13, ele reduziria apenas 1D. Da mesma forma, se seu nível de defesa adaptativa fosse 4, ele reduziria 4D em um rolamento de 11, 3D em um rolamento de 12, e assim por diante.

Este bônus apenas se aplica a golpes individuais que possam ser esquivados. Ele não funciona, por exemplo, com danos explosivos ou de área, ondas de choque, ou danos internos.

Esta habilidade consome 1 ponto de fadiga por uso.

A este grau, o personagem pode apenas comprar 1 nível desta vantagem.

Corrida Vertical I: 5 pontos por nível

Esta vantagem permite que o personagem dê um número de passos em uma superfície vertical iguais a seu nível em “Corrida Vertical”. Cada passo pode movê-lo a uma distância igual a seu movimento básico.

Esta habilidade consome 1 ponto de fadiga por uso.

A este grau, o personagem pode comprar no máximo 2 níveis desta vantagem.

Altura Irrelevante I: 5 pontos por nível

Pré-requisitos: Acrobacia 14+.

Cada nível desta vantagem dobra a altura máxima à qual um personagem pode cair sem se machucar. Se o personagem tem acrobacia, esta altura é de 5 metros (em um rolamento bem sucedido). Se o rolamento não for bem sucedido, ela se torna 5 metros com o primeiro nível desta vantagem. Calcule o dano de uma queda pela diferença entre a máxima altura segura e a altura efetiva de queda na página 431 do GCp.

Esta habilidade consome 1 ponto de fadiga por uso.

A este grau, o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Saúde Perfeita: 10 pontos.

Como a vantagem “Very Fit” do GC55.

Resiliência I: 2 pontos por nível

Personagens no caminho do corpo podem comprar HP ou Fadiga extra a 2 pontos de personagem por nível. Neste grau eles podem chegar a até HTx3 em fadiga ou STx3 em HP.

Grau 2:

Requisitos:

DX 11+

30 pontos em perícias físicas quaisquer.

Movimento Extra II: 3 pontos por nível

Podendo chegar a até 4,0 m/s a mais.

Corrida Ampliada II: 5 pontos por nível

Neste grau, o personagem pode comprar até 4 níveis de corrida ampliada.

Salto Ampliado II: 5 pontos por nível

A este grau o personagem pode comprar 4 níveis.

Defesa Adaptativa II: 10 pontos por nível

Como “Defesa Adaptativa I”. A este grau, o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Corrida Vertical II: 5 pontos por nível

Como “Corrida Vertical I”. A este grau, o personagem pode comprar no máximo 4 níveis desta vantagem.

Corpo Perfeito I: 10 pontos.

Pré-requisitos: Very Fit (Saúde Perfeita).

Como em “Very Fit”, e o personagem perde fadiga à 1/3 da taxa normal.

Altura Irrelevante II: 5 pontos por nível

Como em “Altura Irrelevante I”. A este grau, o personagem pode comprar 4 níveis desta vantagem.

Resiliência II: 2 pontos por nível

Personagens no caminho do corpo podem comprar HP ou Fadiga extra a 2 pontos de personagem por nível. Neste grau eles podem chegar a até HTx4 em fadiga ou STx4 em HP.

Grau 3:

Requisitos:

DX 12+

45 pontos em perícias físicas quaisquer.

Movimento Extra III: 3 pontos por nível

Podendo chegar a até 5,0 m/s a mais.

Corrida Ampliada III: 5 pontos por nível

Neste grau, o personagem pode comprar até 6 níveis de corrida ampliada.

Salto Ampliado III: 5 pontos por nível

A este grau o personagem pode comprar 6 níveis.

Defesa Adaptativa III: 10 pontos por nível

Como “Defesa Adaptativa II”. A este grau, o personagem pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Corrida Vertical III: 5 pontos por nível

Como “Corrida Vertical II”. A este grau, o personagem pode comprar no máximo 6 níveis desta vantagem.

Corpo Perfeito II: 10 pontos.

Pré-requisitos: Corpo Perfeito I.

Como em “Corpo Perfeito I”, e o personagem perde fadiga à 1/4 da taxa normal. Isso afeta a fadiga usada em poderes, magias e efeitos psíquicos à 1/2 da taxa normal.

Movimento Tênuo: 10 pontos

Com esta habilidade, o usuário pode mover-se normalmente sobre superfícies frágeis. Com ela, ele não deixa traços visíveis e pode mover-se sobre as mais improváveis superfícies sem danificá-las (e se machucar), dado o redutor em seu rolamento de DX mais Afinidade:

Gelo fino: 0

Telhas soltas: -1

Bolas de gude (sem movê-las): -3

Ovos: -4

Folha de seda: -5

Troncos finos de bambuzais (à lá Tigre e o Dragão): -6

Água: -8

Lâminas de espadas grotescamente longas e afiadas: -10

Fios monowire: -12

Com um redutor adicional de -2, o usuário pode pousar em uma destas superfícies vindo de um salto sem danificá-las (ou se machucar).

Altura Irrelevante III: 5 pontos por nível

Como em “Altura Irrelevante II”. A este grau, o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Resiliência III: 2 pontos por nível

Personagens no caminho do corpo podem comprar HP ou Fadiga extra a 2 pontos de personagem por nível. Neste grau eles podem chegar a até HTx5 em fadiga ou STx5 em HP.

Grau 4:

Requisitos:

DX 13+

60 pontos em perícias físicas quaisquer.

Movimento Extra IV: 3 pontos por nível

Podendo chegar a até 7,0 m/s a mais.

Corrida Ampliada IV: 5 pontos por nível

Neste grau, o personagem pode comprar até 8 níveis de corrida ampliada.

Salto Ampliado IV: 5 pontos por nível

A este grau o personagem pode comprar 8 níveis.

Defesa Adaptativa IV: 10 pontos por nível

Como “Defesa Adaptativa III”. A este grau, o personagem pode comprar 4 níveis desta vantagem.

Corrida Vertical IV: 5 pontos por nível

Como “Corrida Vertical III”. A este grau, o personagem pode comprar no máximo 8 níveis desta vantagem.

Corpo Perfeito III: 10 pontos.

Pré-requisitos: Corpo Perfeito II.

Como em “Corpo Perfeito II”, e o personagem perde fadiga à 1/5 da taxa normal. Isso afeta a fadiga usada em poderes, magias e efeitos psíquicos à 2/5 da taxa normal.

Altura Irrelevante IV: 5 pontos por nível

Como em “Altura Irrelevante III”. A este grau, o personagem pode comprar 8 níveis desta vantagem.

Resiliência IV: 2 pontos por nível

Personagens no caminho do corpo podem comprar HP ou Fadiga extra a 2 pontos de personagem por nível. Neste grau eles podem chegar a até HTx6 em fadiga ou STx6 em HP.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

DX 14+

75 pontos em perícias físicas quaisquer.

Movimento Extra V: 3 pontos por nível

Podendo chegar a até 8,0 m/s a mais, mais 1m/s para cada grau acima do quinto.

Corrida Ampliada V: 5 pontos por nível

Neste grau, o personagem pode comprar 10 níveis de corrida ampliada, mais 2 por cada nível acima do quinto.

Salto Ampliado V: 5 pontos por nível

A este grau o personagem pode comprar 10 níveis, mais 2 por cada nível acima do quinto.

Defesa Adaptativa V: 10 pontos por nível

Como “Defesa Adaptativa IV”. A este grau, o personagem pode comprar 5 níveis desta vantagem, mais 1 por cada nível acima do quinto.

Corrida Vertical V: 5 pontos por nível

Como “Corrida Vertical IV”. A este grau, o personagem pode comprar 10 níveis desta vantagem, mais 2 por cada nível acima do quinto.

Corpo Perfeito IV: 10 pontos.

Pré-requisitos: Corpo Perfeito III.

Como em “Corpo Perfeito III”, e o personagem perde fadiga à 1/6 da taxa normal. Isso afeta a fadiga usada em poderes, magias e efeitos psíquicos à 1/3 da taxa normal.

Altura Irrelevante V: 5 pontos por nível

Como em “Altura Irrelevante IV”. A este grau, o personagem pode comprar 10 níveis desta vantagem, mais 2 por cada nível acima do quinto.

Resiliência V: 2 pontos por nível

Personagens no caminho do corpo podem comprar HP ou Fadiga extra a 2 pontos de personagem por nível. Neste grau eles podem chegar a até HTx7 em fadiga ou STx7 em HP, mais um nível de multiplicador por cada grau acima do quinto.

O Caminho da Luta

Este é o caminho dos lutadores que não utilizam armas. Ele está presente na maioria das escolas de artes marciais, e em vários membros da guarda ou exércitos dos reinos.

Cada nível de Afinidade em Caminho da Luta confere ao personagem um bônus de +1 em qualquer habilidade de luta com as mãos nuas (Briga, Caratê, Judô, etc).

Grau 1:

Requisitos:

DX 12+

Treinado por um Mestre.

20 pontos gastos em habilidades de luta e manobras.

Contra-Requisitos:

Covardia, Paralisia frente ao combate, Post-Combat Shakes.

Enhanced Parry: 10 pontos

O Lutador Ganha +1 em seus aparos com as mãos nuas.

Aparo Mortal: 10 pontos

Esta vantagem permite ao lutador aparar com as mãos nuas (ou pés) golpes advindos de armas cortantes ou perfurantes.

Garra do Dragão: 5 pontos

Permite ao lutador causar danos cortantes e perfurantes com as mãos nuas.

Extra ST para Danos I: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com as mãos nuas. Neste grau, o personagem pode comprar apenas 3 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo "HT". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra HP I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo "ST". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra RD I: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar uma resistência ampliada a danos que não pode ser diminuída com modificadores tais como "RD/X". Neste grau, ele pode comprar 5 níveis desta vantagem.

Extra Knockback I: 3 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 7 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada I: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar apenas 3 níveis.

Carga Extra: 3 pontos por nível

Esta vantagem aumenta a ST do personagem para fins de capacidade de carga. Ele pode comprar quantos níveis quiser desta vantagem.

Golpe à Distância I: 5 pontos.

Esta habilidade permite a um lutador projetar um golpe com as mãos nuas à distância, e com isso atacar pessoas sem necessariamente chegar próximo a elas. O golpe causa 1D de dano e se comporta como um ataque normal à distância com meio dano igual a 10m e alcance máximo igual a 100m. A precisão do ataque é 1, e ele consome 1 ponto de fadiga por uso.

O ataque é invisível e não pode ser esquivado a não ser caso o oponente esteja vendo o atacante claramente no momento da realização do golpe e saiba o que ele está fazendo. Ele pode ser visto como um projétil de energia por personagens que vejam o invisível ou a magia.

Grau 2:

Requisitos:

DX 13+

40 pontos gastos em habilidades de luta e manobras.

Ataque Extra I: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Extra ST para Danos II: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com as mãos nuas. Neste grau, o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra HP II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra RD II: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar uma resistência ampliada a danos que não pode ser diminuída com modificadores tais como “RD/X”. Neste grau, ele pode comprar 10 níveis desta vantagem.

Extra Knockback II: 6 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 6 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada II: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 6 níveis.

Golpe à Distância II: 10 pontos.

Como “Golpe à Distância I”, mas o golpe causa 2D e alcança 20/200m. Ele gasta 1 ponto de fadiga por uso.

Grau 3:

Requisitos:

DX 14+

60 pontos gastos em habilidades de luta e manobras.

Extra ST para Danos III: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com as mãos nuas. Neste grau, o personagem pode comprar 9 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra HP III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra RD III: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar uma resistência ampliada a danos que não pode ser diminuída com modificadores tais como “RD/X”. Neste grau, ele pode comprar 15 níveis desta vantagem.

Extra Knockback III: 9 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 5 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada III: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 9 níveis.

Golpe à Distância III: 15 pontos.

Como “Golpe à Distância II”, mas o golpe causa 3D e alcança 30/300m. Ele gasta 1 ponto de fadiga por uso.

Grau 4:

Requisitos:

DX 15+

80 pontos gastos em habilidades de luta e manobras.

Ataque Extra II: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Extra ST para Danos IV: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com as mãos nuas. Neste grau, o personagem pode comprar 12 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra HP IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra RD IV: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar uma resistência ampliada a danos que não pode ser diminuída com modificadores tais como “RD/X”. Neste grau, ele pode comprar 20 níveis desta vantagem.

Extra Knockback IV: 12 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 4 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada IV: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 12 níveis.

Golpe à Distância IV: 20 pontos.

Como “Golpe à Distância III”, mas o golpe causa 4D e alcança 40/400m. Ele gasta 1 ponto de fadiga por uso.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

DX 16+

100 pontos gastos em habilidades de luta e manobras.

Ataque Extra III: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 3 níveis desta vantagem. Este é o nível máximo desta vantagem.

Extra ST para Danos V: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com as mãos nuas. Neste grau, o personagem pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Fadiga Extra V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra HP V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra RD V: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar uma resistência ampliada a danos que não pode ser diminuída com modificadores tais como “RD/X”. Neste grau, ele pode comprar 25 níveis de RD, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra Knockback V: 15 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 3 pontos de dano causados, antes de contar a RD. Este é o nível máximo desta vantagem.

Iniciativa Ampliada V: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 15 níveis, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Golpe à Distância V: 25 pontos.

Como “Golpe à Distância IV”, mas o golpe causa 4D e alcança 40/400m. Ele gasta 1 ponto de fadiga por uso. Para cada grau acima do quinto, ele pode comprar um nível a mais desta vantagem, causando 1D a mais e alcançando 10/100 metros mais longe.

O Caminho das Lâminas

Este é o caminho dos lutadores que utilizam armas quaisquer. Ele está presente na maioria das escolas de artes marciais, e em vários membros da guarda ou exércitos dos reinos.

Cada nível de Afinidade em Caminho da Luta confere ao personagem um bônus de +1 em quatro habilidades de luta com arma, à escolha do personagem (Ele pode, a cada nível, colocar o bônus em uma habilidade diferente, mas uma vez que ele decida qual habilidade receberá os bônus para um determinado nível, não poderá mais mudá-los).

Grau 1:

Requisitos:

DX 12+

Mestre em Armas de pelo menos 20 pontos (exceto para armas de longo alcance).

20 pontos gastos em habilidades de luta com armas e manobras.

Contra-Requisitos:

Covardia, Paralisia frente ao combate, Post-Combat Shakes.

Enhanced Parry: 10 pontos

O Lutador Ganha +1 em seus aparos com armas.

Extra ST para Danos I: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas. Neste grau, o personagem pode comprar apenas 3 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo "HT". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra HP I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo "ST". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra Knockback I: 3 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 7 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada I: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar apenas 3 níveis.

Grau 2:

Requisitos:

DX 13+

Mestre em Armas de pelo menos 30 pontos (exceto para armas de longo alcance).

40 pontos gastos em habilidades de luta com armas e manobras.

Ataque Extra I: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Extra ST para Danos II: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas. Neste grau, o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo "HT". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra HP II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo "ST". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra Knockback II: 6 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 6 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada II: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 6 níveis.

Aparo Massivo: 15 pontos

Esta vantagem permite ao lutador aparar um ataque em área, tal como explosões ou ataques de fragmentação. Ao apará-lo, o ataque é aberto e passa pelo seu lado, sem afetá-lo.

Grau 3:

Requisitos:

DX 14+

Mestre em Armas de pelo menos 35 pontos (exceto para armas de longo alcance).

60 pontos gastos em habilidades de luta com armas e manobras.

Extra ST para Danos III: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas. Neste grau, o personagem pode comprar 9 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra HP III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra Knockback III: 9 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 5 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada III: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 9 níveis.

Compreensão Marcial: 30 pontos

Normalmente, um personagem que possua habilidade em uma arma específica pode usar uma outra arma da mesma categoria a -2: Por exemplo: um personagem que saiba Kataná pode usar uma Espada de Lâmina larga a -2.

Com esta vantagem, porém, ele ignora o redutor de -2 pela familiaridade, e pode usar TODAS as armas de uma mesma categoria com o mesmo NH, o seu maior NH dentro daquela categoria.

Nos casos em que o redutor de pré-definido é superior a -2, o personagem ganha +2 de bônus no uso de armas similares.

Grau 4:

Requisitos:

DX 15+

Mestre em Armas de pelo menos 40 pontos (exceto para armas de longo alcance).

80 pontos gastos em habilidades de luta com armas e manobras.

Ataque Extra II: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Extra ST para Danos IV: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas. Neste grau, o personagem pode comprar 12 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra HP IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra Knockback IV: 12 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 4 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada IV: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 12 níveis.

Compreensão Bélica: 20 pontos

Pré-requisitos: Compreensão Marcial.

Com esta vantagem, um personagem pode pegar todas suas habilidades com armas de uma mesma categoria, somar seus pontos gastos até então, e considerar que possui um único NH, na categoria inteira.

Por exemplo: um personagem com 4 pontos em Katana, 2 pontos em Espadas de Lâmina Larga, e 8 pontos em Espadas de suas Mãos, teria uma habilidade chamada “Espadas” com 14 pontos gastos.

As categorias são: Espadas, Lanças, Machados, Martelos, Facas.

Mais categorias podem surgir conforme a necessidade do jogo, e ficam à cargo do GM.

Essa vantagem não cobre arremessos ou armas de longo alcance.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

DX 16+

Mestre em Armas de 45 pontos.

100 pontos gastos em habilidades de luta com armas e manobras.

Ataque Extra III: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 3 níveis desta vantagem. Este é o nível máximo desta vantagem.

Extra ST para Danos V: 5 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas. Neste grau, o personagem pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Fadiga Extra V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra HP V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra Knockback V: 15 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes sem armas, passando o mesmo para 1 metro por cada 3 pontos de dano causados, antes de contar a RD. Este é o máximo nível desta vantagem.

Iniciativa Ampliada V: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 15 níveis, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Senhor das Armas: 30 pontos

Pré-requisitos: Compreensão Bélica.

Como em “Compreensão Bélica”, mas o personagem pode juntar TODOS os seus pontos gastos em habilidades com armas em uma única habilidade: “Luta com Armas”. Essa vantagem não cobre arremessos ou armas de longo alcance.

O Caminho das Flechas

Este é o caminho dos arqueiros, lanceiros, e lutadores que utilizam armas de longo alcance. Ele está presente na maioria das escolas de artes marciais, e em vários membros da guarda ou exércitos dos reinos.

Cada nível de Afinidade em Caminho da Luta confere ao personagem um bônus de +1 em Arco, Besta, Funda e Arremesso.

Grau 1:

Requisitos:

DX 12+

Mestre em Armas com pelo menos 20 pontos para qualquer arma de longo alcance.

15 pontos gastos em habilidades de luta com armas de longo alcance e manobras.

Contra-Requisitos:

Nenhum.

Extra ST para Danos I: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas de longo alcance. Neste grau, o personagem pode comprar apenas 3 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo "HT". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra HP I: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo "ST". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 5 pontos.

Extra Knockback I: 3 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas de longo alcance, passando o mesmo para 1 metro por cada 7 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada I: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar apenas 3 níveis.

Tiro Distante I: 2 pontos por nível

Cada nível desta vantagem permite ao personagem dobrar o alcance de qualquer arma de longo alcance, incluindo armas arremessadas. Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Grau 2:

Requisitos:

DX 13+

*Mestre em Armas com pelo menos 25 pontos para qualquer arma de longo alcance.
30 pontos gastos em habilidades de luta com armas de longo alcance e manobras.*

Ataque Extra I: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Extra ST para Danos II: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas de longo alcance. Neste grau, o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo "HT". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra HP II: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo "ST". Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 10 pontos.

Extra Knockback II: 6 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas de longo alcance, passando o mesmo para 1 metro por cada 6 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada II: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 6 níveis.

Tiro Distante II: 2 pontos por nível

Cada nível desta vantagem permite ao personagem dobrar o alcance de qualquer arma de longo alcance, incluindo armas arremessadas. Neste grau, ele pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Precisão da Águia I: 10 pontos por nível

Esta vantagem aumenta o dano causado por um ataque à distância. Seu efeito é reduzir a RD efetiva do alvo. Cada nível reduz a RD por um fator igual a 1 + nível. Assim, por exemplo, um personagem com 4 níveis desta vantagem causa um dano à distância com RD / 5. Este poder não funciona em inimigos cuja RD seja inteira (como é o caso de todas as RDs mágicas), apenas nos casos em que a RD é composta por placas sobrepostas, entre as quais é possível atacar com menos RD.

Neste grau, o personagem apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Tiro Múltiplo I: 10 pontos por nível

Com cada nível desta vantagem, o personagem pode carregar um arco ou besta com um projétil a mais ao mesmo tempo, e atacar, simultaneamente, dois (ou mais) alvos distintos.

Neste grau, ele consegue atacar 2 alvos diferentes carregando dois projéteis ao mesmo tempo.

Grau 3:

Requisitos:

DX 14+

Mestre em Armas com pelo menos 30 pontos para qualquer arma de longo alcance.

45 pontos gastos em habilidades de luta com armas de longo alcance e manobras.

Extra ST para Danos III: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas de longo alcance. Neste grau, o personagem pode comprar 9 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra HP III: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 15 pontos.

Extra Knockback III: 9 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas de longo alcance, passando o mesmo para 1 metro por cada 5 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada III: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 9 níveis.

Tiro Distante III: 2 pontos por nível

Cada nível desta vantagem permite ao personagem dobrar o alcance de qualquer arma de longo alcance, incluindo armas arremessadas. Neste grau, ele pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Precisão da Águia II: 10 pontos por nível

Esta vantagem aumenta o dano causado por um ataque à distância. Seu efeito é reduzir a RD efetiva do alvo. Cada nível reduz a RD por um fator igual a 1 + nível. Assim, por exemplo, um personagem com 4 níveis desta vantagem causa um dano à distância com RD / 5. Este poder não funciona em inimigos cuja RD seja inteira (como é o caso de todas

as RDs mágicas), apenas nos casos em que a RD é composta por placas sobrepostas, entre as quais é possível atacar com menos RD.

Neste grau, o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Tiro Metafísico I: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Precisão da Águia I.

Como “Precisão da Águia I”, mas o personagem consegue usar a redução de RD em qualquer espécie de resistência a dano, mesmo as mágicas ou inteiriças. Esta vantagem altera a regra de “Precisão da Águia”, mas não se soma a ela: Se um personagem tem “Precisão da Águia I” e “Tiro Metafísico I”, os alvos tem RD/2 contra seus tiros, e não RD/3.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível desta vantagem.

Tiro Intuitivo: 25 pontos

Esta vantagem permite que um lutador ganhe o bônus de precisão de uma arma de longo alcance simplesmente ao segurá-la, sem precisar passar um turno mirando.

Grau 4:

Requisitos:

DX 15+

Mestre em Armas com pelo menos 35 pontos para qualquer arma de longo alcance.

60 pontos gastos em habilidades de luta com armas de longo alcance e manobras.

Ataque Extra II: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Extra ST para Danos IV: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas de longo alcance. Neste grau, o personagem pode comprar 12 níveis desta vantagem.

Fadiga Extra IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra HP IV: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 20 pontos.

Extra Knockback IV: 12 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas de longo alcance, passando o mesmo para 1 metro por cada 4 pontos de dano causados, antes de contar a RD.

Iniciativa Ampliada IV: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolagens de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 12 níveis.

Tiro Distante IV: 2 pontos por nível

Cada nível desta vantagem permite ao personagem dobrar o alcance de qualquer arma de longo alcance, incluindo armas arremessadas. Neste grau, ele pode comprar 4 níveis desta vantagem.

Precisão da Águia III: 10 pontos por nível

Esta vantagem aumenta o dano causado por um ataque à distância. Seu efeito é reduzir a RD efetiva do alvo. Cada nível reduz a RD por um fator igual a 1 + nível. Assim, por exemplo, um personagem com 4 níveis desta vantagem causa um dano à distância com RD / 5. Este poder não funciona em inimigos cuja RD seja inteira (como é o caso de todas as RDs mágicas), apenas nos casos em que a RD é composta por placas sobrepostas, entre as quais é possível atacar com menos RD.

Neste grau, o personagem pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Tiro Metafísico II: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Precisão da Águia II.

Como “Precisão da Águia II”, mas o personagem consegue usar a redução de RD em qualquer espécie de resistência a dano, mesmo as mágicas ou inteiriças. Esta vantagem altera a regra de “Precisão da Águia”, mas não se soma a ela: Se um personagem tem “Precisão da Águia II” e “Tiro Metafísico II”, os alvos tem RD/3 contra seus tiros, e não RD/5.

Neste grau, o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Tiro Contorcionista: 20 pontos

Com esta vantagem, um atirador pode atacar com uma arma à distância em qualquer direção, como se estivesse atacando para frente. Isso inclui ataques a inimigos que estão atrás dele, e que ele normalmente não poderia ver, desde que haja condição ambiental para a visão (por exemplo, esta vantagem não funciona no escuro, e também não funciona em inimigos que o atacante não sabe que estão lá).

Tiro Múltiplo II: 10 pontos por nível

Com cada nível desta vantagem, o personagem pode carregar um arco ou besta com um projétil a mais ao mesmo tempo, e atacar, simultaneamente, dois (ou mais) alvos distintos.

Neste grau, ele consegue atacar 3 alvos diferentes carregando quatro projéteis ao mesmo tempo.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

DX 16+

Mestre em Armas com pelo menos 40 pontos: Todas as armas de longo alcance.

75 pontos gastos em habilidades de luta com armas de longo alcance e manobras.

Ataque Extra III: 25 pontos por nível

Cada nível desta vantagem, permite ao lutador comprar um ataque extra no turno sem redutor em seu NH e sem ganho de fadiga. Neste grau, ele pode comprar 3 níveis desta vantagem. Este é o nível máximo desta vantagem.

Extra ST para Danos V: 3 pontos por nível

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 em sua ST ao calcular seu dano causado com armas de longo alcance. Neste grau, o personagem pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Fadiga Extra V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em sua fadiga extra ao dobro de seu atributo “HT”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra HP V: 3 pontos por nível

Normalmente, um personagem está limitado em seu HP extra no dobro de seu atributo “ST”. Com esta vantagem, ele pode ultrapassar este limite em 25 pontos, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Extra Knockback V: 15 pontos

Esta vantagem aumenta o impacto de golpes com armas de longo alcance, passando o mesmo para 1 metro por cada 3 pontos de dano causados, antes de contar a RD. Este é o máximo nível desta vantagem.

Iniciativa Ampliada V: 2 pontos

Cada nível desta vantagem confere ao personagem um bônus de 1 ponto em seus rolamentos de iniciativa. Neste grau, ele pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Tiro Distante V: 2 pontos por nível

Cada nível desta vantagem permite ao personagem dobrar o alcance de qualquer arma de longo alcance, incluindo armas arremessadas. Neste grau, ele pode comprar 5 níveis desta vantagem, mais um por cada grau acima do quinto.

Precisão da Águia IV: 10 pontos por nível

Esta vantagem aumenta o dano causado por um ataque à distância. Seu efeito é reduzir a RD efetiva do alvo. Cada nível reduz a RD por um fator igual a $1 + \text{nível}$. Assim, por exemplo, um personagem com 4 níveis desta vantagem causa um dano à distância com $RD / 5$. Este poder não funciona em inimigos cuja RD seja inteiriça (como é o caso de todas as RDs mágicas), apenas nos casos em que a RD é composta por placas sobrepostas, entre as quais é possível atacar com menos RD.

Neste grau, o personagem pode comprar 4 níveis desta vantagem. Este é o máximo nível desta vantagem.

Tiro Metafísico III: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Precisão da Águia III.

Como “Precisão da Águia III”, mas o personagem consegue usar a redução de RD em qualquer espécie de resistência a dano, mesmo as mágicas ou inteiriças. Esta vantagem altera a regra de “Precisão da Águia”, mas não se soma a ela: Se um personagem tem “Precisão da Águia III” e “Tiro Metafísico III”, os alvos tem RD/4 contra seus tiros, e não RD/7.

Neste grau, o personagem pode comprar 3 níveis desta vantagem. Este é o máximo nível possível.

Tiro Múltiplo III: 10 pontos por nível

Com cada nível desta vantagem, o personagem pode carregar um arco ou besta com um projétil a mais ao mesmo tempo, e atacar, simultaneamente, dois (ou mais) alvos distintos.

Neste grau, ele consegue atacar 4 alvos diferentes carregando quatro projéteis ao mesmo tempo.

O Caminho da Vida

Este é o caminho dos médicos, curandeiros, cirurgiões, herbalistas, acupunturistas, e todas as pessoas que lidam com a medicina em geral, de todas as espécies, seja para curar, quanto para matar.

Cada nível de Afinidade no Caminho da Vida confere ao personagem um bônus de +1 nos rolamentos de Diagnose, Epidemiologia, Medicina, Medicina Esotérica, Primeiros Socorros, Farmácia, Fisiologia, Venefício, Cirurgia e Veterinária. Este bônus não é considerado no cálculo do NH mínimo para atingir os pré-requisitos dos graus.

Grau 1:

Requisitos:

*Medicina 13+, Medicina Esotérica 13+, Cirurgia 13+
HT 10+*

Contra-Requisitos:

Callous, Selfish.

Olho Médico: 5 pontos

Diagnostica o alvo com precisão

Especialista em Traumas I: 5 pontos por nível

Aumenta o numero de rolamentos de HT por nível, Max = 3.

Tratamento Cauteloso I: 2 pontos por nível

Dá bônus no rolamento de HT dos pacientes. Max = 3.

Remendo Improvisado: 1 ponto por nível

Permite que os pacientes ignorem redutores de dor por “nível” minutos. Sem Max.

Acupuntura Reativa: 2 pontos por nível

Impede o progresso de um veneno ou toxina por “nível” horas.

Grau 2:

Requisitos:

*Medicina 16+, Medicina Esotérica 16+, Cirurgia 16+
HT 11+*

Especialista em Traumas II: 5 pontos por nível

Aumenta o numero de rolamentos de HT por nível, Max = 6.

Tratamento Cauteloso II: 2 pontos por nível

Dá bônus no rolamento de HT dos pacientes. Max = 6.

Esforço Químico: 5 pontos por nível

Pré-requisitos: Remendo Improvisado nível 5.

Os pacientes não caem em FP negativo por “nível” minutos, podendo chegar a –HT de fadiga. Sem Max.

Coquetel Medicinal: 3 pontos por nível

Impede o progresso de uma doença por “nível” horas.

Grau 3:

Requisitos:

Medicina 19+, Medicina Esotérica 19+, Cirurgia 19+

HT 12+

Especialista em Traumas III: 5 pontos por nível

Aumenta o numero de rolamentos de HT por nível, Max = 9.

Tratamento Cauteloso III: 2 pontos por nível

Dá bônus no rolamento de HT dos pacientes. Max = 9.

Bomba de Adrenalina: 5 pontos por nível

Pré-requisitos: Remendo Improvisado nível 10, Esforço Químico nível 2.

Os pacientes não caem em HP negativo por “nível” minutos. Sem Max.

Acupuntura Preventiva: 5 pontos por nível

Pré-requisitos: Acupuntura Reativa nível 5.

Impede que o paciente se intoxique ou envenene por “nível” horas.

Grau 4:

Requisitos:

Medicina 22+, Medicina Esotérica 22+, Cirurgia 22+

HT 13+

Especialista em Traumas IV: 5 pontos por nível

Aumenta o numero de rolamentos de HT por nível, Max = 12.

Tratamento Cauteloso IV: 2 pontos por nível

Dá bônus no rolamento de HT dos pacientes. Max = 12.

Panacéia Acessível: 15 pontos

Cura qualquer doença.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

*Medicina 25+, Medicina Esotérica 25+, Cirurgia 25+
HT 14+*

Especialista em Traumas V: 5 pontos por nível

Aumenta o número de rolamentos de HT por nível, Max = 15 + 3 por grau.

Tratamento Cauteloso V: 2 pontos por nível

Dá bônus no rolamento de HT dos pacientes. Max = 15 + 3 por grau.

Últimos Socorros: 20 pontos por nível.

Pré-requisitos: Bomba de Adrenalina nível 2.

Traz de volta à vida um paciente que não tenha morrido a mais de “nível” minutos.

Acupuntura Retroativa: 10 pontos

Pré-requisitos: Acupuntura Preventiva nível 3.

Cura qualquer envenenamento ou intoxicação.

O caminho do Shamanismo

Este é o caminho dos Shamans, místicos naturalistas que encontraram uma profunda ligação esotérica com o mundo animal.

Todos, ou a maior parte, das vantagens dos Shamans dependem dele possuir um “Totem”, um animal guia que lhe deu permissão para usar sua essência em seus efeitos shamânicos. Totens são comprados por espécie animal: Águias, Cachorros, Lobos, Golfinhos, todos são totens válidos.

A aquisição de um Totem depende de uma peregrinação espiritual particular de cada shaman, e muitas vezes o personagem não tem escolha sobre qual o totem que vai lhe aparecer (embora o jogador tenha). Em uma visão (geralmente induzida por alucinógenos), o personagem é guiado por um espírito animal por um labirinto (que pode ser um emaranhado de árvores, um conjunto de cavernas, corredores intermináveis, etc) até o seu final (seu centro), aonde o personagem confronta algum aspecto da sua própria personalidade e, quando bem sucedido, recebe do animal que o guiou a permissão para usá-lo como Totem. Este aspecto a ser confrontado geralmente depende do animal: Leões podem levar o personagem a confrontar sua vaidade; Tigres podem levá-lo a confrontar seu orgulho; Morcegos: o seus medos, e assim por diante.

O Caminho do Shamanismo não possui “Afinidade”.

Grau 1:

Requisitos:

Empatia com Animais

HT 10+, ST 10+, IQ 10+, DX 10+

Percepção 13+

Sobrevivência 12+

Contra-Requisitos:

Nenhum.

Totem Animal: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar 2 totens animais.

Espírito Selvagem I: 3+1 ponto por nível.

O personagem pode assumir características do seu totem de custo até igual ao nível da vantagem. Cada 3 pontos compram uma característica simultânea, e cada 1 ponto compra um ponto de personagem que a característica pode ter.

Neste grau, o personagem pode comprar, no máximo, uma característica com 10 pontos.

Por exemplo: se o personagem comprar uma característica com 10 níveis (por 13 pontos), e seu Totem for um lobo, ele poderia comprar um bônus de +10 em sua percepção olfativa usando seus 10 pontos de características, ou poderia comprar um bônus de +0,5 em seu movimento básico, mas não poderia comprar ambos ao mesmo tempo (um bônus de +0,25 no movimento e +5 no olfato), porque isso seriam duas características diferentes, e

para isso ele teria de comprar um outro conjunto de características com seus pontos apropriados.

Ao assumir uma característica, o personagem deve substituir parte de seu corpo pela parte assumida. Por exemplo: ao assumir o olfato de um lobo, o nariz do personagem se transformaria em um nariz de lobo.

Comunicação do Totem: 10 pontos

O personagem pode falar com os animais que representam seus totens.

Orientação das Selvas: 5 pontos

O personagem nunca se perde quando andando pela selva, floresta, deserto, etc...

Grau 2:

Requisitos:

HT 11+, ST 11+, IQ 10+, DX 10+

Percepção 14+

Sobrevivência 14+

Totem Animal: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar 4 totens animais.

Espírito Selvagem II: 3+1 ponto por nível.

Como “Espírito Selvagem I”, mas o personagem pode comprar, no máximo, duas características com 20 pontos cada.

Conjuração do Totem: 5 pontos

Pré-requisitos: Comunicação do Totem.

O personagem pode chamar os animais que representam seu totem.

Andar das Selvas: 5 pontos.

Pré-requisitos: Orientação das Selvas.

O personagem nunca deixa rastros quando andando pela selva, floresta, deserto, etc...

Grau 3:

Requisitos:

HT 11+, ST 11+, IQ 11+, DX 11+

Percepção 15+

Sobrevivência 16+

Totem Animal: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar 6 totens animais.

Espírito Selvagem III: 3+1 ponto por nível.

Como “Espírito Selvagem II”, mas o personagem pode comprar, no máximo, três características com 30 pontos cada.

Comunicação Selvagem: 5 pontos

Pré-requisitos: Comunicação do Totem.

O personagem pode falar com os animais que representam seus totens.

Corpo Selvagem: 10 pontos por nível:

O personagem pode se tornar um dos animais dos seus totens, a cada nível.

Grau 4:

Requisitos:

HT 12+, ST 12+, IQ 11+, DX 11+

Percepção 16+

Sobrevivência 18+

Totem Animal: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar 8 totens animais.

Espírito Selvagem IV: 3+1 ponto por nível.

Como “Espírito Selvagem III”, mas o personagem pode comprar, no máximo, quatro características com 40 pontos cada.

Possessão do Totem: 5 pontos

Pré-requisitos: Conjuração do Totem, Comunicação Selvagem.

O personagem pode possuir o corpo de um animal que representa seu totem.

Irmandade das Selvas: 5 pontos por nível.

Pré-requisitos: Conjuração do Totem, Comunicação Selvagem.

O personagem pode comandar os animais que representam seu totem e estejam próximos a atacar em combate, auxiliando-o, a 1 animal por nível.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

HT 12+, ST 12+, IQ 12+, DX 12+

Percepção 17+

Sobrevivência 20+

Totem Animal: 5 pontos por nível

O personagem pode comprar 10 totens animais, +2 por grau.

Espírito Selvagem V: 3+1 ponto por nível.

Como “Espírito Selvagem I”, mas o personagem pode comprar, no máximo, cinco características com 50 pontos cada, mais uma característica e 10 pontos em cada por grau acima do quinto.

O Caminho da Influência

Este é o caminho dos governantes, generais, chefes e líderes carismáticos de toda a espécie. Ele permite o comando tanto das massas quanto de pessoas individuais.

Qualquer um pode resistir aos poderes do Caminho da influência, mas pessoas com Sex Appeal, Diplomacia, Lábia ou Filosofia em nível 15 são imunes aos efeitos de Grau 1; em nível 17, são imunes ao Grau 2; em nível 19, são imunes ao Grau 3; em nível 21, são imunes ao Grau 4; e em nível 21, são imunes ao Grau 5.

Cada nível em “Afinidade” no caminho da influência confere ao personagem um bônus de +1 nos rolamentos de Diplomacia, Lábia, Trato Social, Sex Appeal, Erotic Art, Interrogatório, Liderança e Oratória, que não contam no cálculo dos níveis mínimos para atingir os graus.

Grau 1:

Requisitos:

Empatia (Sensitivo).

Carisma 2+

Lábia 12+, Diplomacia 12+, Connoisseur 10+

Contra-Requisitos:

Aparência Negativa, Status Social negativo.

Produzido:

Este personagem pode comprar Aparência a até no máximo +4/+2. Ele não muda sua forma física, evidentemente, mas consegue melhorar seu “estilo” aprendendo a se vestir melhor, falar melhor, andar e se portar de forma atrativa às pessoas.

Se ele tiver um modificador negativo de aparência devido a alguma desfiguração, ele pode usar esta vantagem para amenizar este modificador.

Magnetismo Pessoal: 15 pontos

Este personagem pode usar, se quiser, um bônus de reação único para os 2 sexos igual à média dos 2 bônus.

Voz Melodiosa: 10 pontos

Este personagem pode comprar Voz melodiosa.

Encorajamento I: 10 pontos por nível

Se o personagem passar um tempo encorajando seus aliados, todos têm +1 em seus rolamentos durante uma luta (exceto defesas ativas).

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 1 nível desta vantagem.

Condicionamento Feminino/Masculino I: 5 pontos por nível

Este personagem sabe como funciona a mente do sexo oposto, e se ele dedicar atenção integral a uma pessoa, há poucos que conseguem resisti-lo. Ele pode condicionar,

com palavras, gestos, com atenção e tratamento adequados, uma pessoa do sexo oposto a se tornar seu fiel companheiro.

Um condicionamento nunca é instantâneo, e para ser estabelecido demora dias (mais dias se o alvo for especialmente averso ao personagem). O personagem realiza uma série de rolamento de IQ (contando o seu bônus de Reação) contra o IQ da vítima: um rolamento por dia de condicionamento. Ele vai somando os resultados e, quando chegar a 50, o condicionamento termina, e ele ganha um aliado fiel (que pode ser um dependente, aliado ou patrono, dependendo dos seus pontos). Se ele chegar a -50 (através de várias falhas), aquele personagem jamais pode ser condicionado por ele de novo.

Um condicionamento deve ser mantido diariamente com uma pequena dose de atenção: caso contrário, o alvo poderá vir a questionar sua lealdade.

A lealdade do alvo é grande, mas não absoluta: ele não pode ser ordenado a se colocar em perigo pelo personagem.

Cada nível desta vantagem permite ao personagem manter um condicionamento simultâneo. Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Grau 2:

Requisitos:

Carisma 4+

Lábia 14+, Diplomacia 14+, Conoisneur 12+

Sempre na Moda:

Como em “Produzido”, mas o personagem pode comprar Aparência a até no máximo +6/+2.

Arrasa-Festas: 5 pontos

O personagem pode determinar que, ao entrar em um ambiente, todos vão olhar para ele.

Conta pra mim I: 5 pontos por nível

O personagem consegue arrancar uma resposta (honestas) qualquer de uma pessoa com quem ele esteja conversando. Uma resposta por nível por pessoa.

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 1 nível desta vantagem.

Encorajamento II: 10 pontos por nível

Se o personagem passar um tempo encorajando seus aliados, todos têm +1 em seus rolamentos durante uma luta (exceto defesas ativas).

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 2 níveis desta vantagem.

Condicionamento Feminino/Masculino II: 5 pontos por nível

Como “Condicionamento Feminino/Masculino I”, mas o jogador pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Condicionamento Pessoal I: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Condicionamento Feminino / Masculino 2.

Como Condicionamento Feminino/Masculino, mas o personagem consegue condicionar pessoas do mesmo sexo.

Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Grau 3:

Requisitos:

Carisma 6+

Lábia 16+, Diplomacia 16+, Connoisseur 14+

Dono da Moda:

Como em “Produzido”, mas o personagem pode comprar Aparência a até no máximo +8/+2.

Orador Nato: 5 pontos

Pré-requisitos: Arrasa-Festas.

O personagem pode determinar que, quando ele falar, todos o irão ouvir (de um jeito educado).

Conta pra mim II: 5 pontos por nível

O personagem consegue arrancar uma resposta (honesto) qualquer de uma pessoa com quem ele esteja conversando. Uma resposta por nível por pessoa.

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 2 níveis desta vantagem.

Encorajamento III: 10 pontos por nível

Se o personagem passar um tempo encorajando seus aliados, todos têm +1 em seus rolagens durante uma luta (exceto defesas ativas).

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 3 níveis desta vantagem.

Condicionamento Feminino/Masculino III: 5 pontos por nível

Como “Condicionamento Feminino/Masculino II”, mas o jogador pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Condicionamento Pessoal II: 10 pontos por nível

Como “Condicionamento Pessoal I”, mas o jogador pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Condicionamento Abrangente I: 15 pontos por nível

Pré-requisitos: Condicionamento Pessoal 2.

Como Condicionamento Pessoal, mas o alvo será condicionado a ser absolutamente fiel ao personagem, inclusive se colocando em perigo por ele.

Neste grau, ele apenas pode comprar 1 nível desta vantagem.

Grau 4:

Requisitos:

Carisma 8+
Lábia 18+, Diplomacia 18+, Connoisseur 16+

Filho de Adônis/ Vênus: 20 pontos

Todos os rolamentos de reação com o personagem resultam em um resultado de 18.

Conta pra mim III: 5 pontos por nível

O personagem consegue arrancar uma resposta (honestas) qualquer de uma pessoa com quem ele esteja conversando. Uma resposta por nível por pessoa.

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 3 níveis desta vantagem.

Orador Perfeito: 20 pontos

Pré-requisitos: Orador Nato.

O personagem pode convencer todos os que o ouvem a realizar uma ação determinada que não vá contra seus princípios, ou que eles não sintam ser errada.

Encorajamento IV: 10 pontos por nível

Se o personagem passar um tempo encorajando seus aliados, todos têm +1 em seus rolamentos durante uma luta (exceto defesas ativas).

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 4 níveis desta vantagem.

Lábia Filosófica: 15 pontos

Pré-requisitos: Filosofia 16+.

Esta técnica combina a audácia da lábia com o conhecimento fundamental da filosofia, criando uma estrutura lógica invencível que pode levar uma pessoa a fazer literalmente o que o usuário quiser.

Todas as pessoas que sejam vítimas de um uso de lábia filosófica resistem com seu IQ ou Lábia -5 (o que for maior), se o usuário estiver tentando lhes convencer a fazer algo contrário ao que normalmente fariam. Caso contrário, não há resistência possível.

Como essa perícia depende do alvo acompanhar uma lógica filosófica, ela é mais demorada do que a simples lábia, não sendo passível de ser usada em combate ou situações tensas, e não funcionando em quem se recusar terminantemente a conversar com o usuário (o usuário precisa do feedback do alvo para dirigir a lógica).

O rolamento de Lábia Filosófica é feito com o NH em Filosofia do personagem.

Essa habilidade pode ser usada para responder a qualquer pergunta de uma forma críptica, mas misteriosa e impressionante o bastante, de modo que pareça que a resposta foi completa quando na verdade ela não acrescentou nada.

Se o alvo tem lábia filosófica, ele não é afetado pela lábia do usuário, a não ser que a diferença dos NHs seja maior que 5 em favor do usuário, caso no qual o alvo pode resistir com sua filosofia a +7.

Condicionamento Feminino/Masculino IV: 5 pontos por nível

Como “Condicionamento Feminino/Masculino III”, mas o jogador pode comprar 4 níveis desta vantagem.

Condicionamento Pessoal III: 10 pontos por nível

Como “Condicionamento Pessoal II”, mas o jogador pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Condicionamento Abrangente II: 15 pontos por nível

Como “Condicionamento Abrangente I”, mas o jogador pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

Carisma 10+

Lábia 20+, Diplomacia 20+, Connoisseur 18+

Conta pra mim IV: 5 pontos por nível

O personagem consegue arrancar uma resposta (honest) qualquer de uma pessoa com quem ele esteja conversando. Uma resposta por nível por pessoa.

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 4 níveis desta vantagem, mais um por grau acima do quinto.

Mestre Orador: 20 pontos

Pré-requisitos: Orador Perfeito.

O personagem pode convencer todos os que o ouvem a realizar uma ação determinada, mesmo que ela vá contra seus princípios, ou eles sintam ser errada, mas desde que ela seja rápida e possa ser resolvida em algumas horas.

Encorajamento V: 10 pontos por nível

Se o personagem passar um tempo encorajando seus aliados, todos têm +1 em seus rolagens durante uma luta (exceto defesas ativas).

Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 5 níveis desta vantagem, mais 1 por grau acima do quinto.

Efeito Halo: 20 pontos

Pré-requisitos: Atuação 18+, Dissimulação 18+, Disfarce 16+.

Quando encontramos uma pessoa, existe uma tendência inconsciente de classificar o todo da pessoa em um padrão de comportamento caracterizado por um único elemento proeminente da sua personalidade. Assim, por exemplo, uma pessoa forte pode ser considerada burra, e uma pessoa feia pode ser considerada maligna. Isso é chamado “Efeito Halo”.

Essa habilidade permite a manipulação da própria conduta para passar a imagem que se desejar a uma ou mais pessoas. Com ela, o usuário pode fazer os outros crerem que ele é extremamente inteligente, capaz, tímido, ou qualquer coisa que ele quiser. Ele também pode combinar elementos para formar impressões mais claras. Por exemplo, ele poderia fazer uma pessoa acreditar que ele é um Rei, simplesmente pelo modo de se portar, ou um mago poderosíssimo acreditar que ele é mais forte ainda do que ele.

Em suma, a vantagem permite que o usuário crie para si a ilusão subconsciente de ser o que ele quiser (desde um Rei até um elemental das trevas).

Os Rolamentos de Efeito Halo são feitos com 10 mais o bônus de reação do personagem.

Ela também pode ser usada para fazer as pessoas acharem que o usuário é outra pessoa. Mesmo vendo e ouvindo a cara do usuário, a impressão subconsciente que ficará na mente dos ouvintes é a de outra pessoa, de modo que eles não acharão que foi o usuário quem falou ou fez o que fez. Esse efeito é realizado com -7, e -15 para simular uma pessoa que exista e o usuário conheça.

Com -10 o usuário pode fazer parecer que ele é um animal qualquer.

Com -20 o usuário pode fazer as pessoas acharem que ele simplesmente não está lá!

Condicionamento Feminino/Masculino V: 5 pontos por nível

Como “Condicionamento Feminino/Masculino IV”, mas o jogador pode comprar 5 níveis desta vantagem, mais um por grau acima do quinto.

Condicionamento Pessoal IV: 10 pontos por nível

Como “Condicionamento Pessoal III”, mas o jogador pode comprar 4 níveis desta vantagem, mais um por grau acima do quinto.

Condicionamento Abrangente III: 15 pontos por nível

Como “Condicionamento Abrangente II”, mas o jogador pode comprar 3 níveis desta vantagem, mais um por grau acima do quinto.

O Caminho das Cartas

Este é o caminho das cartomantes e tarólogos, que desvendam o futuro com as cartas, e muitas vezes podem até mudá-lo.

Todos os Usos do Caminho das Cartas requerem que o personagem tire as cartas para um alvo. Isso é chamado uma “leitura”, e o método da leitura é indiferente desde que ela ocorra (Tarô ou baralho tradicional, cruz celta, etc).

Uma leitura tem um tempo de vigência, no qual ela faz efeito e é confiável. A princípio, este tempo é igual a um minuto por margem de acerto do personagem em um rolamento de “Fortune Telling” (M/M), mas isso pode ser mudado com certas vantagens.

Todos os rolamentos do Caminho das Cartas são feitos com o NH de “Fortune Telling” do alvo.

Grau 1:

Requisitos:

Ocultismo 14+, Fortune Telling 16+

IQ 12+

Contra-Requisitos:

Lógica 15+.

Sentir Ligação: 10 pontos

Esta vantagem permite ao personagem sentir a ligação que o alvo possui com outras pessoas dentro do seu campo visual. A informação recebida é genérica, mas específica por campo.

Por exemplo, esta vantagem diria a um personagem: “O alvo tem uma ligação de trabalho com fulano, uma ligação amorosa com ciclana, e uma relação de amizade com beltrano” (supondo que fulano, ciclana e beltrano estão em seu campo visual). A vantagem não dá detalhes sobre o tipo de relação, apenas informa que ela existe. Assim, por exemplo, uma “ligação amorosa” poderia existir entre namorados, entre pessoas casadas, ou entre pessoas que só se conhecem, mas quando uma dela nutre desejos afetivos secretos; poderia até indicar um amor não correspondido ou poderia mostrar que, por trás do ódio aparente, eles na verdade se gostam.

As ligações que são perceptíveis são aquelas entre pessoas íntimas, e o personagem não tem noção da força de uma ligação com esta vantagem.

O personagem também pode identificar, com esta vantagem, uma pessoa que tenha quebrado uma promessa ou um voto.

Condição Favorável I: 5 pontos por nível

O personagem torna-se capaz de alterar as flutuações quânticas ao seu redor de modo a compensar fatores desagradáveis que sejam fruto do acaso ou aleatoriedade.

Pela duração, o alvo da leitura pode passar um tempo se concentrando em uma ação (específica, determinada no momento da leitura), e diminuir os redutores da mesma em 1 ponto por nível desta vantagem.

Esta vantagem não confere bônus, apenas permite que o alvo elimine redutores, e apenas redutores devidos a eventos “naturais”, tais como distância com o alvo, luminosidade local, condições atmosféricas, etc. Redutores devido a atitudes

determinísticas, tais como magias de proteção, dor de ferimentos, resultados de verificações de pânico, etc, não são aliviados.

Neste Grau, o personagem pode apenas comprar 3 níveis desta vantagem.

Palpite Certo: 5 pontos

Esta vantagem permite ao personagem saber o resultado de uma pequena ação, na qual uma grande dose de aleatoriedade esteja envolvida. Assim, ele poderia, por exemplo, saber o resultado de um lançamento de dados, ou qual o bilhete premiado de uma raspadinha. Ela não permite uma visão no futuro distante (mais do que um dia), e, desta forma, não se pode prever o resultado de grandes sorteios.

O destino faz distinção entre um ato que vai mudar a vida de um alvo e um ato que não vai mudar a vida do personagem, e esta vantagem não funciona para acontecimentos que mudem a vida do personagem. Assim, por exemplo, apesar do personagem poder, com esta vantagem, identificar uma raspadinha premiada, e com isso ganhar algum prêmio menor, ela não permite que o personagem ache justamente o bilhete que vai lhe dar milhões de dólares (a não ser que isso não signifique muito na sua vida).

Assim, apesar desta vantagem não transformar o personagem em um rico, ela certamente lhe permite passar um dia sem gastar nada.

A vantagem não cria ocorrências, apenas informa o personagem de uma ocorrência próxima, e ele deve determinar o que quer saber, por exemplo: “Qual será o resultado deste rolamento”, ou: “Qual o bilhete que eu devo pegar”.

Cada uso desta vantagem conferem ao personagem um palpite.

Leitura Duradoura I: 5 pontos;

Com esta vantagem, uma leitura pode ser feita de modo a durar por 10 minutos por margem de acerto do rolamento de “Fortune Telling”.

Grau 2:

Requisitos:

*Ocultismo 17+, Fortune Telling 20+
IQ 13+*

Identificar Ligação: 10 pontos

Pré-requisitos: Sentir Ligação.

Como em “Sentir Ligação”, mas o personagem também identifica uma ligação do alvo com objetos e lugares. Ele também descobre se o alvo possui a vantagem “destino” e em qual valor.

Condição Favorável II: 5 pontos por nível

Como em “Condição Favorável I”, mas o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Sorte Excepcional I: 10 pontos por nível

O personagem pode distorcer uma leitura em seu favor, afetando ações que ele considere excepcionalmente importantes.

Pela duração da leitura realizada, o alvo pode re-rolar qualquer dado de um rolamento que tenha resultado em um “6”, assim efetivamente impedindo que ele tenha erros críticos (ou pelo menos seja bem mais difícil), por um rolamento por nível.

Se o rolamento resultar em um novo “6”, o segundo resultado ainda vale.

O alvo escolhe em quais rolamentos ele vai usar esta vantagem. Esta escolha pode ser feita após o rolamento, mas deve ser feita antes do resultado ser anunciado (ou seja, se ele quiser usar um re-rolamento, deve fazê-lo no exato momento do rolamento original).

Esta vantagem não afeta rolamentos no pré-definido.

O número de re-rolamentos que um personagem possui a cada leitura é igual a seu nível com esta vantagem.

O personagem apenas consegue distorcer uma leitura para um alvo por vez.

Neste Grau, o personagem pode apenas comprar 1 nível desta vantagem.

Sentir Destino: 10 pontos

Pré-requisitos: Palpite Certo, Sentir Ligação.

Esta vantagem dá ao personagem, a capacidade de sentir “fatalidades” ou grandes viradas do destino. O personagem vê as coisas normalmente, mas adquire uma espécie de “intuição” para flutuações do destino.

Diferente das demais, esta vantagem independe da realização de uma leitura para ser efetiva.

A priori, ele deve estar presenciando um evento para dizer se ele tem alguma significação dentro do destino das pessoas, mas um evento particularmente poderoso poderia ser sentido mesmo sem a presença física, se o personagem estiver dentro da área afetada. Por exemplo, no momento em que nasce uma criança destinada a unificar um reino, um usuário desta vantagem poderia sentir que algum evento de grande importância acaba de ocorrer (mas não qual é), desde que ele esteja dentro do reino a ser unificado.

Esta vantagem também permite ao usuário identificar frases proféticas ou especialmente importantes dentro de um contexto transcendental. Por exemplo, uma criança exclamando que uma mulher parece um anjo poderia fazer o sentido de destino do usuário disparar se houver, realmente, algo sobrenatural ou angelical sobre aquela mulher. Frases proféticas realizadas com inocência (ou seja: sem o intuito de realizar uma profecia) também informam o usuário desta vantagem de sua natureza.

Esta vantagem também informa ao usuário do uso de outros efeitos ativos (não sensoriais) do caminho das cartas realizados nas suas imediações (e identifica estes efeitos).

Bons Ventos, Maus Ventos: 10 pontos

Pré-requisitos: Palpite Certo, Sentir Ligação.

O personagem pode atrair boa ou má sorte em pequena quantidade. A sorte advinda afeta o alvo apenas a título de roleplay, e apenas em pequenos detalhes, mas pode ser o detalhe que faz a diferença. Nenhum evento alterado por esta vantagem vai alterar significativamente a vida do alvo (pelo menos, não de imediato), mas podem fazer, ou arruinar, o seu dia. O alvo poderia, por exemplo, ir de casa até o trabalho e encontrar um trânsito calmo mesmo na hora do rush, ou poderia encontrar todos os sinais fechados, e pegar justo a estrada na qual houve um acidente.

O alvo da vantagem deve, efetivamente, procurar algo para ativar a sorte. Se ele ficar parado, sem fazer nada, o efeito será desperdiçado. Por exemplo, se ele quiser

encontrar uma garota simpática para dividir uma cerveja num bar, tem que efetivamente procurar por isso enquanto estiver sobre efeito da vantagem: nenhuma garota vai querer sentar ao seu lado só porque ele está sob este efeito e “quer” que isso aconteça, sem procurar pela coisa.

Assim, o alvo desta vantagem não pode “fazer” algo acontecer além da sua vontade. Se ele precisa que uma pessoa lhe ligue, ela não irá ligá-lo só porque esta vantagem está em efeito.

Esta vantagem não altera rolamentos.

O alvo da vantagem deve dizer, ao personagem, o que ele quer que aconteça no momento da leitura.

Leitura Duradoura II: 5 pontos;

Pré-requisitos: Leitura Duradoura I.

Com esta vantagem, uma leitura pode ser feita de modo a durar por uma cena inteira (algumas horas, uma por margem de acerto do rolamento de “Fortune Telling”).

Grau 3:

Requisitos:

Ocultismo 20+, Fortune Telling 24+

IQ 14+

Ligação Causal: 10 pontos

Pré-requisitos: Identificar Ligação.

O personagem pode também identificar ligações casuais, com pessoas as quais o alvo mal tenha conhecido, podendo ver o grau de intensidade de ligação entre o alvo e a pessoa.

O personagem também identifica alvos que estejam sendo vítimas de possessões, controles mentais, ou qualquer forma de compulsão sobrenatural que efetivamente os tenha forçado a tomar atitudes contrárias à sua vontade

Condição Favorável III: 5 pontos por nível

Como em “Condição Favorável II”, mas o personagem pode comprar 9 níveis desta vantagem.

Sorte Excepcional II: 10 pontos por nível

Como “Sorte Excepcional I”, mas o personagem pode apenas comprar 2 níveis desta vantagem.

Voto perante as Cartas: 15 pontos

Pré-requisitos: Sorte Excepcional I.

Com esta vantagem, o personagem pode fazer um voto mágico. Tal voto terá uma inércia transcendental associada ao mesmo, e carregará consigo o peso da fatalidade.

Dali para frente, até que o voto seja cumprido, quando o alvo se ver frente a uma situação que potencialmente o ajudaria em seu voto, ele terá +3 em todos os rolamentos referentes a ações que possam ajudá-lo a cumprir seu voto, inclusive podendo, com este

bônus, ultrapassar certas limitações intrínsecas às regras do GURPS. Ele também poderá realizar rolamentos pré-definidos como se tivesse gasto 1 ponto na perícia associada, desde que o rolamento seja favorável a seu voto.

Por exemplo: Um personagem jurou defender uma donzela durante uma viagem e tem a desvantagem “sono pesado”. Durante a noite, eles são atacados. O personagem deve rolar contra sua Percepção para acordar, de acordo com a descrição da desvantagem, mas recebe +3 em seu rolamento. Da mesma forma, pela descrição da sua desvantagem, um rolamento de 9 ou menos seria uma falha. Como este rolamento está diretamente ligado a seu voto, ele poderá realizá-lo com um limite 3 pontos maior.

Se o alvo desta vantagem tiver uma atitude que claramente vai contra seu voto, ele passará a sofrer um redutor de -3 em todas as suas ações, e -2 em todas as suas defesas ativas, até que ele faça algo que repare o ato anterior, ou que o voto se torne irrelevante (por exemplo, caso a donzela que ele jurou defender morra).

Olho Gordo I: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Sorte Excepcional I.

Como “sorte excepcional”, mas invertido. O personagem distorce as probabilidades de forma negativa para o alvo.

Pela duração da leitura, quando o personagem quiser, ele pode fazer com que em um rolamento do alvo, ele re-role qualquer UM resultado de “1” ou “2” que tenha obtido nos dados de um rolamento específico. Se o rolamento resultar em um novo “1” ou “2”, o segundo resultado ainda vale.

O personagem não pode forçar o alvo a re-rolar mais dados do que o seu nível desta vantagem.

Esta vantagem requer que, no momento da leitura, o personagem tenha em mãos algum item pessoal do alvo.

O personagem apenas consegue distorcer uma leitura para um alvo por vez.

Neste Grau, o personagem pode apenas comprar 1 nível desta vantagem.

Leitura Duradoura III: 5 pontos;

Pré-requisitos: Leitura Duradoura II.

Com esta vantagem, uma leitura pode ser feita de modo a durar por um dia (um nascer e pôr do Sol).

Grau 4:

Requisitos:

Ocultismo 23+, Fortune Telling 28+

IQ 15+

Ligação Futura: 10 pontos

Pré-requisitos: Ligação Causal.

O personagem consegue ver também futuras possíveis ligações entre os alvos, como por exemplo, se o alvo está destinado a ser o mentor ou o aprendiz de outra pessoa à vista. Veja que esta vantagem revela predestinações, mas não certezas, sendo que elas podem, sob

condições adversas, nunca virem a se cumprir (criando assim uma ligação rompida, que seria identificada como “ele estava destinado a ser o mentor de alguém que já morreu”).

O personagem também se torna apto a reconhecer um alvo que tenha sido vítima de uma manipulação indireta da vontade, como as que ocorrem pelo uso de lábia, dissimulação ou sex appeal, ou o caminho da Influência.

Momento Perfeito: 20 pontos

Com esta vantagem, o personagem torna-se capaz de agir de forma perfeita e impecável em uma situação social. Ele vai dizer a coisa certa no momento certo, olhar para as pessoas certas, com os gestos certos, e sempre causar a melhor impressão possível.

O personagem pode usar esta vantagem de forma genérica, para conseguir um bom desempenho social em geral, ou em um alvo, de modo a impressioná-lo de forma especialmente poderosa.

A vantagem garante ao personagem um rolamento de 15 em todos os rolamentos de reação pela leitura para a qual ela foi determinada, se feita de forma genérica, ou um rolamento de 18 se feita sob um alvo específico. Quando a leitura acaba, novos rolamentos devem ser feitos, quando as pessoas de repente perceberem que o personagem não está mais agindo de forma tão agradável.

Condição Favorável IV: 5 pontos por nível

Como em “Condição Favorável III”, mas o personagem pode comprar 12 níveis desta vantagem.

Sorte Excepcional III: 10 pontos por nível

Como “Sorte Excepcional II”, mas o personagem pode apenas comprar 3 níveis desta vantagem.

Olho Gordo II: 10 pontos por nível

Como “Olho Gordo I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem.

Proteção Estatística I: 20 pontos por nível

Pré-requisitos: Sorte Excepcional II.

Estatisticamente, as coisas dão mais certo para o personagem que possua esta vantagem.

Ela funciona como “Sorte Excepcional”, mas para rolamentos inteiros (o que, em algumas situações, pode, sim, ser indesejável). O personagem ganha um número de rolamentos inteiros a ser usado a cada leitura.

O número de re-rolamentos é igual a seu nível nesta vantagem, e o personagem apenas consegue afetar um alvo por vez.

Neste Grau, o personagem pode apenas comprar 1 nível desta vantagem.

Leitura Duradoura IV: 5 pontos;

Pré-requisitos: Leitura Duradoura III.

Com esta vantagem, uma leitura pode ser feita de modo a durar por uma semana (um quarto lunar).

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

*Ocultismo 16+, Fortune Telling 32+
IQ 16+*

Condição Favorável V: 5 pontos por nível

Como em “Condição Favorável IV”, mas o personagem pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 a cada grau acima do quinto.

Sorte Excepcional IV: 10 pontos por nível

Como “Sorte Excepcional III”, mas o personagem pode apenas comprar 4 níveis desta vantagem, mais 1 por grau acima do quinto.

Olho Gordo III: 10 pontos por nível

Como “Olho Gordo II”, mas o personagem pode comprar 3 níveis desta vantagem, mais 1 por grau acima do quinto.

Proteção Estatística I: 20 pontos por nível

Como em “Proteção Estatística I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis desta vantagem, mais um por grau acima do quinto.

Presente dos Céus: 30 pontos

Pré-requisitos: Proteção Estatística, Momento Perfeito, Ligação Futura.

Ao realizar esta leitura, o personagem deve rolar seu NH com “Fortune Telling” com um redutor dependente da sua familiaridade com o objeto alvo:

Modificador:	Familiaridade
0	O personagem toca um objeto associado ao objeto alvo
-4	O personagem não toca em nada associado ao objeto alvo
+1	O personagem sabe o nome verdadeiro do objeto alvo
0	Personagem conhece intimamente o objeto alvo
-2	Personagem conhece muito bem o objeto alvo
-4	O personagem conhece o objeto alvo
-6	O personagem tem certo conhecimento do objeto alvo
-	O personagem não conhece o objeto alvo de forma alguma *

* este grau de familiaridade não é possível

Esta vantagem altera o destino de um objeto em relação a um alvo. O personagem alvo deve estar presente no lançamento desta leitura.

O personagem poderia, por exemplo, determinar que um tesouro nunca encontrado será descoberto pelo alvo, e pela duração da leitura, os eventos irão acontecer de forma a fazer com que esta determinação realmente venha a acontecer.

O alvo não precisa fazer nada para que este destino se cumpra, mas se fizer, pode acelerar em muito o tempo necessário para que ele ocorra.

Esta vantagem somente pode ser tentada uma vez por objeto, por personagem.

O GM pode determinar que certos objetos que sejam excepcionalmente famosos ou procurados sejam tão difíceis de terem seu destino alterado, a ponto de serem impossíveis. Por exemplo, apesar do personagem poder (em teoria) usar esta vantagem para reencontrar o galo maltês roubado, que todo mundo está atrás, ele não poderia fazer com que o principal castelo do mais poderoso reino do mundo fosse seu: o “peso metafísico” deste objeto é grande demais.

Romper Voto: 10 pontos

Pré-requisitos: Voto perante as Cartas.

O personagem pode romper um voto perante as Cartas. Para tanto, ele deve tocar o alvo, este deve aceitar a quebra, e o personagem deve ter mais sucessos do que o personagem que criou o voto teve na sua confecção.

Se bem sucedido, o voto não mais afetar o alvo.

Esta vantagem somente pode ser tentada uma vez a cada ciclo lunar (mês) por voto.

Leitura Duradoura V: 10 pontos;

Pré-requisitos: Leitura Duradoura IV.

Com esta vantagem, uma leitura pode ser feita de modo a durar por um ciclo lunar (um mês).

O caminho da visão:

Os estudantes do caminho da visão são místicos, videntes, oráculos em geral. Pessoas misteriosas para as quais o conhecimento das coisas ocultas e motivos ulteriores das coisas causa um grande peso, e requer um grande isolamento do mundo.

Muitos poderes do caminho precisam do que é chamado de um foco: um artifício material através do qual o vidente possa concentrar sua intuição. Normalmente, estes focos têm um aspecto como: baralho de cartas com imagens, bola de cristal, jogo de runas, livros divinatórios usados com moedas, etc. O personagem deve determinar qual o seu foco no momento da criação do personagem, e este deve ser igual ao foco de seu mentor. Para desenvolver um foco adicional para uso com seus poderes, ele precisa de uma perícia adequada (Mental / Média) em nível 18 ou mais.

Poderes que requeiram o uso de foco não podem ser usados instantaneamente. Eles prescindem que o vidente passe pelo menos um minuto em concentração usando o seu foco apropriado. A informação recebida dependerá do foco usado: por exemplo, uma bola de cristal pode dar imagens levemente distorcidas, mas nenhuma informação sonora ou tátil, baralhos de carta podem ser uma informação mais essencial, porém menos nítida sobre o alvo, etc...

Cada ponto de “Afinidade” no caminho da visão é considerado como 1 nível a mais em Prontidão. Para a contabilidade dos pré-requisitos, os pontos em Afinidade são levados em conta no cálculo da percepção.

Apesar do nome, este caminho lida não somente com visões, mas percepções em geral.

Grau 1:

Requisitos:

Percepção (geral) 13+

Historia (qualquer) NH 12+.

Empatia (sensitivo), ou Intuição, ou Reflexos em combate.

Contra-Requisitos:

Cusiosidade.

Clariaudiência: 15 pontos

requer foco.

Como o poder “Clarisciência” do GC42, mas só para a audição.

Clariosmia: 5 pontos

requer foco.

Como o poder “Clarisciência” do GC42, mas só para cheiros e sabores.

Sentido do perigo: 10 pontos

Como a vantagem “Sentido do Perigo” do GC47.

Detecção I: 10, 5 ou 2 pontos

O personagem pode comprar o poder “Detect” do GC48 para uma substância comum a 10 pontos de personagem, Ocasional a 5 pontos de personagem, e Rara a 2 pontos de personagem. Neste grau, ele apenas pode comprar este poder para UMA substância, à sua escolha. Este poder não pode ser comprado para substâncias muito comuns.

Gustação Discriminatória: 5 pontos

Como o poder “gustação discriminatória” do GC49.

Percepção Ilimitada:

Estudantes do caminho da visão podem comprar as vantagens de percepção e prontidão sem nível máximo.

Visão Noturna: 1 ponto a cada nível

Como a vantagem “visão noturna” do GC71. Útil apenas até o nono nível.

Visão periférica: 5 pontos.

Como a vantagem “visão periférica” do GC74.

Toque Sensível: 5 pontos.

Como a vantagem “toque sensível” do GC83.

Visão telescópica I: 2 pontos por nível.

Como a vantagem “visão telescópica” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar este poder até no máximo nível 2.

Grau 2:

Requisitos: Percepção (geral) 16+

Clarividência: 10 pontos

requer foco.

Como o poder “Clarividência” do GC42, mas só para a visão.

Visão 360 graus: 10 pontos.

Como a vantagem “visão 360 graus” do GC34.

Visão parcial no escuro: 10 pontos.

Como a vantagem “Visão no Escuro” do GC47.

Detecção II:

Como em Detecção I, mas o personagem pode comprar o poder duas vezes. Ou seja, neste nível ele ganha a possibilidade de detectar uma coisa a mais.

Detecção Residual I:

Pré-requisitos: Detecção com a substância relacionada requer foco.

Este poder permite ao usuário detectar resíduos das substâncias que ele já pode normalmente detectar. Assim, ele pode detectar magias residuais, calor residual, som residual, etc, percebendo não apenas os detalhes que ele já está acostumado, mas também a quanto tempo atrás a substância detectada se manifestou no local. Este poder custa o mesmo número de pontos da detecção específica. Ele detecta resíduos em um rolamento de percepção, e o tempo no qual ele consegue detectá-los é igual a 1 minuto por margem de acerto. Apenas um rolamento de detecção é permitido por cada substância residual sentida.

Olfato Discriminatório: 10 pontos

Como o poder “olfato discriminatório” do GC49.

Infravisão: 5 pontos

Como o poder “infravisão” do GC60.

Visão Penetrante: 5 pontos por nível

Como a vantagem “visão penetrante” do GC74. Cada nível penetra 15cm de material. Neste grau, apenas 2 níveis deste poder são permitidos.

Visão Invisível: 10 pontos

Como o poder “Ver Invisível” do GC83.

Visão telescópica II: 2 pontos por nível.

Como a vantagem “visão telescópica” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar este poder até no máximo nível 4.

Grau 3:

Requisitos: Percepção (geral) 20+

Visão total no escuro: 5 pontos.

Pré-requisito: visão parcial no escuro.

Como a vantagem “Visão no Escuro” do GC47, à cores.

Detecção III:

Como em Detecção II, mas o personagem pode comprar o poder três vezes. Ou seja, neste nível ele ganha a possibilidade de detectar três substâncias diferentes.

Detecção Residual II:

Pré-requisitos: Detecção residual I com a substância relacionada requer foco.

Como em Detecção residual I, mas o tempo percebido é igual a 10 minutos por margem de acerto. O custo é igual a metade do custo nominal da detecção original. Apenas um rolamento de detecção é permitido por cada substância residual sentida.

Audição Discriminatória: 10 pontos

Como o poder “audição discriminatória” do GC49.

Oráculo: 10 pontos

requer foco.

Como o poder “oráculo” do GC49.

Visão Penetrante: 5 pontos por nível

Como a vantagem “visão penetrante” do GC74. Cada nível penetra 15cm de material. Neste grau, 4 níveis deste poder são permitidos.

Visão Virtual: 20 pontos

Como o poder “Scanning Sense – Para Radar” do GC81.

Visão telescópica III: 2 pontos por nível.

Como a vantagem “visão telescópica” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar este poder até no máximo nível 6.

Visão da Forma Real: 10 pontos.

O personagem vê a forma real de qualquer ser que tenha sua forma alterada sobrenaturalmente, desde que a alteração seja física. Ele vê a forma alterada como um contorno transparente ao seu redor. Para este poder funcionar, o personagem deve ser bem sucedido em um rolamento de percepção (mais afinidade) com um redutor apropriado caso o alvo esteja sobrenaturalmente protegido.

Grau 4:

Requisitos: Percepção (geral) 25+

Detecção IV:

Como em Detecção III, mas o personagem pode comprar o poder quatro vezes. Ou seja, neste nível ele ganha a possibilidade de detectar quatro substâncias diferentes.

Detecção Residual III:

Pré-requisitos: Detecção residual II com a substância relacionada

requer foco.

Como em Detecção residual II, mas o tempo percebido é igual a 2 horas por margem de acerto. O custo é igual a metade do custo nominal da detecção original. Apenas um rolamento de detecção é permitido por cada substância residual sentida.

Visão Penetrante: 5 pontos por nível

Como a vantagem “visão penetrante” do GC74. Cada nível penetra 15cm de material. Neste grau, 6 níveis deste poder são permitidos.

Precognição: 15 pontos

requer foco.

Como o poder “precognição” do GC77.

Visão telescópica IV: 2 pontos por nível.

Como a vantagem “visão telescópica” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar este poder até no máximo nível 8.

Visão da Realidade: 10 pontos.

O personagem vê através de qualquer ilusão sensorial, visual, auditiva, olfativa ou tátil. Ele vê a ilusão como um contorno transparente ao redor da realidade que ela oculta. Para este poder funcionar, o personagem deve ser bem sucedido em um rolamento de percepção (mais afinidade) com um redutor apropriado caso a ilusão esteja sobrenaturalmente protegida.

Grau 5 ou mais:

Requisitos: Percepção (geral) 30+

Detecção IV:

Como em Detecção III, mas o personagem pode comprar o poder cinco vezes, mais uma por grau acima de cinco.

Detecção Residual IV:

*Pré-requisitos: Detecção residual III com a substância relacionada
requer foco.*

Como em Detecção residual III, mas o tempo percebido é igual a 1 dia por margem de acerto. O custo é igual a metade do custo nominal da detecção original. Apenas um rolamento de detecção é permitido por cada substância residual sentida.

Visão Penetrante: 5 pontos por nível

Como a vantagem “visão penetrante” do GC74. Cada nível penetra 15cm de material. A este grau, o personagem pode comprar 8 níveis mais 2 por grau acima de cinco.

Psicometria: 10 pontos

requer foco.

Como o poder “psicometria” do GC78.

Visão telescópica V: 2 pontos por nível.

Como a vantagem “visão telescópica” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar 10 níveis deste poder, mais 2 por grau acima de cinco.

O Caminho da Mente

Aqui se encontram as pessoas com alta sensibilidade, empatas de toda a espécie, que desenvolvem essa sensibilidade a ponto de serem capazes de penetrar na mente alheia e ouvir os pensamentos dos outros, ver o que eles vêem, entrar em seus sonhos, etc: os Telepatas.

Cada nível em Afinidade com o “Caminho da Mente” confere ao personagem um bônus de +1 em Psicologia, Detecção de Mentiras, Interrogatório, Body Language, Lábia e Leitura Labial.

Várias Habilidades mentais dependem do telepata “penetrar” na mente do alvo. Geralmente, isso é feito com um rolamento de IQ + Afinidade contra a vontade do alvo. Porém, o alvo pode ter defesas mentais específicas, contra as quais o telepata deve ter de usar uma de suas técnicas de invasão.

Assim, este caminho possui um “Grau 0”, que lista as defesas mentais que todas as pessoas podem comprar. Qualquer defesa mental é suficiente para garantir que uma invasão básica (um rolamento de IQ + Afinidade) seja totalmente barrado. Invasões que usam técnicas específicas dependem de uma disputa, e daquilo que se chama: batalha mental.

A não ser que especificado de outra forma, o alcance de todas as habilidades telepáticas é 10m, podendo crescer com o uso do amplificador “Increased Range”.

Batalhas Mentais:

Uma batalha mental ocorre quando um telepata está tentando invadir a mente de um alvo que esteja protegida por uma das técnicas de defesa. As técnicas de defesa são perícias que qualquer pessoa pode aprender, e sempre que uma pessoa aprende uma delas, ela está, automaticamente, usando a técnica o tempo todo. Se uma pessoa souber mais de uma técnica de defesa, pode escolher qual está ativa em um determinado momento.

As técnicas de defesa erguem uma barreira mental na mente do alvo que tem “IQ” pontos de resistência (PR). O objetivo de uma batalha mental é reduzir a resistência do alvo para zero, caso no qual o telepata consegue penetrar na mente do alvo.

Uma pessoa recupera todos os seus pontos de resistência mental em um minuto. Assim, mesmo que um telepata penetre na mente de um alvo, se ele se demorar mais de um minuto lá dentro, deverá refazer sua batalha caso deseje invadir a mente do alvo no futuro. Isso também limita todas as batalhas mentais a uma duração máxima de um minuto.

Sempre que um alvo perde uma batalha mental, sua PR cai em 1 ponto com aquele telepata, para sempre. Sempre que um alvo ganha uma batalha mental, sua PR aumenta 1 ponto com aquele telepata, para sempre.

Cada turno de uma batalha mental leva dez segundos. Assim, se um Telepata não conseguir invadir a mente de um alvo em 5 turnos de batalha, o alvo irá recuperar sua resistência psíquica e o telepata automaticamente perderá a batalha.

Uma batalha mental se processa através de uma disputa de rolamentos: o Telepata rola seu IQ mais Afinidade, e o alvo resiste com sua perícia na técnica mental sendo usada. Em uma vitória do alvo (ou um empate), nada acontece. Em uma vitória do telepata, ele reduz a PR do alvo em tantos pontos pelos quais venceu o rolamento.

Dependendo da técnica usada, e da defesa do alvo, o Telepata pode ter um bônus ou redutor em seu rolamento. Algumas combinações de ataque e defesa tem um modificador de “n/a”, indicando que, se aquela técnica for usada contra aquela defesa, a defesa é ineficaz e o ataque penetra totalmente, retirando do alvo um número de PRs iguais ao valor do rolamento do Telepata. Se o modificador for igual a: “tudo”, o ataque é completamente ineficaz, e o alvo vence automaticamente.

Um atacante nunca sabe qual a técnica defensiva o alvo está usando, e o alvo, quando é vitimado por um ataque mental, sempre sabe qual técnica o atacante está usando.

As técnicas de ataque mental são: Broca Mental, Ataque Empático, Argumento Sofismático, Finta Mental e Ataque Ideológico. As perícias de defesa são: Mente em Branco, Autoconhecimento, Filosofia Interior, Percepção Residual e Técnica da Aceitação.

A tabela mestra de batalhas mentais é a seguinte:

	Broca Mental	Ataque Empático	Argumento Sofismático	Finta Mental	Ataque Ideológico
Técnica da Aceitação	Tudo	-3	N/A	-6	0
Autoconhecimento	-6	Tudo	0	N/A	-3
Filosofia Interior	-3	-6	Tudo	0	N/A
Percepção Residual	0	N/A	-3	Tudo	-6
Mente em Branco	N/A	0	-6	-3	Tudo

As Perícias de defesa mental tem outras aplicações além da sua funcionalidade em uma batalha mental:

Grau 0 (perícias defensivas):

Técnica da Aceitação (M/F):

Pré-requisitos: Psicologia 12+.

Esta é a técnica de se sair bem em um argumento usando as idéias e pensamentos do seu oponente. Uma pessoa com esta técnica se especializou em perceber e ficar sempre atenta ao que as outras pessoas estão dizendo, e descobrir ganchos em suas idéias que lhes permitam explicar o seu próprio ponto de vista.

Esta habilidade confere um bônus igual a um terço do seu NH que ultrapassa 10 (arredondado para cima) em rolamentos de Lábia, Comércio e Diplomacia, quando o

personagem estiver engajado em uma discussão bilateral com uma (e apenas uma) outra pessoa.

Esta é uma habilidade defensiva, e tem especial ação contra a “broca mental”, porque não resiste à broca e a reverte inteiramente sobre o atacante. Ela é especialmente fraca contra o ataque sofismático, uma vez que aceita todos os argumentos deste.

Autoconhecimento (M/F):

Pré-requisitos: Psicologia e Filosofia 12+.

Essa habilidade explica ao personagem quem ele é, realmente, sem máscaras, e lhe ensina a ver sua própria personalidade com impessoalidade e imparcialidade.

Quando um personagem consegue enxergar a si mesmo tal qual ele é, ele está dando o primeiro passo no sentido da mudança, e essa habilidade permite que um personagem recompre qualquer uma de suas desvantagens mentais a 200 horas de reflexão por ponto de desvantagem recomprada.

Esta é uma habilidade defensiva, e tem especial ação contra o “ataque empático”, porque o personagem, conhecendo a si mesmo, não se deixa levar por uma indução carismática qualquer. Ela é especialmente fraca contra a finta mental, porque como a atenção do personagem está principalmente voltada para si mesmo, ele dificilmente percebe os sinais mentais sutis que uma finta mental deixa em sua mente.

Filosofia Interior (M/F):

Pré-requisitos: Filosofia 12+.

Essa é a habilidade de fechar seu conhecimento próprio e explicar, para si mesmo, como as coisas funcionam. A filosofia interior permite que um personagem use o conhecimento que tem para explicar o universo de forma satisfatória, e indica ao personagem as falhas na sua argumentação que lhe permitem procurar novos conhecimentos de forma muito mais focada.

A posse de uma filosofia interior é uma arma poderosa, e protege o personagem de enganações e truques. O personagem tem um bônus para resistir a qualquer uso de lábia ou dissimulação (ou qualquer perícia no sentido de lhe enganar ou forçar-lhe a fazer algo que ele não quer) igual a um terço do seu NH que ultrapasse 10.

Esta é uma habilidade mental defensiva, e tem especial ação contra o “argumento sofismático”, porque o personagem, armado com uma filosofia própria, dificilmente se deixa enganar por si mesmo. Ela é especialmente fraca contra o ataque ideológico, porque, sob o bombardeio incessante de idéias, ele tenta assimilar a todas, e acaba baixando todas as suas defesas.

Percepção Residual (M/F):

Pré-requisitos: Meditação 12+.

Esta é a técnica de manter as percepções residuais dos acontecimentos vivas na memória, de modo a fazer com que eles sejam mais facilmente recordáveis. Ela substitui o IQ em qualquer rolamento para se lembrar de algo.

Personagens com Memória Eidética tem +2 nesta habilidade, e personagens com Memória Fotográfica tem +4.

Com esta habilidade, o personagem duplica suas horas de treino através da lembrança das aulas passadas. Assim, por exemplo, o personagem poderia passar 100 horas

aprendendo uma habilidade com um professor, e as outras 100 se lembrando da lição, e com isso ganhar 1 ponto de personagem por estudo (a 200 horas por ponto).

Esta é uma habilidade mental defensiva, e tem especial ação contra a “finta mental”, porque o personagem, treinado em se recordar das percepções mais tênues, facilmente identifica uma finta quando ocorre. Ela é especialmente fraca contra o ataque empático, porque as percepções residuais apenas reforçam característica empática deste ataque.

Mente em Branco (M/F):

Pré-requisitos: Meditação 12+.

Esta habilidade é a arma definitiva contra o stress: a capacidade de manter a mente em um estado passivo e de calma na maior parte do tempo.

Um personagem com Mente em Branco tem um bônus igual a um décimo do valor desta perícia em todos os seus rolamentos de envelhecimento.

Um rolamento de Mente em branco aumenta em um ponto o rolamento de autocontrole do personagem. Ao resistir a uma desvantagem qualquer, seu autocontrole é considerado como um ponto maior caso o personagem seja bem sucedido em um rolamento de “Mente em Branco”.

Esta é uma habilidade mental defensiva, e tem especial ação contra o “ataque ideológico”, porque o personagem, sempre calmo e tranquilo, suporta um bombardeio de idéias com total passividade. Ela é especialmente fraca contra a broca mental, porque deixa a mente do usuário totalmente à mercê da vontade inimiga.

Grau 1:

Requisitos:

IQ 13+

Empatia (Sensitividade), ou Intuição, ou Empatia com Animais.

10 pontos gastos nas perícias: Observação, Body Language, Psicologia, Detecção de Mentiras, Leitura Labial, Brainwashing, Interrogatório, Hipnotismo, Meditação.

Contra-Requisitos:

Callous, Selfish, Confused.

Broca Mental: 0 pontos

Pré-requisitos: Vontade em nível IQ+2 ou superior.

Este é o ataque mental básico e default de todo o Telepata. Ele consiste em um impulso concentrado de vontade no sentido de quebrar as defesas do alvo. Ele é bem bruto e óbvio, e facilmente identificável.

Ataque Empático: 5 pontos

Pré-requisitos: Carisma 2+.

Esta é uma forma de ataque mental. Com ela, o telepata envia uma onda de influência para o alvo de forma a fazer com que ele baixe suas defesas pela força do carisma do Telepata.

Argumento Sofismático: 5 pontos

Pré-requisitos: Filosofia 14+.

Esta é uma das formas de ataque mental. Ela consiste em bombardear o alvo de induções telepáticas no sentido de fazer com que ele mesmo se convença de um motivo para deixar o atacante entrar na sua mente.

Finta Mental: 5 pontos

Pré-requisitos: Psicologia 13+.

Esta é uma das formas de ataque mental. Ela consiste em um ataque do tipo “broca” bem rápido, seguido de uma súbita retração, na esperança de fazer com que o alvo acredite que o ataque já terminou e baixe suas defesas.

Ataque Ideológico: 5 pontos

Pré-requisitos: Língua 13+.

Uma das formas de ataque mental, o ataque ideológico consiste no bombardeamento de idéias desconexas na mente do alvo no sentido de atordoá-lo devido ao stress causado na sua atenção, e fazer baixar suas defesas.

Creia-me: 10 pontos

Com essa vantagem, o personagem afeta a mente do alvo de modo a convencê-lo que o que ele fala é verdade. Isso pode ser feito de uma série de maneiras, por exemplo: se ele entrar em um bar e fizer o barman acreditar que ele já pagou a conta, ele pode acabar não cobrando.

Enviar Pensamentos: 5 pontos

Esta vantagem permite que o personagem envie pensamentos para um alvo. Ele deve ver o alvo e se concentrar intensamente nele. O alvo ouve os pensamentos do personagem como se este os estivesse sussurrando na sua orelha. A linguagem é uma barreira a esta habilidade. Enquanto o personagem se concentrar, ele pode enviar pensamentos.

O personagem não precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Controle Emocional:

O personagem pode controlar a emoção do alvo, forçando-o a sentir qualquer emoção com a qual ele esteja familiar. Esta vantagem pode ser usada para melhorar ou piorar a reação de um alvo para com outra pessoa, alterando seu rolamento de reação em 1 ponto por margem de acerto do rolamento.

Esta vantagem não consegue induzir emoções fortes o bastante para causar uma verificação de pânico.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Visão Onírica:

Esta vantagem permite que o personagem assista aos sonhos do alvo. Para usá-la, o alvo deve estar adormecido, e o personagem deve estar com os olhos fechados. Ele verá e ouvirá o que o alvo vê e ouve em seus sonhos.

Sonhos passam muito rápido (3 a 4 segundos), e contém muita informação concentrada. Um personagem usando esta habilidade entra em uma espécie de tempo alterado, no qual ele vê os sonhos do alvo transcorrendo normalmente, e horas de experiência onírica representam meros instantes no mundo físico.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Sensação Psíquica:

Essa vantagem permite ao personagem captar outros usos de telepatia que ocorram nas suas proximidades. A área básica coberta é 10 metros de raio, podendo ser ampliada com “Increased Range” (E não “Increased Area”).

Essa habilidade funciona passivamente e sempre alerta o usuário de usos de poderes, embora não dê informações sobre a fonte dos mesmos. Ela é, porém, capaz de identificar qual poder foi usado, e se o alvo do poder estiver no alcance visual do personagem, ele também saberá em quem.

Vontade Reforçada I: 4 pontos por nível

Este personagem pode comprar vontade ampliada a 4 pontos por nível, ao invés dos 5 pontos usuais. Neste grau, ele pode comprar no máximo 15 níveis de vontade extra.

Escudo Mental I: 3 pontos por nível

Como a vantagem “Mind Shield” do GC70. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 5 níveis desta vantagem.

Grau 2:

Requisitos:

IQ 14+

20 pontos gastos nas perícias: Observação, Body Language, Psicologia, Detecção de Mentiras, Leitura Labial, Brainwashing, Interrogatório, Hipnotismo, Meditação.

Ilusão Simples: 5 pontos

Pré-requisitos: Enviar Pensamentos.

Esta vantagem permite ao personagem causar pequenas alucinações na mente de uma vítima, de modo a fazer com que ela veja, ouça, toque e interaja com objetos que não existem na verdade.

Com esta vantagem, o personagem pode criar a ilusão de um objeto ou pessoa. Ele deve se concentrar o tempo todo na ilusão para mantê-la, ou o alvo a verá sumindo da sua frente.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Ler Pensamentos Superficiais: 10 pontos

Pré-requisitos: Finta Mental.

O personagem torna-se capaz de ler os pensamentos superficiais do alvo. Os pensamentos superficiais englobam tudo aquilo no qual ele está pensando naquele momento, mas nenhuma associação derivada destes pensamentos. Com isso, por exemplo, ele poderia dizer se um alvo está mentindo ou não, mas não poderia dizer qual a verdade.

O personagem percebe os pensamentos do alvo em sua mente como se fossem os seus próprios, e deve dedicar concentração total para diferenciar quais destes pensamentos realmente provém do alvo.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Sugestão Ideológica: 10 pontos

Pré-requisitos: Argumento Sofismático, Enviar Pensamentos.

Com esta vantagem, o alvo pode impor uma sugestão na mente do alvo: uma idéia que ele vai achar que teve por si mesmo. Esta vantagem não garante que o alvo vá seguir aquela idéia, mas ele muito provavelmente vai achar um motivo para justificar a idéia, já que ele irá considerá-la algo seu.

Assim, não é incomum um telepata induzir uma idéia absurda na mente do alvo e logo depois ouvi-lo defendendo sua própria idéia com os argumentos mais desparatados o possível...

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Projeção Onírica: 5 pontos

Pré-requisitos: Visão Onírica.

Como em “Visão Onírica”, mas o personagem se projeta para dentro do sonho do alvo (e também cai no sono ao fazê-lo), e passa a interagir com o mesmo como se fosse mais um de seus personagens. A qualquer momento ele pode romper a projeção e retornar a seu corpo.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Atordoamento: 10 pontos

Pré-requisitos: Ataque Ideológico.

Esta vantagem permite que o personagem bombardeie o alvo com uma forte tensão psíquica a ponto de atordoá-lo. O alvo deve resistir ao ataque com sua Vontade (mesmo que o personagem já tenha entrado em sua mente), e caso ele perca a resistência, ficará atordoado por um número de turnos iguais à margem pela qual perdeu a disputa. Enquanto o personagem se concentrar intensamente no alvo, este não poderá sair do atordoamento. Após este período, o alvo pode rolar sua percepção a cada turno para recobrar os sentidos.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Localização Psíquica I: 5 pontos

Com esta vantagem, o personagem pode localizar uma pessoa que ele conheça (por isso entenda: ele deve conhecer sua mente: como ele pensa, do que ele gosta). O personagem se concentra em uma mente, uma personalidade para localizar, e portanto, sua forma física atual é irrelevante. Em um sucesso, ele recebe uma impressão genérica relacionada à direção e distância do alvo, mas clara o bastante para permitir que o personagem use outras habilidades telepáticas no alvo caso este esteja ao alcance delas, mesmo que o personagem não esteja vendo o alvo no momento.

O alcance desta vantagem é de 100 metros. Esse alcance não pode ser ampliado.

O personagem não precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Vontade Reforçada II: 4 pontos por nível

Este personagem pode comprar vontade ampliada a 4 pontos por nível, ao invés dos 5 pontos usuais. Neste grau, ele pode comprar no máximo 20 níveis de vontade extra.

Escudo Mental II: 3 pontos por nível

Como a vantagem “Mind Shield” do GC70. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 10 níveis desta vantagem.

Grau 3:

Requisitos:

IQ 15+

30 pontos gastos nas perícias: Observação, Body Language, Psicologia, Detecção de Mentiras, Leitura Labial, Brainwashing, Interrogatório, Hipnotismo, Meditação.

Ler Pensamentos Profundos: 10 pontos

Pré-requisitos: Ler Pensamentos Superficiais.

Como em “Ler Pensamentos Superficiais”, mas o personagem também capta associações mentais relevantes, percebendo não apenas o que o personagem está pensando, mas também porque ele está pensando naquelas coisas, revelando seus motivos e objetivos.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Comunicação: 10 pontos

Pré-requisitos: Enviar Pensamentos, Ler Pensamentos Superficiais.

Com esta vantagem, o personagem consegue se comunicar mentalmente com outra pessoa. O alvo ouve os pensamentos do personagem como se ele os estivesse sussurrando no seu ouvido, e o personagem não ouve nenhum pensamento do alvo exceto os que ele o quiser enviar.

Uma comunicação mental requer total atenção por parte do personagem, mas não é invasiva: não requer um contato mental prévio.

Controle Mental Pontual: 15 pontos

Pré-requisitos: Sugestão Ideológica

Esta vantagem permite que o personagem controle uma parte do corpo do alvo, impedindo-o ou forçando-o a realizar certas ações específicas. A parte controlada não pode ser maior do que um membro (um braço ou perna).

Com isso, por exemplo, ele poderia impedir o alvo de atirar uma flecha, ou controlar seu braço para que ele atacasse a si mesmo, ou vire a cabeça para onde ele quiser, enfim.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Possessão Sensorial: 10 pontos + 3 por nível

Pré-requisitos: Visão Onírica

O personagem pode embarcar num dos cinco sentidos do alvo, e passar a ver com seus olhos, ouvir com os seus ouvidos, cheirar com seu nariz, etc.

O alvo não fica impedido de acessar seu sentido: ele pode agir livremente, mas o personagem tem acesso total ao sentido almejado. O personagem não tem controle sobre o sentido do alvo, apenas acesso.

Cada nível desta vantagem permite que o personagem acesse um segundo sentido ao mesmo tempo, até o máximo de 4 níveis, nos quais o personagem acessa todos os cinco sentidos do alvo.

Enquanto o personagem está acessando o sentido do alvo, o seu próprio sentido fica desligado.

O alvo desta habilidade deve evidentemente estar ao alcance do personagem, mas uma vez estabelecida a possessão, o alvo pode mover-se para onde quiser, e o personagem continuará acessando seus sentidos, independente da distância.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Supressão Sensorial: 10 pontos + 3 por nível

Esta vantagem permite ao personagem suprimir um dos cinco sentidos físicos do alvo, e assim, deixá-lo cego, surdo, etc.

Cada nível desta vantagem permite que o personagem neutralize um segundo sentido ao mesmo tempo, até o máximo de 4 níveis, nos quais o personagem neutraliza todos os cinco sentidos do alvo.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Sono: 10 pontos

Pré-requisitos: Projeção Onírica

Muito simplesmente, o personagem põe o alvo para dormir.

Enquanto o personagem se concentra no alvo, este não poderá acordar por qualquer método. Porém, passada a concentração, o alvo dormirá um sono normal, e poderá ser acordado das formas usuais.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Controle Onírico: 5 pontos

Pré-requisitos: Projeção Onírica

Com esta vantagem, além de se projetar nos sonhos do alvo, o personagem é capaz de controlá-los, e alterá-los da forma que quiser. Como os sonhos são uma criação da mente, e a mente do alvo está à mercê do personagem, qualquer grau de alteração no mundo onírico é permitido.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade, e precisa estar projetado dentro dos sonhos do mesmo.

Pânico: 10 pontos

Pré-requisitos: Atordoamento.

O personagem rola uma disputa de IQ + Afinidade com a Vontade do alvo. Em uma vitória, o alvo deve realizar uma verificação de pânico com um redutor igual à margem pela qual ele perdeu a disputa.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Localização Psíquica II: 5 pontos

Pré-requisitos: Localização Psíquica I.

Como em “Localização Psíquica I”, mas o alcance é de 1 km.

Vontade Reforçada III: 4 pontos por nível

Este personagem pode comprar vontade ampliada a 4 pontos por nível, ao invés dos 5 pontos usuais. Neste grau, ele pode comprar no máximo 25 níveis de vontade extra.

Escudo Mental III: 3 pontos por nível

Como a vantagem “Mind Shield” do GC70. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 15 níveis desta vantagem.

Grau 4:

Requisitos:

IQ 16+

40 pontos gastos nas perícias: Observação, Body Language, Psicologia, Detecção de Mentiras, Leitura Labial, Brainwashing, Interrogatório, Hipnotismo, Meditação.

Comunicação Universal: 10 pontos

Pré-requisitos: Ler Pensamentos Profundos.

Com esta vantagem, todos os poderes de leitura e comunicação mental do personagem passam a depender da linguagem, e ocorrem ao nível da idéia pura: as noções que formam as palavras. Isso permite que o personagem use “Comunicação” e “Enviar Pensamentos” independentemente da linguagem, e mesmo assim o alvo ouve o personagem de forma compreensível.

Qualquer comunicação realizada de forma independente da linguagem é dez vezes mais rápida do que o normal, e isso permite que dois personagens discutam a estratégia de um combate no meio dos turnos.

Ilusão Completa: 15 pontos

Pré-requisitos: Ilusão Simples, Pânico.

Como em “Ilusão Simples”, mas altera todo o ambiente do alvo, fazendo-o ver o que não existe, ouvir o que não foi dito, e sentir o que não está ali. A ilusão é puramente mental, a imagem não “aparece”, por assim dizer, mas o alvo jamais diria qual a diferença.

A ilusão engana todos os sentidos. Pessoas que observem o alvo o verão interagir com o nada, e caso ele tente subir uma escada ilusória, ou passar por uma porta ilusória, e, por causa disto caia no chão, poderá tentar desacreditar a ilusão com um rolamento de IQ (mais Afinidade, se tiver) menos a margem de acertos da ilusão. Cada coisa subsequente que aconteça que dê ao alvo um choque físico similar (andar por uma ponte ilusória, deitar numa cama ilusória, etc) dá ao alvo um novo rolamento de IQ.

Uma ilusão pode dar ao alvo a sensação de estar sendo atacado, machucado e até morto. Cada vez que isso acontece, o alvo rola uma resistência igual à sua vontade menos o dano que ele aparentemente vá tomar. Caso ele falhe, Ele perderá metade do dano como pontos de fadiga (arredondado para cima). Quando chegar a zero (de fadiga), ele crer-se-á morto e deverá rolar uma verificação de pânico a -8 , cairá inconsciente (mesmo que o resultado da verificação não determine isso), e possivelmente acordará tempos mais tarde, com um belo trauma...

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Pesquisar Memória: 30 pontos

Pré-requisitos: Ler Pensamentos Profundos

O personagem pode pesquisar a memória do alvo e descobrir qualquer fato, mesmo muito esquecido, sobre sua vida.

O personagem faz um rolamento e o alvo resiste com sua vontade. Cada margem de acertos do personagem lhe dá direito a uma pergunta específica sobre algo que o personagem saiba ou tenha sabido. As respostas são as mais lacônicas possíveis, portanto as perguntas devem ser muito bem elaboradas, mas são o mais sinceras possíveis considerando o que o personagem conhece.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Controle Mental: 15 pontos

Pré-requisitos: Controle Mental Pontual.

Esta habilidade permite ao personagem controlar o alvo como se fosse um marionete, e ditar cada um de seus movimentos. Veja que é o personagem quem comanda o alvo, e, portanto, se ele forçar o alvo a fazer coisas como lutar, ele o fará com a sua própria habilidade, e não a do alvo.

Durante todo o tempo, ou o alvo deve estar no limite visual do personagem, ou ele deve estar sendo vítima de uma possessão sensorial visual e táctil (para que o personagem veja e sinta o que o alvo está fazendo).

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Sugestão Recorrente: 30 pontos

Pré-requisitos: Sugestão Ideológica

O personagem pode implantar uma sugestão na mente do alvo que é ativada sempre que uma determinada condição (qualquer) for cumprida. Por exemplo: “Sempre que eu disser ‘Pente’, você ficará com muita sede”, ou: “Sempre que você vir a cor vermelha, vai pular em um pé só”.

O personagem pode impor qualquer condição ao alvo, mas esta deve ser ocasional, ele não pode colocar, como condição, por exemplo: “Sempre que for dia”, porque isso ocupa quase todo o tempo do personagem, mas poderia colocar: “Sempre que você sair de casa”. Note que: “Sempre que você sair de casa”, que é válido, é diferente de: “Sempre que você estiver fora de casa”, que não seria válido.

A sugestão implantada age no momento da ocorrência de forma pontual: ela não se mantém por um período de tempo estendido, embora seja ativada novamente quando a condição se cumprir de novo.

Um personagem com “Pesquisar Memória” pode detectar que um alvo teve sua mente alterada por uma sugestão recorrente, e se ele também tiver esta vantagem, pode tentar desfazer uma sugestão recorrente com um redutor igual à margem de acertos do telepata original mais 5 (a não ser que ele mesmo seja o telepata original, caso no qual precisa apenas vencer sua margem de acertos).

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Supressão de Memória: 15 pontos

Pré-requisitos: Supressão Sensorial, Sugestão Ideológica

Com esta vantagem, o personagem pode fazer com que um alvo esqueça de algo que o personagem saiba que ele sabe. A quantidade das memórias e a força com que o alvo se agarra nelas fornecem um redutor ao rolamento:

Ignore o redutor pelo tempo se a memória for uma alimentada pelo alvo.

O alvo, evidentemente, pode resistir a esse poder com sua vontade.

Ao final do efeito, o alvo ainda pode tentar relembrar-se da memória retirada. Cada período de tempo que se passar, o alvo rola sua vontade inconscientemente com um redutor igual à margem de acerto inicial (por exemplo, se a memória retirada era uma de um mês atrás, o alvo rola por mês para se recordar dela). Se ele vencer, ele lembra-se novamente da memória esquecida. Se ele perder, estará sujeito a um redutor de -1 em seu próximo rolamento. Se ele chegar a rolar contra menos do que 3, a memória está perdida para sempre.

Note que o alvo apenas rola para se lembrar de uma memória se ele for estimulado a isso. Se ele não tentar se recordar da mesma, poderá ficar a vida inteira sem ela.

O redutor no rolamento depende de qual memória foi retirada.

Memória:	Rolamento:	Memória:	Rolamento:
Fresquinha (do dia)	-5	Extremamente Traumática/ Prazerosa	-5
Recente (da semana)	-4	Muito Traumática/ Prazerosa	-4
Atual (do mês)	-3	Traumática/ Prazerosa	-3
Existe (do ano)	-2	Trivial	-2
Esquecida (da década)	-1	Desimportante	-1

Memória:	Rolamento:	Memória:	Rolamento:
Aconteceu (além de 10 anos)	0	Esquecida	0

Uma supressão de memória demora uma hora por redutor no rolamento para ser realizada.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Supressão Sensorial Limitada: 20 pontos + 3 por nível

Pré-requisitos: Supressão Sensorial

Como em “Supressão Sensorial”, mas o alvo deixa de perceber apenas uma coisa específica: uma imagem, ou um som determinados, de modo que o personagem possa fazer com que, para o alvo, certas coisas fiquem invisíveis ou inaudíveis.

O objeto não se torna efetivamente invisível ao alvo, mas este não o irá notar, como se ele fosse distraído com relação aquele elemento.

Cada nível desta vantagem permite que o personagem neutralize um segundo sentido ao mesmo tempo, até o máximo de 4 níveis, nos quais o personagem neutraliza todos os cinco sentidos do alvo com relação a um mesmo objeto.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Localização Psíquica III: 5 pontos

Pré-requisitos: Localização Psíquica II.

Como em “Localização Psíquica II”, mas o alcance é de 10 km.

Vontade Reforçada IV: 4 pontos por nível

Este personagem pode comprar vontade ampliada a 4 pontos por nível, ao invés dos 5 pontos usuais. Neste grau, ele pode comprar no máximo 30 níveis de vontade extra.

Escudo Mental IV: 3 pontos por nível

Como a vantagem “Mind Shield” do GC70. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 20 níveis desta vantagem.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

IQ 17+

50 pontos gastos nas perícias: Observação, Body Language, Psicologia, Detecção de Mentiras, Leitura Labial, Brainwashing, Interrogatório, Hipnotismo, Meditação.

Implante de Memória: 15 pontos

Pré-requisitos: Supressão de Memória

Como a supressão de memória, mas o personagem coloca uma memória nova. Para colocar uma memória no alvo, o personagem deve ser capaz de visualizá-la perfeitamente, e normalmente, para memórias mais extensas, é recomendável que o personagem passe um tempo elaborando a memória nos seus menores detalhes. Personagens que sejam contadores

de histórias tem um aproveitamento muito maior no uso desta vantagem, e a posse da perícia “Storytelling” (M/M) é aconselhável.

Se a memória for incompleta, o inconsciente do personagem irá preencher os espaços vazios com o melhor de sua capacidade.

Assim como um personagem com uma memória suprimida pode rolar para tentar se recordar dela caso seja estimulado a isso, um personagem com uma memória implantada pode rolar para tentar perceber que ela é falsa quando notas alguma discrepância da memória com o mundo real. O rolamento segue as mesmas diretrizes de “supressão de memória”.

Um implante de memória demora duas horas por redutor no rolamento para ser realizado.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Coma: 15 pontos

Pré-requisitos: Sono, Controle Onírico

Agora o alvo não apenas cai no sono: ele entra em coma.

Para cada margem de acerto do alvo em uma disputa contra a vontade do alvo, este entrará em coma por 1 dia. Suas necessidades fisiológicas ficam muito diminuídas, devido ao baixo metabolismo, mas não desaparecem, e ele pode chegar a morrer de fome ou sede se não for cuidado durante este tempo.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Controle Involuntário: 15 pontos

Pré-requisitos: Controle Mental

Como em “Controle Mental”, mas o personagem pode também controlar os movimentos involuntários do corpo, como batimentos cardíacos e a respiração, de modo a poder estrangular o alvo, ou causar-lhe um infarto.

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Aprisionamento Mental: 20 pontos

Pré-requisitos: Sugestão Recorrente

Esta vantagem efeito permite ao personagem “escravizar” parte da vontade do alvo, determinando-a. O personagem determina um desejo e um algo, como por exemplo: “gostar de chocolate”, ou: “apaixonar-se por mim”, e faz seu rolamento para cima do alvo. Em um sucesso, ele direciona a vontade do alvo para o que havia determinado. O alvo será, então, compelido a fazer aquilo como parte normal de sua vida. A margem de acertos do personagem indicará o quão intensamente.

Caso o alvo seja um telepata, ele pode resistir com sua IQ mais Afinidade. Essa resistência é cumulativa com seu rolamento de vontade (ou seja, o alvo soma as margens de acerto dos dois rolamentos quando for determinar a sua resistência).

Caso a ordem dada pelo personagem seja contrária ao que o alvo realmente quer ou acredita, ele pode resistir com um bônus a critério do mestre (até +15 para coisas como “odeie sua mãe”, na maioria dos casos).

Um personagem com “Pesquisar Memória” pode detectar que um alvo teve sua mente alterada por uma prisão mental, e se ele também tiver esta vantagem, pode tentar desfazer uma prisão com um redutor igual à margem de acertos do telepata original mais 5 (a não ser que ele mesmo seja o telepata original, caso no qual precisa apenas vencer sua margem de acertos).

O personagem precisa estabelecer um contato mental com o alvo para realizar esta habilidade.

Localização Psíquica IV: 5 pontos

Pré-requisitos: Localização Psíquica III.

Como em “Localização Psíquica III”, mas o alcance é de 100 km.

Vontade Reforçada V: 4 pontos por nível

Este personagem pode comprar vontade ampliada a 4 pontos por nível, ao invés dos 5 pontos usuais. Neste grau, ele pode comprar no máximo 35 níveis de vontade extra, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Escudo Mental V: 3 pontos por nível

Como a vantagem “Mind Shield” do GC70. Neste grau, o personagem pode comprar 25 níveis desta vantagem, mais 5 por cada grau acima do quinto.

O Caminho da Telecinese

Este é o caminho trilhado pelas pessoas cuja força de vontade é tão poderosa que se torna capaz de influenciar a própria matéria: atear fogo nas coisas, ou congelar algo à distância, mover objetos com a mente, entortar garfos e pifar equipamentos eletrônicos...

Cada ponto em Afinidade telecinética confere ao personagem um bônus de +1 em Vôo, Acrobacia, Aerobacia, Queda Livre, e Prestidigitação.

Grau 1:

Requisitos:

IQ 12+

Vontade nível IQ+1.

Contra-Requisitos:

Nenhum.

Telecinese I: 4 pontos por nível.

Como a vantagem do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 10 níveis de telecinese.

Pirocinese I: 4 pontos por nível.

Comprado como um “Innate Attack” (GC61) de fogo. Neste grau, ele pode comprar apenas 1 nível na vantagem, mas é livre para comprar os amplificadores: Area Effect (até +200%), Cone (até +100%), Explosion (+50%), Jet (+0%), Persistent (+40%), Mobile (+40%) e Malediction (+100%).

Cada uso de um ataque pirocinético consome 1 ponto de fadiga do personagem.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível deste poder.

Criocinese II: 4 pontos por nível.

Comprado como um “Innate Attack” (GC61) congelante. Neste grau, ele pode comprar apenas 1 nível na vantagem, mas é livre para comprar os amplificadores: Area Effect (até +200%), Cone (até +100%), Hazard (freezing, +20%), Jet (+0%), Persistent (+40%), Mobile (+40%) e Malediction (+100%).

Cada uso de um ataque pirocinético consome 1 ponto de fadiga do personagem.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível deste poder.

Ataque TK I: 6 pontos por nível.

Um ataque telecinético no qual o personagem esmaga o alvo com o puro uso de sua força telecinética. Comprado como um “Innate Attack” do tipo “Crushing” com os modificadores obrigatórios: Malediction (Size and Speed range table, +150%), No Signature (+20%), Costs Fatigue (1, -5%), No KnockBack (-10%).

Enfim, é um ataque invisível, feito mentalmente pelo personagem, que usa a tabela de Tamanho e Velocidade para cálculo das penalidades de ataque. O alvo não tem direito a uma defesa ativa, mas resiste ao ataque com sua HT. Em um sucesso, o personagem inflige 1D de dano sem direito à RD.

Este poder gasta 1 ponto de fadiga cada vez que for usado.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível deste poder.

Ataque Sufocante I: 10 pontos por nível.

O personagem contrai a garganta do alvo, causando-lhe dano na sua fadiga através do sufocamento. Para isso, o personagem rola seu IQ mais afinidade com um redutor baseado na tabela de Tamanho e Velocidades, e o alvo resiste com sua HT. Em uma falha, o alvo começa a ser sufocado e a cada turno levará dano do ataque em fadiga, sem direito à RD. A cada turno porém, ele poderá rolar uma nova resistência com o personagem.

Este poder gasta 1 ponto de fadiga cada vez que for usado com sucesso. O gasto ocorre apenas para o primeiro turno de ação: Se o personagem atacar o alvo por 5 turnos consecutivos, ele gasta apenas 1 ponto de fadiga pelo primeiro turno. Se o alvo resistir, porém, no próximo turno em que o personagem for bem sucedido ele gasta mais um ponto de fadiga.

Neste grau, o personagem pode comprar apenas 1 nível deste poder.

Levitação I: 20 pontos

Como Flight do GC56, mas o personagem apenas pode se mover a 1m/s quando levitando. Ele pode levar, no máximo, carga leve, caso contrário não terá força o suficiente para levitar.

Campo Anti-Cinético I: 10 pontos por nível.

Funciona como um campo de força ao redor do personagem (1 metro de raio), mas apenas sob controle de sua vontade consciente. Cada nível desta vantagem lhe permite reduzir 1D de dano de um ataque cinético qualquer (o que inclui fogo, gelo, eletricidade, e sons).

Neste grau, o personagem pode comprar 3 níveis desta vantagem.

Controle da Temperatura I: 4 pontos por nível.

Como “Temperature Control” do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 3 níveis da vantagem.

Independência Cinética: 1 pontos por nível

Como “Temperature Tolerance” do GC93. O personagem pode comprar quantos níveis quiser

Prisão Cinética I: 2 pontos por nível.

O alvo fica paralisado cineticamente pela força do personagem. Como a vantagem “Binding” do GC40 com os amplificadores “Engulfing” e “Unbreakable”. Neste grau, o personagem pode apenas comprar 10 níveis desta vantagem.

Senso Vibratório: 7 pontos.

O personagem consegue sentir as ondas cinéticas a seu redor, e localizar objetos através de seu movimento. Comprado como “Vibration Sense” do GC96 com o enhancement “Universal”.

Grau 2:

Requisitos:

IQ 13+

Vontade nível IQ+2.

Telecinese II: 4 pontos por nível.

Como a vantagem do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 15 níveis de telecinese.

Pirocinese II: 4 pontos por nível.

Como “Pirocinese I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis.

Criocinese II: 4 pontos por nível.

Como “Criocinese I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis.

Ataque TK II: 6 pontos por nível.

Como “Ataque TK I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis.

Ataque Sufocante II: 10 pontos por nível.

Como “Ataque Sufocante I”, mas o personagem pode comprar 2 níveis.

Levitação II: 10 pontos

Pré-requisitos: Levitação I.

Como “Levitação I”, mas o personagem pode se mover no seu movimento básico quando levitando. Penalidades de carga se aplicam normalmente.

Campo Anti-Cinético II: 10 pontos por nível.

Como “Campo Anti-Cinético I”, mas o personagem pode comprar 6 níveis desta vantagem.

Controle da Temperatura II: 4 pontos por nível.

Como “Controle da Temperatura I”, mas o personagem pode comprar no máximo 6 níveis da vantagem.

Prisão Cinética II: 2 pontos por nível.

Como “Prisão Cinética I”, mas o personagem pode apenas comprar 15 níveis desta vantagem.

Grau 3:

Requisitos:

IQ 14+

Vontade nível IQ+3.

Telecinese III: 4 pontos por nível.

Como a vantagem do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 20 níveis de telecinese.

Pirocinese III: 4 pontos por nível.

Como “Pirocinese II”, mas o personagem pode comprar 3 níveis.

Criocinese III: 4 pontos por nível.

Como “Criocinese II”, mas o personagem pode comprar 3 níveis.

Ataque TK III: 6 pontos por nível.

Como “Ataque TK II”, mas o personagem pode comprar 3 níveis.

Ataque Sufocante III: 10 pontos por nível.

Como “Ataque Sufocante II”, mas o personagem pode comprar 3 níveis.

Levitação III: 10 pontos

Pré-requisitos: Levitação II.

Como “Levitação II”, mas o personagem pode se mover no dobro do seu movimento básico quando levitando. Penalidades de carga se aplicam normalmente (antes de multiplicar o movimento por 2).

Campo Anti-Cinético III: 10 pontos por nível.

Como “Campo Anti-Cinético II”, mas o personagem pode comprar 9 níveis desta vantagem.

Controle da Temperatura III: 4 pontos por nível.

Como “Controle da Temperatura II”, mas o personagem pode comprar no máximo 9 níveis da vantagem.

Prisão Cinética III: 2 pontos por nível.

Como “Prisão Cinética II”, mas o personagem pode apenas comprar 20 níveis desta vantagem.

Grau 4:

Requisitos:

IQ 15+

Vontade nível IQ+4.

Telecinese IV: 4 pontos por nível.

Como a vantagem do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 25 níveis de telecinese.

Pirocinese IV: 4 pontos por nível.

Como “Pirocinese III”, mas o personagem pode comprar 4 níveis.

Criocinese IV: 4 pontos por nível.

Como “Criocinese III”, mas o personagem pode comprar 4 níveis.

Ataque TK IV: 6 pontos por nível.

Como “Ataque TK III”, mas o personagem pode comprar 4 níveis.

Ataque Sufocante IV: 10 pontos por nível.

Como “Ataque Sufocante III”, mas o personagem pode comprar 4 níveis.

Levitação IV: 10 pontos

Pré-requisitos: Levitação III.

Como “Levitação III”, mas o personagem pode se mover no triplo do seu movimento básico quando levitando. Penalidades de carga se aplicam normalmente (antes de multiplicar o movimento por 3).

Campo Anti-Cinético IV: 10 pontos por nível.

Como “Campo Anti-Cinético III”, mas o personagem pode comprar 12 níveis desta vantagem.

Controle da Temperatura IV: 4 pontos por nível.

Como “Controle da Temperatura III”, mas o personagem pode comprar no máximo 12 níveis da vantagem.

Prisão Cinética IV: 2 pontos por nível.

Como “Prisão Cinética III”, mas o personagem pode apenas comprar 25 níveis desta vantagem.

Grau 5 ou mais:

Requisitos:

IQ 16+

Vontade nível IQ+5.

Telecinese V: 4 pontos por nível.

Como a vantagem do GC92. Neste grau, o personagem pode comprar no máximo 30 níveis de telecinese, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Pirocinese V: 4 pontos por nível.

Como “Pirocinese III”, mas o personagem pode comprar 5 níveis, mais 1 por cada grau acima do quinto.

Criocinese V: 4 pontos por nível.

Como “Criocinese III”, mas o personagem pode comprar 5 níveis, mais 1 por cada grau acima do quinto.

Ataque TK V: 6 pontos por nível.

Como “Ataque TK III”, mas o personagem pode comprar 5 níveis, mais 1 por cada grau acima do quinto.

Ataque Sufocante V: 10 pontos por nível.

Como “Ataque Sufocante III”, mas o personagem pode comprar 5 níveis, mais 1 por cada grau acima do quinto.

Levitação V: 10 pontos por nível

Pré-requisitos: Levitação IV.

Como “Levitação III”, mas o personagem pode se mover no quádruplo do seu movimento básico quando levitando. Penalidades de carga se aplicam normalmente (antes de multiplicar o movimento). A cada grau acima do quinto, o multiplicador cresce um ponto.

Campo Anti-Cinético V: 10 pontos por nível.

Como “Campo Anti-Cinético IV”, mas o personagem pode comprar 15 níveis desta vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Controle da Temperatura V: 4 pontos por nível.

Como “Controle da Temperatura IV”, mas o personagem pode comprar no máximo 15 níveis da vantagem, mais 3 por cada grau acima do quinto.

Prisão Cinética V: 2 pontos por nível.

Como “Prisão Cinética IV”, mas o personagem pode apenas comprar 30 níveis desta vantagem, mais 5 por cada grau acima do quinto.

Os Necromantes: poderes sobre os mortos, zumbis, esqueletos, espíritos, almas, aprisionamentos espirituais, projeção astral, etc...

Os andarilhos das selvas: poderes sobre a selva, plantas, animais, madeiras em geral.

Os exploradores do horizonte: poderes sobre o clima, orientação, navegações em geral.