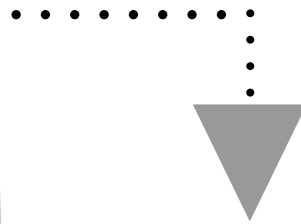


FREE FORM
UNIVERSAL
DO IT-YOURSELF
GAME ENGINE



SISTEMA DE JOGO
ADAPTÁVEL
UNIVERSAL E
FAÇA-VOCÊ-MESMO

Copyright 1992, 1995 por Steffan O'Sullivan

Tradução 2003 por Fábio Emílio Costa

Diagramação 2007 por Bruno da Silva Lima

Versão: Junho de 1995

H [TTP://WWW.FUDGEBRASIL.CJB.NET](http://www.fudgebrasil.cjb.net)

H [TTP://BR.GROUPS.YAHOO.COM/GROUP/FUDGEBRASIL](http://br.groups.yahoo.com/group/fudgebrasil)

“Bobagens da Contra Capa” e Introdução

FUDGE

Fudge: Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine. Sistema de Jogo Adaptável, Universal e Faça-Você-Mesmo.

O Fudge é um RPG único. As regras básicas são para Mestres de Jogo (*Game Masters*, GM) experientes, mas os jogadores podem ser desde novatos completos até os mais experientes. Fudge funciona com qualquer gênero e personagens exemplo para muitos gêneros estão incluídos.

O Fudge possui muitos aspectos interessantes, incluindo muitos novos conceitos em RPG:

- ◆ Não há atributos fixos. O Mestre escolhe atributos apropriados dependendo do seu gosto pessoal e do gênero que se irá jogar. Muitos exemplos de atributos são incluídos.
- ◆ O Fudge é um Sistema voltado à perícias. Perícias também podem ser definidas pelo Mestre, indo desde perícias altamente especializadas até mesmo a grupos muito grandes de perícias. A escolha é sua, inclusive podendo mesclar estilos, conforme a sua necessidade.
- ◆ Os Níveis de Atributos e de Perícias são baseadas em palavras, tornando fácil determinar o quão bom qualquer personagem em especial é em qualquer coisa. Você nunca irá ouvir seus jogadores dizendo "Meu Guerreiro é de Nível (tem Perícia) 14", mas sim "Meu personagem é um Ótimo espadachim"
- ◆ Bênçãos e Falhas naturais podem ser criadas e descritas por cada jogador de formas tão breves ou tão longas quanto ele desejar. Muitos exemplos são fornecidos para que você possa entender.
- ◆ Devido ao sistema baseado em palavras, qualquer Universo de Campanha ou aventura desenvolvido para Fudge pode ser traduzido sem problemas para qualquer outro RPG — e vice-versa. Isso torna Fudge extremamente útil como um "tradutor universal" de sistemas de RPG.
- ◆ Um sistema de resolução de ações simples permite aos jogadores saber o quão bem eles foram em uma ação específica — em palavras. Regras para dados de seis faces, dados percentuais, e dados Fudge especiais são incluídas. O Fudge também pode ser jogado sem dados, se desejado.
- ◆ Você pode integrar regras de outros RPGs em Fudge. Se um RPG existente possui um mecanismo específico de jogo fantástico, mas de resto não funciona, você pode facilmente importar a parte boa do RPG para Fudge sem ter de converter o jogo todo. Você gosta do sistema de psiônicos do jogo X, do sistema de combate do jogo Y, e do sistema de sanidade do jogo Z? Use todos eles livremente em Fudge.
- ◆ Ao Mestre são dadas opções para utilizar Fudge tanto para uma campanha realista quanto para uma campanha "épica" (ou "lendária" ou "cinemática"). Qualquer gênero pode ser jogado em qualquer ponto entre o realismo e as lendas.
- ◆ As regras básicas podem ser copiadas e distribuídas livremente. Na verdade, qualquer distribuidor pode publicar as regras Fudge e adicionar seu ambiente e aventuras às mesmas — veja as Notas Legais para detalhes.
- ◆ Se você está pensando em desenvolver seu próprio RPG caseiro, a simples leitura de Fudge pode fornecer uma excelente introdução para o que você precisa entender como um desenvolvedor de jogos.

O Fudge é especificamente para pessoas que querem uma boa base para construir seus próprios sistemas. Ele fornece as pedras fundamentais que você precisa para customizar suas próprias regras. Se você nunca encontrou um RPG comercial que supre suas necessidades corretamente, então Fudge pode ser o que você precisa. Se você criou um ótimo ambiente de jogo (ou adaptou um de livros ou filmes), mas nenhum outro sistema de RPG lhe faz justiça, talvez Fudge possa lhe ajudar.

As regras básicas de Fudge não oferecem nenhuma informação sobre ambiente de campanha (exceto por exemplos). Lançamentos futuros da Grey Ghost Games (N.T.: Empresa norte-americana que detêm os "direitos comerciais" do Fudge) irão incluir mundos de campanha, suplementos com regras genéricas, e aventuras. Por causa da natureza flexível e universal de Fudge, eles poderão ser usados com qualquer sistema de RPG.

Sumário

i. Notas Legais	4	3 Resolução de Ações	26
ii. Agradecimentos do Autor	5	3.1 Termos da Resolução de Ações	26
iii. Sobre o Autor	5	3.2 Rolando os Dados	27
iv. Agradecimentos do Tradutor	5	3.21 Lendo os Dados	27
v. Sobre o Tradutor	5	3.22 Outras Técnicas com Dados	28
vi. Agradecimentos do Diagramador	5	3.23 Taxas de Sucesso	28
vii. Sobre o Diagramador	5	3.3 Modificadores de Ações	29
1 Criação de Personagens	6	3.4 Ações Sem Oposição	29
1.1 Termos da Criação de Personagens	6	3.5 Ações Opostas	30
1.2 Níveis de Características de FUDGE	6	3.6 Resultados Críticos	31
1.3 Características dos Personagens	7	3.7 Reações de NPCs	31
1.31 Atributos	7	4 Combate, Dano e Cura	32
1.32 Perícias	7	4.1 Termos de Combate	32
1.33 Bênçãos	11	4.2 Combate Corpo-a-Corpo	32
1.34 Falhas	11	4.21 Elementos da História	32
1.35 Personalidade	11	4.22 Turnos Simultâneos de Combate	33
1.36 Pontos de Embuste	12	4.23 Turnos Alternados de Combate	34
1.4 Determinando as Características	12	4.3 Opções do Combate Corpo-a-Corpo	34
1.5 Criação Subjetiva de Personagem	13	4.31 Modificadores de Corpo-a-Corpo	34
1.6 Criação Objetiva de Personagem	14	4.32 Táticas Ofensivas/Defensivas	35
1.61 Atributos	14	4.33 PCs X NPCs	36
1.62 Perícias	15	4.34 Múltiplos Combatentes em Combate Corpo-a-Corpo	36
1.63 Bênçãos e Falhas	16	4.35 Localização de Dano	36
1.64 Trocando Características	16	4.36 Outras Opções	37
1.7 Características Não-Determinadas	16	4.4 Combate à Distância	38
1.8 Criação Aleatória de Personagem	17	4.5 Dano	39
1.9 Minimizando os Abusos	17	4.51 Níveis de Dano	39
2 Poderes Sobrenaturais	18	4.52 Capacidade de Dano	39
2.1 Termos dos Poderes Sobrenaturais	18	4.53 Fatores de Dano	40
2.2 Poderes na Criação de Personagem	19	4.54 Tabela Exemplo de Fatores de Dano	41
2.21 Poderes Disponíveis	19	4.55 Determinando o Nível de Dano	42
2.22 Perícias Associadas	19	4.56 De Raspão	43
2.23 Poderes de Combate	19	4.57 Registrando Dano	44
2.3 Não-Humanos	20	4.58 Escala de Não-Humanos em Combate	45
2.31 Força e Massa	20	4.6 Opções do Dano	46
2.32 Velocidade	21	4.61 Rolamento de Dano	46
2.33 Correlação de Escala	21	4.62 Contusão, Nocaute, e Dano Limitado	47
2.34 Custo da Escala	22	4.63 Rolamento Mínimo — Médio — Máximo	48
2.35 Bônus e Penalidades Raciais	22	4.64 Morte de Personagens	49
2.4 Heróis Lendários	23	4.65 Níveis Tecnológicos como Escala	50
2.5 Magia	23	4.7 Exemplo de Combate e Dano	50
2.6 Milagres	24	4.8 Cura	51
2.7 Psiquismo	24	5 Desenvolvimento do Personagem	52
2.8 Superpoderes	24	5.1 Desenvolvimento Subjetivo do Personagem	52
2.9 Implantes Cibernéticos	25	5.2 Desenvolvimento Objetivo do Personagem	52
		5.3 Desenvolvimento Pelo Treino	53

6 Dicas e Exemplos	54	7.12 Feitiços	76
6.1 Dicas para o GM e Conversões	54	7.13 Mana	76
6.11 Dicas para Conversões	54	7.14 Perícia	77
6.12 Modelos	54	7.15 Resolução	77
6.2 Exemplo de Ficha de Personagem	55	7.16 Resistência Pessoal à Magia	78
6.3 Exemplo de Personagens	55	7.17 Invocação de Magia Garantida	78
6.31 Personagens de Fantasia	57	7.18 Itens Encantados	78
6.311 Brogo, o Explorador Halfling	57	7.19 Opções do FUDGE Magia	79
6.312 Floranna, Maga Elfa	57	7.191 Potencial Mágico Generalizado	79
6.313 Moose, o Mago, Mago Humano de Combate	58	7.192 Magos & Não-Magos	79
6.314 Tarag Meio-Ogre	59	7.193 Alternativas para Perícias para Invocação de Feitiço ...	79
6.32 Personagens Históricos	59	7.194 Invocação de Feitiços com Menos Riscos	79
6.321 Hakim al-Saari, Ladrão de Bagdá, 792 D.C.	59	7.2 Sistema Exemplo de Milagres: FUDGE Milagres	80
6.322 Arian o Gwent, Arqueiro Galês, 1190	60	7.21 Favor Divino	80
6.323 Henri le Rouge, Mosqueteiro do Rei Luís XIII, 1627	60	7.22 Pedindo um Milagre	80
6.324 Scruffy Sanders, Guia de Diligências, Velho Oeste, por volta de 1870	61	7.23 Modificadores ao Nível de Perícia do Pedinte	80
6.33 Personagens Modernos	61	7.3 Sistema Exemplo de Psiquismo: FUDGE Psi	81
6.331 Dolores Ramirez, Jornalista, 1990s	61	7.31 Poderes Psíquicos	81
6.332 Sherman Foley, Sem Teto e Scanner, Dias Atuais	62	7.32 Perícias Psíquicas	82
6.333 O Libélula (James Stoddard), Super-Herói Secreto	62	7.33 Reserva Psíquica	82
6.34 Personagens de Ficção Científica	63	7.34 Ações Psíquicas	83
6.341 Capitão Wallop da Patrulha Espacial	63	7.35 Psiquismo Desesperado	84
6.342 Seihook — Alien de Aldebaran	64	7.36 Sumário de Modificadores de Psiquismo	84
6.343 Berrador (Frederick Grant); Ocupação: Invasor de Sistemas	64	7.37 Exemplos de Psiquismo	84
6.35 Personagens Diversos	65	7.4 Regras Alternativas	85
6.351 Fan Yin Wong, Fantasma	65	7.41 Criação de Personagem em Tempo Real	85
6.352 Cassandra Pine, Vampira Detetive Particular	66	7.42 Jogando FUDGE Sem Dados	86
6.353 Chicory, Coelho	66	7.421 Bases	86
6.354 Squeegee Fizzle, Chimpanzé de Desenho Animado	67	7.422 Equilíbrio de Poder	87
6.4 Exemplos de Modelos Raciais e de Classe	68	7.423 Combate	87
6.41 Modelo de Ranger (Classe de Personagem de Fantasia) .	68	7.424 No Frigir dos Ovos... ..	88
6.42 Modelos Amplos de Personagem	68	7.43 Dado Sem Fim	88
6.43 Raça de Fantasia: Cércopes	69	7.44 Evasão Heróica	88
6.5 Exemplos de Animais e Criaturas	70	7.45 Controlando Dano	89
6.6 Exemplos de Equipamento	72	7.46 Níveis Iniciais Opcionais para Perícias	89
		7.461 Nível Inicial Baseado na Dificuldade da Perícia	89
		7.462 Nível Inicial Baseado nos Atributos	89
		7.461 Níveis Iniciais Baseados nos Atributos e na Dificuldade	89
		7.47 Jogada: Atributo + Perícia	90
		7.48 Como Fazer Quatro Dados Fudge com Um Lápis	91
7 Adendos: Exemplos e Opções	74		
7.1 Sistema Exemplo de Magia: FUDGE Magia	74		
7.11 Potencial Mágico	75		

N.T.: A Tradução foi feita COMO ESTÁ. Não sou responsável pela má compreensão dessas notas. É recomendável, para todos os efeitos, que em caso de dúvida, consulte-se a versão original da mesma em inglês que está disponível junto com o Fudge original, em www.fudgerpg.com.

FUDGE — FREEFORM UNIVERSAL DO-IT-YOURSELF GAMING ENGINE

© Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desse trabalho pode ser reproduzido de qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico ou mecânico (incluindo sem limitações fotocópia, gravação, ou depósito e recuperação de informações), exceto segundo uma licença limitada e livre de royalties, como segue-se:

1. Cópias de todo o ou de partes do Fudge podem ser feitas para seu uso pessoal e para distribuição para outros, desde que não seja cobrado nenhuma taxa por essas cópias e desde que cada cópia contenha essa Nota Legal na sua íntegra, seja distribuída impressa ou eletronicamente.
2. Você pode criar obras derivadas como regras adicionais e cenários e suplementos baseados em Fudge, desde que (i) esses trabalhos derivados sejam para seu próprio uso ou para distribuição sem custos, ou para a publicação em revistas ou outros periódicos, e que (ii) você inclua no início de cada obra derivada os seguintes parágrafos "SOBRE O FUDGE" e

SOBRE O FUDGE

O Fudge é um RPG escrito por Steffan O'Sullivan, com extensivo apoio da comunidade da Usenet em rec.games.design. As regras básicas de Fudge estão disponíveis na Internet em <http://www.fudgerpg.com> e na forma impressa pela Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Ele pode ser usado com qualquer gênero de jogo. Enquanto um trabalho individual derivado do Fudge pode especificar certos atributos e perícias, muitos mais são possíveis com Fudge. Qualquer Mestre de Jogo usando Fudge é encorajado a adicionar ou ignorar qualquer característica de personagem. Qualquer um que deseje distribuir esse material de graça pode o fazer — apenas inclua essa nota SOBRE O Fudge e o ATENÇÃO (completo com a nota de Copyright do Fudge). Se você deseja cobrar pelo material, de outra maneira que não um artigo em uma revista ou outro periódico, você precisa primeiro obter uma licença livre de royalties do autor do Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

"ATENÇÃO", na sua íntegra:

ATENÇÃO

O seguinte material baseado em Fudge, intitulado [o título do seu material], foi criada por, disponibilizada por, e é Copyright © [ano da publicação] por [seu nome], e não é necessariamente endossado de qualquer forma por Steffan O'Sullivan ou qualquer distribuidor de outros materiais de Fudge. Nem Steffan O'Sullivan nem qualquer outro distribuidor de materiais de Fudge é de qualquer forma responsável pelo conteúdo desses materiais exceto quando especificamente creditado. Os materiais originais de Fudge são Copyright © 1992-1995 por Steffan O'Sullivan. Todos os direitos reservados.

Se você desejar distribuir cópias de todo ou de porções do Fudge ou de obras derivadas baseadas no Fudge por um valor monetário, outro que uma revista ou periódico, você precisa primeiro obter permissão por escrito de:

Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264
sos@io.com



ii Agradecimentos do Autor

O autor gostaria de agradecer Andy Skinner pelas contribuições de qualidade superior a de qualquer outra pessoa. As contribuições de Andy pelos anos foram muito importantes e profundas.

Outros contribuintes de valor incluem Reimer Behrends, Martin Bergendahl, Peter Bonney, Thomas Brettinger, Robert Bridson, Travis Casey, Paul Jason Clegg, Peter F. Delaney, Jay Doane, Ann Dupuis, Paul Dupuis, Brian Edmonds, Shawn Garbett, Ed Heil, Richard Hough, Bernard Hsiung, John H. Kim, Pete Lindsay, Bruce Onder, Christian Otkjaer, Bill Seurer, Larry Smith, Stephan Szabo, John Troyer, Corran Webster, e outros do grupo da Internet `rec.games.design`.

Eu também gostaria de agradecer carinhosamente Ann Dupuis da Grey Ghost Games por seu forte apoio ao Fudge através dos anos. Ela não apenas me implorou para que continuasse com o trabalho quando fiquei mole, como publicou Fudge, promoveu-o, lançou os dados Fudge, e pagou-me para ir a muitas convenções, enquanto procurava manter-se uma boa amiga. Se você sequer tentar empurrar uma pessoa mole e teimosa a fazer o que deve ser feito, você vai descobrir que essa é uma tarefa difícil e em geral ingrata. Queria quebrar o precedente e agradecê-la de verdade por isso.

Groo, o Errante™ é uma marca registrada de Sergio Aragonés, e o uso do nome nesse produto não desafia a marca registrada de forma nenhuma.

iii Sobre o Autor

Steffan O'Sullivan é autor de GURPS Bestiary, GURPS Swashbucklers, GURPS Fantasy Bestiary e GURPS Bunnies & Burrows. Ele vive em New Hampshire, Estados Unidos, e tem interesses variados. Formalmente ele estudou História, Medicina, Teatro e Psicologia de Grupo.

iv Agradecimentos do Tradutor

Queria agradecer a todo o pessoal da SpellBrasil e ao pessoal da Warlock Livraria (Pouso Alegre — MG), pelo apoio direto e indireto à minha iniciativa de traduzir o Fudge. Queria também agradecer ao pessoal da Associação RPGística de Conceição dos Ouros (ARCO), que foram os primeiros a verem o resultado impresso desse material e darem sugestões.

Agradeço também ao pessoal do Pronto-Atendimento Municipal de Outro Fino, que muitas vezes pegaram esse maluco revisando e traduzindo esse material para o português. Obrigado pela compreensão, galera!

Agradeço aos meus pais, que me deram todo o carinho e atenção necessários, a meus irmãos pelo companheirismo nas horas incertas e meu grupo de RPG, os “Fotógrafos Psíquicos”, pela força nesta empreitada.

Agradeço, acima de tudo, Àquele-Que-Sempre-Deve-Ser-Nomeado, seja qual for o nome que você dê a ele, pois ele me deu a vida, esse dom precioso que vale infinitos Pontos de Embuste.

Harry Potter™ é uma marca registrada de J.K. Rowling e editora Bloomsbury, e o uso do nome nesse produto não desafia a marca registrada de forma nenhuma.

v Sobre o Tradutor

Fábio Emilio Costa nasceu em São Bernardo do Campo, tem 25 anos e atualmente vive em Borda da Mata, MG. Gosta de Linux, computação, teatro e, obviamente, RPG. Mestra, entre outros sistemas, 3D&T, Daemon, Fudge e Castelo Falkenstein. Tem como hobbies, além do RPG, Teatro e Xadrez. É Técnico de Informática formado pela Escola Agrotécnica Federal de Inconfidentes.

vi Agradecimentos do Diagramador

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus pelos talentos e por toda inspiração que Ele me deu — mesmo que eu não os mereça...

Sou muito grato ao autor e ao tradutor do Fudge, pois sem eles — e com o Péssimo nível em Inglês que eu tenho — eu jamais conheceria esta obra-prima do RPG.

Agradeço aos membros do grupo Fudge Brasil, que me deram uma força quando eu estava meio sem ânimo para continuar o trabalho.

Não poderia deixar de agradecer aos criadores do Microsoft Office Publisher, já que o seu programa de computador foi uma mão na roda na hora de organizar o livro.

Minha amiga Thaíse, a jornalista, também me deu alguns bons conselhos sobre diagramação e eu lhe sou muito grato — foi mal não ter usado o programa que você me deu, ele é muito chato de mexer quando não se tem prática.

Obrigado também ao meu amigo Yuri, por ficar me enchendo o saco perguntando quando eu terminaria o livro...

E um “valeu” especial para o meu irmão, Thiago, que ofereceu muitas sugestões — palpitou — ao longo da diagramação do livro, principalmente sobre a tabela de Nível de Dano.

vii Sobre o Diagramador

Bruno da Silva Lima tem 20 anos e mora no Recanto das Emas, uma proeminente cidade satélite de Brasília, no DF. Mora com os pais e com o irmão — não tem cachorro porque eles tendem a, misteriosamente, adoecer e partir dessa pra melhor. Além de RPG, curte muito animes, artes plásticas, quadrinhos e tocar teclado. Almeja se formar em artes plásticas e criar uma identidade para os quadrinhos brasileiros.

Criação de Personagem

Capítulo 1

FUDGE

Esse capítulo contém todas as informações que você precisa para criar personagens humanos, incluindo características de personagem e níveis das características, e algumas maneiras diferentes de distribuí-los.

Para personagens não-humanos — ou personagens com poderes sobrenaturais (magia, psiônicos, superpoderes, etc.) — você também vai precisar ler o Capítulo 2, Poderes Sobrenaturais, antes de terminar seus personagens.

1.1 Termos da Criação de Personagens

Característica: qualquer coisa que descreve um personagem. Uma característica pode ser um atributo, perícias, bênçãos inatas, faltas, poder sobrenatural, ou qualquer outra habilidade que descreva um personagem. O Mestre é a autoridade final sobre o que é um atributo e o que é uma perícia, bênção, etc.

Nível: muitas características são descritas por um de sete adjetivos. Essas sete palavras descritivas representam níveis no qual a característica estava. Em adição, o método de Criação Objetiva de Personagem dá ao personagem níveis gratuitos, e obriga o jogador a manter controle sobre eles. Nesse caso, um nível é exigido para elevar uma característica para o melhor adjetivo seguinte.

Atributo: qualquer característica que qualquer um no mundo de jogo tem, em um nível ou outro. Veja a seção 1.31, Atributos, para uma lista exemplo de atributos. Em uma escala de Péssimo — Mediano — Soberbo, o humano típico possuirá atributos em Mediano.

Perícia: uma característica que não é um atributo, mas que pode ser melhorada por meio de prática. O padrão para uma perícia não listada é normalmente Ruim, embora ele possa variar um pouco para cima ou para baixo.

Bênção: qualquer característica que não é um atributo ou perícia, mas que é alguma coisa positiva para o personagem. Alguns Mestres irão definir uma certa característica como uma Bênção, enquanto outros a definirão como um Atributo. Em geral, se a característica não fecha facilmente na escala Péssimo — Mediano — Soberbo, ela provavelmente é uma Bênção.

Falha: qualquer característica que limita as ações do personagem, ou garante a ele uma má reação do personagem com as outras pessoas.

Poderes Sobrenaturais: embora tecnicamente sejam Bênçãos, Poderes Sobrenaturais são tratadas separadamente no Capítulo 2.

1.2 Níveis de Características de FUDGE

O Fudge usa palavras comuns para definir as várias características de um personagem. Os seguintes termos, em uma seqüência de sete palavras, são sugeridos (do melhor para o pior):

SOBERBO

ÓTIMO

BOM

MEDIANO

MEDÍOCRE

RUIM

PÉSSIMO

Esses níveis deverão ser escritos em cada ficha de personagem para uma referência facilitada.

Um Mestre pode alterar essa lista de qualquer forma que desejar, inclusive aumentando-a ou diminuindo-a. Por exemplo, se o termo Soberbo não parece claro para você, use Fantástico — ou até mesmo Maneiro. Se as palavras Medíocre e Mediano não fazem sentido para você, mude-a.

Essas sete palavras serão utilizadas nas regras, porém, para facilitar a compreensão da mesma.

Para lembrar a ordem, compare palavras adjacentes. Se, como um novato, seu objetivo eventual é tornar-se um jogador excelente, por exemplo, questione-se se você deve ser chamado de um jogador Mediano ou de um jogador Médio-re.

Há um nível adicional que pode ser usado em Fudge, mas que não está listado acima: Lendário, que é acima de Soberbo. Aqueles que possuem Força Lendária, por exemplo, podem erguer mais de 99,9% de tudo que existe, e seus nomes podem ser encontrados em qualquer livro dos records.

NOTA IMPORTANTE

Nem todo Mestre irá permitir que PCs alcancem níveis Lendários. Mesmo em jogos que *incluam* o nível Lendário, não é recomendado que qualquer personagem co-

mece em nível Lendário. Nível Soberbo representa de 98% a 99,9% de qualquer característica, o que deve ser o suficiente para qualquer PC iniciante. É claro, se um personagem estiver um tanto superconfiante, encontrar um Espadachim Lendário *NPC* pode ser uma experiência interessante.

Se você realmente *quer* começar como um Espadachim Lendário, um Fisiculturista Lendário, etc., lavar as roupas do Mestre por metade do ano (adiantado) deveria ser um pagamento justo por ele permitir começar em tal nível. É claro, trabalhar duro para chegar ao nível Lendário é um grande objetivo de campanha, e o PC deveria chegar a tal nível, com tempo de jogo suficiente e um Mestre generoso.

1.3 Características de Personagem

As Características de Personagem dividem-se em Atributos, Perícias, Bênção, Falhas, e Poderes Sobrenaturais. Nem todo Mestre irá usar todos os cinco tipos de característica em seu jogo. Essas características são definidas na Seção 1.1., Termos da Criação de Personagem.

1.31 Atributos

Os jogadores de RPG normalmente discordam sobre quantos atributos um jogo deve ter. Alguns preferem poucos atributos, enquanto outros preferem muitos. Mesmo aqueles que concordam no número podem discordar na seleção. Embora Fudge discuta alguns atributos (Força, Fadiga, Constituição), nas seções seguintes, nenhum deles é obrigatório. O único atributo que as regras básicas de Fudge assume é Capacidade de Dano, e mesmo este é opcional — veja a Seção 4.52, Capacidade de Dano.

Aqui está uma lista parcial de atributos em uso em outros jogos; selecione aqueles que achar mais interessante, ou ignore-os totalmente:

Físicos: Agilidade, Mira, Aparência, Equilíbrio, Briga, Postura, Constituição, Coordenação, Destreza, Resistência, Fadiga, Saúde, Pontos de Vida, Destreza Manual, Músculos, Reflexos, Físico, Tamanho, Cheiro, Velocidade, Força, Resistência a Ferimentos, Zip, e por aí afora.

Mentais: Esperteza, Educação, Inteligência, Conhecimento, Aprendizado, Mecânica, Memória, Mental, Força Mental, Percepção, Raciocínio, Miolos, Técnico, e por aí afora.

Espirituais: Canalização, Carisma, Charme, Cara Dura, Bom Senso, Frieza, Disposição, Motivação, Ego, Empatia, Destino, Honra, Intuição, Sorte, Resistência à Magia, Potencial Mágico, Habilidade Mágica, Poder, Presença, Psique, Sanidade, Autodisciplina, Social, Espiritual, Estilo, Vontade, Sabedoria, e por aí afora.

Outros: Posto, Status, Riqueza.

Muitos jogos combinam muitos desses atributos, enquanto outros tratam algum deles como Bênções ou até mesmo como perícias. Em Fudge, se você quiser, você pode até mesmo dividir esses atributos em atributos menores: Força para Carregar, Força para Erguer, Força para Causar Dano, etc.

Nesse ponto, o Mestre decide quantos atributos ele acha que são necessários — ou ele pode deixar isso por conta de cada jogador (Jogos comerciais costumam ter de 1 ou 2 até 20 atributos). Veja a Seção 6.3, Exemplos de Personagens, para algumas possibilidades.

1.32 Perícias

Perícias não são relacionadas com atributos ou com os níveis dos mesmos em Fudge. Os jogadores são encorajados a criarem seus personagens de forma lógica — um personagem com várias perícias físicas Boas deveria ter provavelmente atributos físicos melhores do que a média. Porém, Fudge também permite a um jogador criar alguma coisa como Groo, o Errante™, que é muito desastrado, embora seja extremamente perito no uso de espadas.

O Mestre deveria então decidir que nível de profundidade de perícias ele vai querer. Seriam categorias de perícias amplas, como "Perícias Sociais", ou categorias moderada-

mente amplas, como "Inspirar Pessoas e Conhecimento de Mercado", ou seriam ainda perícias específicas como "Negociar, Seduzir, Repartir, Persuadir, Lábria, Intimidação, Boêmia, Suborno, etc."?

Um atributo é, de certa forma, uma categoria de perícias muito ampla, e perícias podem ser simplesmente ignoradas se desejado.

Perícias de combate exigem consideração especial. A categoria mais ampla possível é simplesmente a seguinte: Perícias de Combate. Um nível amplo divide esse grupo em Armas Brancas, Combate desarmado, e Armas de Longo Alcance. Um sistema de perícias um pouco mais focado quebraria Armas Brancas em Armas Brancas Portáteis (facas, cacetes, etc...), Armas Brancas de uma mão (Espadas Comuns, Machados, Maças), e Armas Brancas de Duas Mãos (Lanças, Machados de Guerra, alabardas, espadas de duas mãos). Ou para uma lista precisa de perícias, cada grupo em parênteses poderia se listado como uma perícia separada; um personagem perito em usar uma Espada Bastarda não saberia nada sobre como usar um sabre, por exemplo.

Cada escolha tem seus méritos. O uso de grupos amplos de perícia torna fácil a criação de personagens razoavelmente competentes, enquanto perícias específicas permitem uma sintonia fina no personagem nos mínimos detalhes.

Veja a Seção 6.3, Exemplos de Personagens, para ter idéias de o quão ampla ou focada devem ser as perícias em seu jogo.

A lista abaixo de exemplos de perícias não deve ser entendida de forma nenhuma como uma lista completa ou oficial. Ela simplesmente ajuda aqueles não acostumados aos sistemas baseados em perícia a pensar em algumas perícias para seus personagens. Para todos os efeitos, mude seus nomes, crie algumas, expanda ou comprima aquelas listadas, retire outras, etc. É útil imprimir uma lista exemplo de perícias em uma folha separada para cada jogador durante a criação de personagens.

Perícias com Animais: Cuidados com Animais, Conhecimentos sobre Animais, Treinamento de Animais, Apicultura, Pastoreio, Montaria, Veterinária, etc...

Perícias Artísticas: Estética, Cosmética, Culinária, Literatura, Performance (música, teatro, contar histórias, comédia, dança, etc...), e perícias como Coreografia, Composição, Figurino, etc...), Artes Visuais (Pintura, Desenho, Escultura, etc...), e por aí afora.

Perícias Atléticas: Acrobacia, Acrobacia Aérea, Equilibrismo, Canoagem, Escalada, Salto, Salto com Vara, Correr, Nadar, Arremesso, Esportes diversos, Manobras em Zero-G, etc...

Perícias de Combate: Emboscada, Demolição, Esquiva, Saque Rápido, Escudo, Tática, Arremesso, Perícias de Arma e de Combate Desarmado diversas.

Perícias de Espionagem: Atuação, Arrombamento, Detectar Armadilhas, Desativar Armadilhas, Disfarce, Falsificação, Infiltração, Intriga, Punga, Envenenamento,

Furtividade, Contatos Obscuros, Prestidigitação, etc...

Perícias de Construção: Armeiro, Fabricação de Cestas, Arqueiro, Carpintaria, Culinária, Nós, Trabalhos em Couro, Lavrar Pedras, Cerâmica, Construção, Corte e Costura, e muitas outras.

Perícias voltadas às masmorras: Evitar Armadilhas, Lutar, Encontrar Passagens Secretas, Arrombar, Mover-se Silenciosamente, Correr, Contar Mentiras Críveis.

Perícias de Conhecimento (*uma perícia pode representar o conhecimento de um assunto de forma tão ampla ou focada quanto o Mestre autorizar*): Alquimia, Costumes Alienígenas, Conhecimento Arcano, Criminologia, Cultura, Ficção Policial, Folclore, Geografia, História, Literatura, Ocultismo, Situação Política, Psicologia, Episódios de SitComs, Ciências (diversas), etc...

Perícias Lingüísticas: Cada Língua Individual, Pantomima, etc...

Perícias de Manipulação: Blefe, Lamber Botas, Suborno, Enganar, Exaltar, Lábria, Interrogar, Intimidar, Mentir, Oratória, Persuadir, Sedução, Fofocas das Ruas, etc...

Perícias Médicas: Anatomia, Antídotos, Diagnóstico, Medicina, Primeiros Socorros, Preparação de Ervas, Enfermagem, Cirurgia, etc...

Perícias Comerciais: Barganha, Negociar, Senso para os Negócios, Avaliar Produtos, Pechinchar, Marketing, Contabilidade, etc...

Perícias Naturais: Camuflagem, Acampar, Pescar, Conhecimento das Ervas, Ocultar Rastros, Caçar, Imitar vozes de animais, Conhecimento da Natureza, Navegação, Sobrevivência, Rastrear, Artesanato, Trabalho em madeira, etc...

Perícias Profissionais: Contabilidade, Mendicância, Burocracia, Agricultura, Jogos de Azar, Leis, Fotografia, Marinhagem, etc...

Perícias Sociais (Companheirismo): Etiqueta de Bar, Camaradagem, Boêmia, Escolher o presente certo, Controlar a Libido, Flertar, Jogar, Controlar a bebida, Fazer sons ou caras engraçadas, Etiqueta da Matriz, Histórias Enormes, Levantar a Moral, Insultos Espirituosos, etc...

Perícias Sociais (Formais): Caminhos da Corte, Detectar Mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Entrevista, Rituais, Savoir-Faire, etc...

Perícias Espirituais: Conjugar com a natureza, jejuar, Dar conforto, Escutar atentamente, Meditação, Paciência, Teologia, etc...

Perícias de Poderes Sobrenaturais: Predizer o Futuro, Levitação, Invocar Feitiço, Usar Controle Mental, Usar Superpoder, Usar Telecinese, etc...

Perícias Técnicas: Construção/Reparo de Computadores, Programação de Computadores, Usar Computador, Dirigir, Eletrônica, Engenharia, Mecânica, Pilotagem,

res, Programação de Computadores, Usar Computador, Dirigir, Eletrônica, Engenharia, Mecânica, Pilotagem, Reparar Sistemas de Apoio, Pesquisa, etc...

Perícias Urbanas: Conversa de Bar, Etiqueta da Rua, Lábria, Sobrevivência na Rua, etc...

1.33 Bênçãos

Uma Bênção é uma característica positiva que não se encaixa na escala Péssimo — Mediano — Soberbo na qual os atributos e perícias se encaixam. Porém, isso varia de Mestre para Mestre: uma memória fotográfica é uma Bênção para um Mestre, enquanto ela equivale a uma Memória Soberba para outro. Alguns Mestres irão definir Carisma como um atributo, enquanto outros a irão definir como uma Bênção. Para um Mestre de Jogo, um personagem pode ter ou não Visão Noturna; já outro pode permitir que os personagens definam níveis diversos da mesma. Um Mestre de Jogo pode até mesmo não permitir nenhuma Bênção em seu jogo.

Alternativamente, as Bênçãos podem vir em níveis, mas esses níveis não precisam necessariamente coincidir com os níveis usados em outras características. Por exemplo, Status pode ter de 3 a 4 camadas, ou até mesmo 9 camadas, ao invés de se encaixar no esquema de sete níveis de atributos e perícias. Riqueza pode vir apenas com cinco níveis diferentes — ou quantos o Mestre desejar.

Poderes sobrenaturais, como a habilidade de usar magia, voar, ler mentes, etc..., são tecnicamente Bênçãos poderosas, mas são explicadas separadamente no Capítulo 2. Da mesma maneira, características acima do normal para o ser humano, como a Força de uma raça de fantasia ou alienígena superforte, são tratadas por definição como Poderes Sobrenaturais.

Em geral, se uma Bênção não está listada em sua Ficha de Personagem, o Personagem não a tem.

Algumas possíveis Bênçãos incluem:

Direção Absoluta; Sempre se mantém impecável; Ambidestria; Empatia com os Animais; Atrativo; Voz Angelical; Bônus em um aspecto do Atributo; Reflexos em Combate; Contatos com as forças policiais; Senso de Perigo; Velocidade Extraordinária; Constituição Saudável; Sentidos Aguçados; Alfabetizado; Sortudo; Muitas pessoas devem-lhe favores; Nunca fica desorientado na Gravidade Zero; Nunca esquece um nome/face/o que seja; Visão Noturna; Patrono; Tempo Perfeito; Visão Periférica; Reflexos Rápidos; Posto; Cura Acelerada; Reputação como Herói; Escala; Senso de Empatia; Focado (+1 para qualquer tarefa prolongada); Status; Vontade de Ferro; Tolerante; Pele grossa (-1 para o dano); Riqueza; etc...

Veja também, a Seção 6.3 — Exemplo de Personagens, para exemplo de diferentes Bênçãos. Muitas outras estão disponíveis.

1.34 Falhas

Falhas são qualquer coisa que torna a vida do personagem mais difícil. As falhas padrões são aquelas que restringem as ações do personagem ou lhe garantem uma má reputação para NPCs que venham a ser encontradas.

Diversas atitudes, neuroses e fobias são falhas; da mesma forma o são deficiências físicas e estigmas sociais. E há também as falhas heróicas: um código de honra ou a incapacidade de mentir restringem suas ações significativamente, mas não são sinais de desvios de conduta.

Alguns exemplos de falhas:

Distração; Vício; Ambição; Predador Amoroso; Sanguinolência; Bruto e desnaturado; Bravura indistinguível da estupidez; Não pode deixar de ter a última palavra; Código de Ética limita suas ações; Código de Honra; Comportamento Compulsivo; Covardia; Curiosidade; Mimado; Inimigo; Fanatismo; Fanfarrão; Machista; Velhice; Glutão; Fica furioso se ferido; Mexeriqueiro; Cobiça; Credulidade; Humanitarismo (ajuda aos outros sem esperar nada em troca); Idealista (não tem os pés no chão); Indeciso; Intolerante; Inveioso; Malandro; Lealdade; Maníaco-Depressivo; Melancolia; Múltiplas Personalidades; Precisa obedecer seus superiores; Intrometido; Obsessão; Forasteiro; Fora da Lei; Excesso de Confiança; Deve favores; Fobias; Pobre; Brincalhão; Pavio-curto; Quixotez (mania de heroísmo); Pacifista; Coração Mole; Teimosia; Azarado; Vaidade; Voto; Mala-sem-alça; etc...

Veja também a Seção 6.3 — Exemplo de Personagens, para exemplos de diversas Falhas. Muitas outras também são possíveis.

1.35 Personalidade

A personalidade de um personagem pode estar representada por uma ou mais características, ou pode ser escrita nos antecedentes ou na descrição do personagem.

Como exemplo do primeiro caso, a Coragem pode ser um atributo, uma bênção ou até mesmo uma falha. Como um atributo, Coragem Soberba ou Coragem Péssima têm significados óbvios. Como uma bênção, obviamente a bravura garante uma reação positiva das pessoas que ele encontra (imaginando que elas o vejam como uma pessoa corajosa, ou que já tenham ouvido falar de seus feitos, claro).

Entretanto, tanto Muita Coragem quanto Muita Covardia podem ser falhas por causa que elas limitam as ações do personagem. Um personagem corajoso não irá fugir de uma luta mesmo que isso seja de seu interesse, enquanto um personagem covarde terá dificuldades em permane-

cer em uma briga mesmo que ele ganhe algo em permanecer nela.

Ou o nível de coragem de um personagem não pode ser definido em uma característica com valores, mas o jogador de alguma maneira decide. "Moose é muito corajoso", o jogador anota e é isso aí. Ele não precisa contar a coragem como um atributo alto, benção ou falha.

Um jogador deve sempre perguntar ao Mestre como ele vai lidar com certas características de personalidade. Se o personagem descrever o seu personagem nos mínimos detalhes, o Mestre poderá facilmente determinar quais características de personalidade são atributos, bênçãos ou falhas. Seja como elas forem entendidas, muitos personagens ficam melhores quando sua personalidade está completa.

1.36 Pontos de Embuste

Os Pontos de Embuste (N.T.: Fudge, em inglês, significa também embuste) são "presentes de meta-jogo" que podem ser usados para comprarem "sorte" durante o jogo — pois permitem aos *jogadores* modificarem um resultado de jogo. Eles são "presentes de meta-jogo" pois eles funcionam no nível jogador-Mestre, não no nível entre personagens. Nem todo Mestre irá permitir o uso de Pontos de Embuste — aqueles que preferem jogos mais realistas provavelmente não deveriam utilizá-los.

O Mestre define um número inicial de Pontos de Embuste (PEM). O valor recomendável é de um a 5. Pontos de Embuste não usados são guardados para a próxima sessão de jogo. Cada jogador deveria receber um número adicional de Pontos de Embuste por seção de jogo (também definido pelo Mestre, e que pode ou não ser igual ao número de Pontos de Embuste iniciais). Alternativamente, o Mestre pode simplesmente permitir que o jogador compre Pontos de Embuste com Pontos de Experiência (PEX), em uma taxa que ele definir: normalmente de 3 PEX para 1 PEM, podendo ser até mesmo de 1 PEX para 1 PEM.

Os Pontos de Embuste podem ser usados de diversas formas, dependendo da escala de realismo da aventura. Aqui estão algumas formas sugeridas para o uso dos Pontos de Embuste. Um Mestre pode permitir quantas dessas opções

ele quiser — os jogadores deveriam perguntar antes de imaginar que podem fazer o que quiser com os Pontos de Embuste.

1. O gasto de um Ponto de Embuste permite ao jogador ser bem sucedido em um Teste sem Oposição de forma automática e impressionante — ao menos o suficiente para impressionar as pessoas próximas ou para evitar dano em ações perigosas. O Mestre pode vetar esse uso de Pontos de Embuste quando a Dificuldade da ação for Acima de Soberbo. O Mestre também pode impedir essa opção em Testes Opostos, como no caso de combates;
2. Um jogador pode usar um Ponto de Embuste para modificar um Rolamento de Dados um nível para cima ou para baixo, conforme desejar. Esse rolamento pode ser tanto um que ele tenha feito ou um que o Mestre fez e que afeta *diretamente* o personagem do jogador.
3. Um jogador pode usar um Ponto de Embuste para declarar que os ferimentos que ele sofreu não são tão graves quanto aparentam. Isso reduz a intensidade de cada ferimento em um ou dois níveis (um nível Ferido baixa para um Arranhão, por exemplo, ou mesmo um personagem Ferido Gravemente passa a ter apenas um Arranhão). Ou até mesmo pode tornar um ferimento qualquer, independente do nível, apenas um Arranhão. Essa última opção pode custar mais de um Ponto de Embuste. O Mestre pode restringir este uso para fora de combate.
4. Um personagem pode utilizar um (ou mais) Pontos de Embuste para conseguir um resultado +4 automático em rolamento, mesmo sem rolar os dados. Esse uso *pode* ser feito em Testes Opostos, se permitido.
5. Para jogos apropriadamente cinematônicos, um número de Pontos de Embuste definidos pelo GM podem ser usados para garantir uma coincidência favorável ao personagem (e que está sujeita a veto do GM, claro). Por exemplo, se os personagens estão presos em uma prisão de segurança máxima, pode ser que um dos guardas seja parente de um dos PCs e permita que eles escapem! Ou então o capitão do navio pesqueiro que resgatou os PCs seja alguém que deve favores a um deles e os ajude a escaparem dali... E por aí afora. Essa opção deveria custar muitos Pontos de Embuste, exceto em gêneros aonde coincidências estranhas são padrão.

1.4 Determinando as Características

A criação de personagens em Fudge assume que os jogadores irão *determinar* como seus personagens serão, ao invés de deixar os atributos e características por conta da sorte. O Mestre pode permitir que certas características sejam determinadas de forma aleatória se assim desejar — um método para isso pode ser visto na Seção 1.8, Criação Aleatória de Personagem.

Não há características obrigatórias em Fudge. O Mestre deve informar aos jogadores quais características ele acha

que serão as mais importantes e os jogadores podem sugerir outras ao Mestre para sua aprovação. O Mestre pode até mesmo fazer um modelo, se desejar — uma coletânea de características que ele acha importante (com espaço para a customização) — e deixar que os personagens definam os níveis de cada característica. Veja a Seção 6.12, Modelos.

Quando um personagem é criado, o jogador deve definir quantas características do personagem ele achar necessárias — o que pode ou não coincidir com uma lista determi-

nada pelo Mestre. Se o jogador adicionar um atributo que o Mestre acha desnecessário, o Mestre pode achar aquele atributo meramente uma descrição do personagem. Ele pode exigir um rolamento contra um atributo diferente daquele que o jogador tem em mente, e o jogador deve agir de acordo com sua decisão.

Por exemplo, um certo Mestre decide que ele quer que os personagens tenham atributos de Destreza genéricos. Um personagem pega uma Destreza Boa para seu personagem, mas quer mostrar que o seu personagem é melhor com o corpo todo do que usando apenas as mãos. Então ele escreve: Agilidade Ótima e Destreza Manual Mediana. Porém, o Mestre pode ignorar tais distinções e simplesmente exigir um teste de Destreza, que foi a característica que ele escolheu. (Ele pode escolher um dos níveis que o jogador escolheu ou fazer a média entre eles). Claro, ele pode permitir que ele role segundo os atributos que ele escolheu.

Em Fudge, um personagem com uma característica Mediana irá ser bem sucedido em testes normais em 62% do tempo — não há necessidade de criar um superstar. De fato, Ótimo é exatamente isso: Ótimo! Soberbo deveria ser reservado para aquela característica na qual o personagem é o melhor que há.

(N.T.: Acho que Soberbo deve ser o Limite HUMANO para algo. Se um personagem vai além disso, os níveis Lendários podem ser usados. Veja mais sobre isso na Seção 2.4 — Heróis Lendários).

1.5 Criação Subjetiva de Personagem

Uma forma simples de criar um personagem em Fudge é simplesmente escrever tudo que você achar importante sobre o personagem. Qualquer atributo ou perícia deveria ser definido usando uma dos níveis entre Péssimo e Soberbo (veja a seção 1.5, Criação Subjetiva de Personagem).

Pode ser mais fácil, porém, que o Mestre determine um conjunto de atributos que ele estará usando. Veja na Seção 6.3, Exemplo de Personagens, para idéias de atributos que podem ser usados.

O Mestre também deveria dizer antecipadamente aos jogadores que seus personagens podem ser Soberbos em um certo número de atributos, Ótimo em outro tanto, e Bons em mais um tanto. Por exemplo, em um jogo épico com oito atributos, o personagem deveria permitir um atributo Soberbo, dois Ótimos e três Bons. Em um jogo mais realista, deveria haver um Soberbo, um Ótimo e dois bons.

Isso se aplica às perícias, também: uma perícia Soberba, duas Ótimas e seis Boas é um número bastante apropriado para uma campanha realista, enquanto dois Soberbos, três Ótimos e dez Bons é um valor altamente generoso, mesmo em uma campanha altamente cinematográfica.

Qualquer característica que não for definida na criação do personagem estará em um nível padrão:

- ◆ **Para atributos:** Mediano.
- ◆ **Para muitas perícias:** Ruim (perícias mais fáceis podem ser pré-definidas em Medíocre, enquanto perícias mais difíceis podem ser pré-definidas em Péssimo). Um valor padrão para uma perícia quer dizer que a pessoa não tem nenhum treinamento nela. Entretanto, é possível pegar uma perícia em Péssimo (abaixo do padrão para a maioria das perícias), o que indica uma inaptidão pior do que a da maioria das pessoas.
- ◆ **Para a maioria das Bênçãos, Poderes Sobrenaturais e certas perícias definidas pelo Mestre:** Não-Existente (Isso quer dizer que o *padrão* é não-existente. A característica em si existe em *alguns* personagens, em algum lugar). (N.T.: Por exemplo, em Harry Potter, nem toda pessoa é bruxa — na verdade, a maioria da população mundial é trouxa, ou seja, não-mágica — mas quase todos os personagens de Harry Potter — talvez com exceção de Filch, dos Dursley e dos pais de Hermione — são bruxos.)

Cada jogador deve esperar que o Mestre sugira alterações no seu personagem após a criação do mesmo — isso é natural no RPG. O Mestre deve pelo menos avaliar cada personagem antes de começar. O melhor, de fato, é que os personagens sejam feitos pelos jogadores na presença do Mestre, de forma que o mesmo possa sugerir alterações durante o processo. Isso também permite que os jogadores possam tirar suas dúvidas quanto ao processo de criação de personagens junto ao Mestre.

O Mestre pode também limitar o número de níveis perícias que o personagem pode pegar na criação do Personagem: 10, 15 ou 20 são possíveis escolhas.

Bênçãos e Falhas também podem ser restringidas dessa forma. Por exemplo, um Mestre pode permitir que um personagem pegue duas Bênçãos, mas pode também obrigar que ele pegue ao menos três Falhas. Pegar uma Falha extra pode garantir outra bênção, ou outra perícia Ótima, e por aí afora.

Essas limitações ajudam o jogador a focar seu personagem um pouco melhor: quais são suas melhores características (no que ele é melhor)?

Uma simples mecânica de conversão de características "dois piores para um melhor" também pode ser usada. Se o Mestre permitir um atributo Soberbo, por exemplo, o jogador pode ignorá-lo e, ao invés disso, pegar dois atributos em Ótimo. O inverso também pode ser permitido: um jogador pode trocar duas perícias Boas por uma Ótima.

Por exemplo, um jogador deseja um personagem do tipo "faz-tudo", e o Mestre limitou a criação de personagens em uma perícia Soberba, duas Ótimas e seis Boas. O

jogador então troca a perícia Soberba por duas Ótimas: ele agora tem quatro perícias Ótimas. Porém, ele troca todas as quatro perícias Ótimas para obter oito perícias Boas. Seu personagem agora possui 14 perícias Boas, mas nenhuma em nenhum nível melhor.

piores para um melhor" também pode ser usada. Se o Mestre permitir um atributo Soberbo, por exemplo, o jogador pode ignorá-lo e, ao invés disso, pegar dois atributos em Ótimo. O inverso também pode ser permitido: um jogador pode trocar duas perícias Boas por uma Ótima.

Por exemplo, um personagem deseja jogar como o oficial de ciências de uma espaçonave. Ele decide que seu personagem gastou tanto tempo estudando ciências que ele é fraco na maioria das perícias físicas. Então em sua ficha de personagem ele simplesmente escreve:

Perícias Físicas: Ruim

Ele também decide que a profissão de seu personagem o obriga a trabalhar fora da espaçonave no vácuo bastante, para examinar coisas. Então ele deve ser de alguma forma perito em Manobras em Gravidade Zero. Então ele adiciona:

Manobras em Gravidade Zero: Bom

Mesmo sendo essa uma perícia física, ele não é Ruim nela porque ele especificou-a como uma exceção à categoria mais ampla.

Quando a descrição do personagem estiver pronta, o jogador e o Mestre conversam mais sobre ele. Se o Mestre sentir que o personagem está muito poderoso para a campanha que ele tem em mente, ele pode pedir que o jogador reduza o poder do personagem — veja a Seção 1.9, Minimizando os abusos.

O Mestre também pode sugerir áreas na qual ele ache que o personagem está muito fraco — provavelmente ele tem uma situação de jogo em mente que irá exigir testes em uma característica na qual o jogador não pensou. Pistas simples, como "Ele tem alguma perícia social?", podem ajudar o joga-

dor a ver os seus pontos fracos. Claro, se há vários jogadores, outros PCs podem compensar as fraquezas de um PC específico.

Nesse caso, a questão para o grupo todo é, "Alguém tem perícias sociais?"

Ao invés do jogador descrever o seu personagem em termos de características e níveis, ele pode simplesmente escrever uma descrição comum do seu personagem. Isso irá exigir que o Mestre traduza tudo em características e nos seus níveis apropriados, mas isso não é difícil de fazer se a descrição for bem feita. Esse método atualmente produz alguns dos melhores personagens.

Por exemplo:

Mestre: "Pelo que li aqui, você qualificou a habilidade do Capitão Wallop em Tiro como muito boa, assim como na de Pilotagem e na de Artilharia. Porém eu estou permitindo apenas uma perícia Soberba. Em qual dos três ele é melhor?"

Jogador: "Tiro!"

Mestre: "OK, Tiro Soberbo. Isso deixa então Pilotagem Ótima e Artilharia Ótima, tudo bem? Isso te deixa com mais duas perícias em Ótimo, pois estou permitindo quatro para começar. Vejamos... Você disse que ele invadiu de forma bem sucedida a principal colônia Khothi e salvou um embaixador que havia sido seqüestrado - isso me soa como uma habilidade Ótima em Mover-se Silenciosamente — estou certo, ou você gostaria de descrever isso de outra forma?"

Jogador: "Não... Desculpe, eu não fui muito claro. Ele disfarçou-se e passou-se por um trabalhador Khothi."

Mestre: "Ah, entendi. Então que tal uma perícia de Disfarce Ótima e uma Atuação Ótima? E ele também precisaria ser Bom na língua Khothi, o que você acha?"

E por aí afora.

1.6 Criação Objetiva de Personagem

Para aqueles que não se preocupam em fazer algumas contas, o método a seguir permite criar personagens interessantes e equilibrados.

Por esse sistema, todas as características partem de um nível pré-definido. O Mestre então fornece um número de níveis livres que os jogadores podem usar para aumentar características selecionadas para níveis melhores. Os personagens podem então baixar certas características de forma a aumentar outras ainda mais. Finalmente, o personagem pode optar por trocar alguns níveis em um tipo de característica (atributos, por exemplo) por níveis em outro tipo (como perícias, por exemplo). O processo inteiro garante que nenhum personagem específico irá dominar todos os aspectos do jogo.

1.61 Atributos

Um Mestre usando o Sistema de Criação Objetiva de Personagens deverá decidir o número de atributos necessário para a campanha. Ele pode escolher deixar isso para cada jogador decidir, se desejar. Os jogadores então recebem um número de níveis igual à metade do número de atributos (arredondado para cima). Por exemplo, se ele define quatro atributos, cada jogador recebe dois níveis gratuitos que ele pode usar para aumentar os atributos de seu personagem.

Para uma campanha de maior poder, o Mestre pode permitir um número de níveis gratuitos *igual* ao número de atributos escolhidos.

SOBERBO	+3
ÓTIMO	+2
BOM	+1
MÉDIO	0
MEDÍOCRE	-1
RUIM	-2
PÉSSIMO	-3

Exemplo:

Um jogador pode aumentar seu atributo Força (que é Mediano por padrão) para Bom gastando um nível gratuito de atributo. Ele pode então gastar mais um nível gratuito para melhorar novamente seu atributo Força, dessa vez para Ótimo. Isso pode exaurir seus níveis gratuitos se houverem apenas quatro atributos — mas ele ainda terá mais um nível gratuito se houverem seis atributos, e oito níveis se tiverem 20 atributos.

Quando os níveis gratuitos de atributos acabarem, um atributo pode ser aumentado se o jogador diminuir outro no mesmo valor. (Veja também a Seção 1.64, Trocando Características) No exemplo anterior, a Força pode ser ampliada em mais um nível (para Soberbo) se o jogador baixar o Charme do personagem para Medíocre para compensar o aumento em Força.

Se o Mestre permitir que os jogadores escolham seus próprios atributos, ele deve simplesmente dizer para eles que ele tem metade de seus atributos em níveis gratuitos para distribuir. Se um personagem escolher um atributo e o deixar em Mediano, esse atributo *não conta* para o total de atributos para definir os níveis gratuitos. Isso quer dizer que um jogador não pode simplesmente pegar doze atributos, todos em Mediano, para ganhar seis novos níveis para aumentar outros atributos. Atributos que o Mestre determinou que tenham sido deixados em Mediano, porém, *contam* para determinar o número de níveis gratuitos.

Como uma opção interessante para aqueles que desejam que os atributos e perícias para refletirem precisamente uns aos outros, não permita que os personagens escolham níveis de atributos. Ao invés disso, permita que eles escolham os níveis de perícias, bênçãos e faltas para seus personagens. Quando o personagem estiver pronto, o Mestre poderá definir quais níveis de atributos fazem sentido para os níveis de perícias escolhidos, e os discutir com o jogador.

Exemplo: um personagem foi feito com muitas perícias de combate e da natureza mas sem nenhuma perícia social. Ele também possui algumas poucas perícias de inteligência. O Mestre decide que esse personagem deve ter Força, Destreza e Saúde ótimas por gastar muito tempo ao ar livre, treinando com armas, etc. Ele pode até mesmo deixar o jogador escolher uma delas como Soberba, se desejar. Percepção pode ser Boa, já que a sobrevivência no meio selvagem depende disso. Qualquer atributo Social será Medíocre, para dizer o mínimo — possivelmente sejam até Ruins — enquanto a Inteligência deverá ser Medíocre ou Mediana. Se o jogador reclamar de ter uma Inteligência baixa, o Mestre pode apontar que o personagem nunca desenvolveu perícias que dependem da Inteligência, e que se ele quer uma Inteligência melhor para seu personagem, ele deveria modificar suas perícias.

1.62 Perícias

No sistema de Criação Objetiva de Personagens, cada jogador recebe um número de níveis gratuitos de perícias para melhorá-las. Limites sugeridos são:

- ◆ **Para Grupos de Perícias Amplos:** 15 níveis.
- ◆ **Para Grupos de Perícias Restritos:** 30 níveis.
- ◆ **Para Perícias Específicas:** 40 a 60 níveis.

Pergunte ao Mestre o número de níveis gratuitos, o que lhe dará uma pista sobre o como você deverá distribuir seus níveis de perícias. Claro, o Mestre pode escolher qualquer número de níveis gratuitos, como 23, 42 ou 74... Veja mais na seção 6.3, Exemplo de Personagens. Mestres de Jogo podem criar suas próprias listas de perícias às quais os jogadores poderão escolher — algumas possibilidades estão incluídas na Seção 1.32, Perícias.

Muitas perícias têm um valor padrão de Ruim a não ser que o personagem as melhore ou piore — veja a Seção 1.4, Determinando as Características.

Certas perícias têm um padrão de Não-Existente. Elas podem incluir Línguas, Karatê, Física Nuclear, ou Conhecimento de Rituais Astecas, que precisam ser estudadas para serem conhecidas. Quando um personagem estuda uma perícia (coloca um nível nela durante a criação de personagem, ou coloca Pontos de Experiência nela durante uma campanha), o nível que ele recebe depende do quão duro ela é para se aprender.

Colocar um nível para aprender a falar Espanhol, por exemplo, pode dar-lhe um nível Medíocre, já que ela tem uma dificuldade mediana para ser aprendida. Física Nuclear, porém, pode ficar apenas em Ruim ou Péssimo com apenas um nível colocada nela. Poderia ser necessário colocar quatro níveis para colocar tal perícia em Mediano, por exemplo.

Para facilitar na criação de personagem, use a seguinte tabela:

CUSTO DE PERÍCIAS NA CRIAÇÃO OBJETIVA DE PERSONAGEM				
	Fácil	Médio	Difícil	MD
Péssimo	-2	-1	0	1
Ruim	-1	0	1	2
Medíocre	0	1	2	3
Médio	1	2	3	4
Bom	2	3	4	5
Ótimo	3	4	5	6
Soberbo	4	5	6	7

- ◆ **Fácil:** Custo das Perícias Definidas pelo Mestre como Fáceis
- ◆ **Médio:** Custo das Perícias Médias
- ◆ **Difícil:** Custo das Perícias Definidas pelo Mestre como Difíceis
- ◆ **MD:** Custo das Perícias Definidas pelo Mestre como Muito Difíceis (normalmente relacionadas com Poderes Sobrenaturais)

Como no sistema de Criação Subjetiva de Personagens, o Mestre pode limitar o número de perícias Soberbas e Ótimas que cada personagem pode ter na criação de personagens. Para uma campanha altamente cinematográfica ou superpoderosa, nenhum limite é necessário. Por exemplo, o Mestre pode definir um limite de uma Perícia Soberba, três ou quatro Ótimas, e por volta de oito Boas. Esses limites só podem ser excedidos através do desenvolvimento de personagem. Veja a Seção 6.3, Exemplos de Personagem.

Uma vez que os níveis gratuitos tenham sido usados, uma perícia precisa ser reduzida em um nível (do padrão Ruim para Péssimo) para aumentar uma perícia em um nível (Veja também a Seção 1.64, Trocando Características). Todas as escolhas estão sujeitas à aprovação do Mestre, claro.

É possível misturar diversos níveis de agrupamento de perícias. Um Mestre que tenha pouco interesse em combate pode simplesmente definir Combate Desarmado, Armas Brancas e Armas de Longo Alcance como as únicas perícias de combate disponíveis. Mas isso não o impede de usar todas as perícias Sociais individuais (e muitas mais) listadas como exemplo na Seção 1.32, Perícias. Se essa opção é escolhida, os grupos amplos custam o dobro de níveis dos grupos mais restritos.

Misturar tamanhos de grupos de perícias na mesma área no sistema de Criação Objetiva de Personagens é confuso. Por exemplo, é difícil ter um grupo genérico de Perícias de Ladinagem e também ter as perícias individuais para Arrombamento, Punga, Desarmar Armadilhas, etc... Se ele quiser fazer isso, então o grupo amplo de perícias nesse caso tem um limite máximo de Bom, e custa o triplo para aumentar

— ou até mais, se o Mestre definir assim.

Se o Mestre está usando grupos amplos, um jogador pode ampliar uma perícia específica (Poker, por exemplo, ao invés da perícia genérica Jogos de Azar). Um jogador pode dar ao seu personagem uma perícia específica quando o Mestre estiver usando grupos de perícias amplos para fechar no conceito do personagem. Não espere que o personagem seja igualmente perito nas demais perícias desse grupo. Esse seria o caso de Groo, o Errante™, que poderia simplesmente aumentar sua perícia Espadas, mesmo que o Mestre esteja usando o grupo amplo Armas Brancas. Groo teria, então, um nível Ruim em todas as outras armas, e isso iria refletir precisamente o personagem.

1.63 Bênçãos & Falhas

Se o Mestre usa Bênçãos em seu jogo, ele deveria permitir aos jogadores começarem com uma ou duas Bênçãos gratuitas — mais para campanhas épicas. Qualquer Bênção extra deveria ser balanceada pegando-se uma Falha, ou trocando-se características.

Um jogador pode ganhar níveis extras de características pegando Falhas permitidas pelo Mestre segundo a seguinte proporção:

- ◆ 1 falha = 1 bênção.
- ◆ 1 falha = 2 níveis de atributos.
- ◆ 1 falha = 6 níveis de perícias.

Entretanto, o Mestre pode definir que uma falha em particular não é suficientemente séria para valer dois níveis de atributos, mas poderia valer um nível de atributo ou três níveis de perícias. Ele também pode definir que falhas severas pode valer mais níveis de atributos.

1.64 Trocando Características

Durante a criação de personagem, níveis gratuitos podem ser trocados (em qualquer direção) segundo a seguinte proporção:

- ◆ 1 nível de atributo = 3 níveis de perícias.
- ◆ 1 bênção = 6 níveis de perícias.
- ◆ 1 bênção = 2 níveis de atributos.

Pontos de Embuste não podem ser trocados sem permissão do Mestre. (Se puder, Pontos de Embuste podem ser trocados por uma ou duas Bênçãos.)

Então um jogador com três níveis gratuitos de atributos e 30 níveis gratuitos de perícias pode trocar três de seus níveis de perícias para obter um nível de atributo livre, ou seis níveis de perícias por uma Bênção extra.

1.7 Características Não-Determinadas

Independentemente de o personagem ter sido criado de for-

ma subjetiva ou objetiva, cada personagem pode ter algu-

mas características não determinadas (normalmente duas ou três). Em algum momento do jogo, o jogador pode perceber que esqueceu alguma coisa sobre o personagem que ele deveria ter mencionado. Ele pode pedir que se pare a ação, e definir uma característica previamente não-definida, e colocá-la para aprovação do Mestre. Um Mestre simpático poderia permitir isso até mesmo durante um combate.

As limitações definidas pelo Mestre (como o de um Soberbo e três Ótimos) ainda estão valendo: se o personagem já tiver definido o número máximo de perícias Soberbas permitido, ele não pode transformar a característica não-determinada como uma perícia Soberba.

Veja o personagem exemplo Dolores Ramirez, na Seção 6.331.

1.8 Criação Aleatória de Personagem

Alguns jogadores gostam de obter seus atributos de forma aleatória. Aqui está um dos métodos possíveis para se usar nesse caso. Técnicas alternativas são facilmente desenvolvidas.

O personagem deve rolar 2d6 para cada *atributo*. Use a seguinte tabela então para encontrar o nível de atributo.

2	=	Péssimo
4	=	Ruim
3 ou 5	=	Medíocre
6 a 8	=	Médio
9 ou 11	=	Bom
10	=	Ótimo
12	=	Soberbo

O Mestre precisa decidir então se o personagem ainda possui o número de níveis gratuitos de atributo padrão ou não. Ele também pode restringir a troca de níveis.

Para *perícias*, os resultados são lidos como:

2 a 5, 12	=	Péssimo
6 a 8	=	Ruim
9 a 10	=	Medíocre
11	=	Médio

O jogador ainda recebe o número padrão de níveis de *perícias* gratuitos, ou então o Mestre pode liberar apenas metade dos níveis padrão.

O Mestre pode então deixar ele escolher suas Bênçãos e

Falhas, ou pode obrigá-los a rolar em tabelas separadas de Bênçãos e Falhas, e deixar os jogadores rolaem uma ou duas vezes em cada uma delas. (Características Conflitantes deverão ser roladas novamente). Por exemplo:

Rolou	Bênção	Falha
2	Boa Aparência	Aparência Ruim
3	Pele Grossa	Fere-se Facilmente
4	Carismático	Aura de Desconfiança
5	Audição Apurada	Duro de Ouvido
6	Detecta Mentiras Facilmente	Credulidade
7	Voz Melodiosa	Voz Desagradável
8

E por aí afora. O Mestre deveria completar e customizar a tabela ao seu gosto. Claro, ele também pode adotar uma tabela usando 3d6 ao invés de 2d6, ou até mesmo usar um 1d6 em uma tabela de áreas gerais de Bênçãos e Falhas (Social, Físico, Emocional, Mental, Riqueza/Status, etc...) e então rolar em uma segunda tabela apropriada. Isso poderia perfazer 36 escolhas que poderiam cair igualmente.

1.9 Minimizando os Abusos

Obviamente, a criação de personagens em Fudge pode permitir. Existem muitas maneiras de impedir isso:

1. O Mestre pode exigir que o personagem pegue uma falha ou duas a mais para equilibrar o poder. ("OK, eu vou deixar você ter tudo isso... mas você precisa ter um desafio. Pegue mais uma fraqueza: talvez você tenha um vício secreto, ou seja incapaz de contar uma mentira que pareça real, ou qualquer coisa que fique dentro do conceito do personagem e que eu possa usar para te testar de vez em quando...")
2. Ele pode simplesmente vetar qualquer característica (ou combinação elevação/redução) que ele achar abusiva ("Vi que você aumentou sua perícia em Machado de Batalha reduzindo sua perícia em Bordado. Hummm.") Isso permite que o Mestre customize o nível de poder de um jogo.

Para campanhas de alto poder, libere praticamente tudo; para campanhas menos cinematográficas, faça com que as trocas sejam equilibradas em uso.

3. Ele pode simplesmente anotar as fraquezas do personagem e introduzir uma situação a cada aventura na qual pelo menos uma delas é significativa para a missão ("Você foi escolhido como emissário na tribo Wanduzi — eles valorizam o Bordado de qualidade acima de todas as coisas, é claro...")
4. Ele pode utilizar a técnica do "distúrbio na Força" para garantir que os personagens mais poderosos atraiam os problemas mais sérios. ("O brigão entrou no bar com um olhar maníaco nos olhos. Ele observa a sala por alguns segundos, então ele começa a avançar decididamente para você.")

Poderes Sobrenaturais

Capítulo 2

FUDGE

Se o seu jogo não for usar nenhum Poder Sobrenatural, você não precisa ler o Capítulo 2. Gêneros como espionagem moderna, resistência francesa durante a Segunda Grande Guerra, pistoleiros do Velho Oeste e mosqueteiros de capa-espada são freqüentemente jogados sem poderes sobrenaturais. Sinta-se livre, neste caso, para pular diretamente para o Capítulo 3, Resolução de Ações.

Entretanto, aqueles que jogam campanhas com raças não-humanas, magia, psiônicos, superpoderes, etc..., deverão ler esse capítulo antes de terminar de criarem seus personagens.

2.1 Termos dos Poderes Sobrenaturais

Poder Sobrenatural: qualquer coisa que está além das capacidades dos seres humanos como os conhecemos. Poderes Sobrenaturais são tratados como Bênçãos. Alguns podem ter perícias associadas (que são adquiridas separadamente, utilizando as regras normais para as perícias).

Poder: um poder sobrenatural.

Mana: energia mágica. Mana é uma substância invisível que os magos podem detectar (ou até mesmo criar) e manipular para alterar a matéria, o tempo e o espaço.

Magia: a arte de influenciar eventos através da manipulação do mana, ou fazendo seres de outras dimensões causarem tais influências, ou canalizando poder de alguma outra fonte. A magia pode ser estudada por humanos, mas ela é inerente a algumas raças, como as Fadas.

Milagres: magia feita por uma divindade. Milagres são freqüentemente sutis. Pessoas santas podem tentar fazer milagres invocando sua divindade. Algumas religiões chamam qualquer coisa não-material ou semi-material mais poderosa que o ser humano de deuses. Outras acreditam que exista apenas um Deus, e que todos os demais seres são simplesmente anjos, demônios, djinni, efriti, etc... Segundo o pensamento anterior, resultados mágicos causadas por essas forças sobre-humanas são milagres; segundo o pensamento mais recente, esses não são milagres, apenas provas de existem forças psíquicas que o ser humano pode usar.

Psiquismo: qualquer poder que envolve a mente sobre a matéria, tempo ou espaço.

Superpoder: qualquer poder sobrenatural que é uma habilidade inerente, seja por causa de mutação, exposição à radiação, presente de raças alienígenas, etc..., ou fornecida por um dispositivo, como um cinto de tecnologia alienígena. Exemplos de superpoderes podem ser encontrados e qualquer gibi, e incluem superforça, habilidade de voar, ver a-

través de muros, escalar prédios, ficar invisível, etc...

Implante Cibernético: qualquer equipamento eletrônico ou mecânico que dá a um corpo normal poderes sobrenaturais.

Raças Não-humanas: Certas raças (na verdade, espécies) de criaturas de fantasia ou ficção científica possuem habilidades acima da raça humana, como serem muito fortes, ou capazes de voar, etc... Muitas dessas habilidades também podem ser classificadas como Psiquismo ou Superpoderes, então elas não são tratadas separadamente, exceto pela Massa e pela Força. Andróides e robôs são consideradas raças para efeito de regras.

Superpoder: qualquer poder sobrenatural que é uma habilidade inerente, seja por causa de mutação, exposição à radiação, presente de raças alienígenas, etc..., ou fornecida por um dispositivo, como um cinto de tecnologia alienígena. Exemplos de superpoderes podem ser encontrados e qualquer gibi, e incluem superforça, habilidade de voar, ver a-

Escala: os personagens podem obter certos atributos que estão muito acima do padrão humano, de uma forma ou de outra, mas que precisa ser relacionado com o padrão humano. Os principais exemplos incluem Força, Massa e Velocidade. Esses atributos podem ser definidos em *Escalas*. A Escala Humana é 0. Uma raça (ou indivíduo) com força mediana maior que a do ser humano, por exemplo, poderia ter uma Escala de Força 1 ou maior, enquanto uma raça com força mediana menor que a do ser humano poderia ter uma Escala de Força -1 ou menor. Indivíduos podem ter uma força Mediana, ou Boa, etc..., relativa àqueles de sua escala.

Melhorias Genéticas: uma melhoria genética pode ou não dar a um personagem poderes sobrenaturais. Se isso acontecer, então deve-se tratá-los como um poder sobrenatural qualquer.

2.2 Poderes na Criação de Personagem

Poderes sobrenaturais podem estar ou não disponíveis em certos jogos. Eles não são apropriados para todos os gêneros.

A melhor maneira de criar-se um personagem com poderes sobrenaturais é através de uma séria discussão com o Mestre. O jogador deveria descrever o que ele quer que o personagem seja capaz de fazer, e o Mestre decide se isso está dentro dos limites que ele imagina para a campanha. Se não, ele poderá fazer sugestões sobre como mudar o personagem para que ele se molde à sua campanha.

Poderes Sobrenaturais são tratados como bênçãos poderosas, com disponibilidade definida pelo Mestre. O Mestre pode decidir que cada jogador pode pegar dois Poderes livremente, ou cinco, ou mais. O jogador pode obter mais Poderes, mas ele deverá adquirir Falhas para balancear os Poderes adquiridos.

Alguns Poderes são tão efetivos que eles devem valer mais que outros Poderes. No sistema de Criação Objetiva de Personagens, o Mestre deverá definir o custo de um determinado poder sobrenatural igual à dois ou três poderes sobrenaturais "medianos". Em alguns casos, o Mestre pode simplesmente vetar as sugestões de um jogador: onipotência e onisciência são bons exemplos!

O Mestre pode decidir que poderes sobrenaturais podem ser trocados por outras características. Nesse caso, um Poder mediano vale duas bênçãos. Por exemplo, um jogador que deseje jogar com um mago em um cenário de fantasia deveria trocar alguns níveis de perícias, atributos ou bênçãos para comprar seus Poderes Mágicos.

Poderes não definidos têm como padrão não-existente - isso é, eles não possuem um valor padrão de Mediano, como os atributos, ou de Ruim, como as perícias. Se um poder sobrenatural não foi descrito para um personagem, ele simplesmente não o tem.

2.21 Poderes Disponíveis

O Mestre precisa definir o tipo, número permitido e os efeitos colaterais dos Poderes em seu jogo. Alguns exemplos:

- ◆ **Tipo dos Poderes:** uma certa campanha pode permitir magia, psiquismo, superpoderes, etc... ou alguma combinação deles. O Mestre também pode decidir o quanto finalmente um poder sobrenatural é subdividido. Percepção Extra-Sensorial é um poder genérico, ou está dividida em Poderes específicos, como Premonição e Clarividência? É a magia dividida em feitiços ou em grupos de feitiços (como magia elemental) ou simplesmente é a habilidade de quebrar as leis da natureza de qualquer maneira que se imagine? E por aí afora.
- ◆ **Número de Poderes permitidos:** o Mestre deverá definir o número de Poderes permitidos por personagem. O número pode variar de um até 20 — ou até mais. Poderes múltiplos por personagem são especialmente desejáveis em uma campanha de fantasia aonde feitiços individuais são Poderes separados.

- ◆ **Efeitos colaterais dos Poderes:** em algumas campanhas, usar um Poder pode ter como penalidade sofrer algum Efeito Colateral. Efeitos Colaterais típicos incluem fadiga física ou mental, tempo de concentração antes de usar o poder, resultados indesejáveis ou incontroláveis, e outros efeitos (como barulhos, cheiros, e por aí afora). Alguns Poderes só funcionam sob certas circunstâncias ou com certos materiais, ou são limitados a um determinado número de usos por dia — ou mês. Outros Poderes podem ser arriscados para o personagem, afetando sua saúde física e mental. O Mestre pode permitir que os Efeitos Colaterais compensem o custo de um poder no sistema de Criação Objetiva de Personagens.

2.22 Perícias Associadas

Se um Poder logicamente exigir uma perícia para ser usado eficientemente, essa perícia deve ser comprada separadamente. Por exemplo, o superpoder Vôo permite que o personagem voe, e normalmente nenhum teste de Perícia é exigido. Mais a habilidade de fazer manobras complicadas durante um combate sem se arrebentar contra uma parede exige um teste contra a perícia Vôo. (O Mestre pode ignorar isso e dizer que nenhum teste é necessário para qualquer manobra voadora com o Poder Vôo.)

Outra perícia comum é Arremesso: arremessando bolas de fogo ou raios de energia contra o inimigo. Ou o Mestre pode determinar que a habilidade de mirar e atirar esses raios de energia contra um alvo vem de graça com o poder: nenhum rolamento é exigido e o tiro acerta de forma automática sempre, exceto se o alvo conseguir passar em um teste Bom de Esquiva (veja o Capítulo 4, Combate, Dano e Cura).

Isso pode ser especialmente verdade com a magia: a habilidade de invocar feitiços pode ser uma bênção, mas fazer isso corretamente é uma perícia, ou até mesmo diferentes perícias.

2.23 Poderes de Combate

Se um poder sobrenatural pode ser usado para atacar um inimigo, o Mestre precisa determinar a força do Poder para efeito de dano — preferencialmente durante a Criação do Personagem. Um Poder ofensivo normalmente é lidado como uma arma propelida, como um revólver, ou sendo equivalente a uma determinada Arma Branca. Isso pode ser expresso na forma de dano, porém, como uma Bola de Fogo de Dano +6 ou como Garras Afiadas de Dano +3. (Veja a Seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano).

No caso de ataques mágicos ou de super-heróis, quanto mais potente o ataque, mais poder é exigido, ou talvez maior o efeito colateral do uso do mesmo no personagem. Isso pode ser demonstrando em penalidades no nível da perícia, fadiga maior e/ou alguma outra desvantagem.

2.3 Não-Humanos

Algumas campanhas podem ter personagens (ou animais, monstros, etc.) com habilidades acima às do padrão humano. Particularmente, personagens com Força e Velocidade muito acima ou abaixo do padrão humano são comuns nos RPGs. Exemplos incluem gigante, super-heróis, fadinhas, alienígenas, ogres, coelhos inteligentes, robôs, etc.

Em Fudge, Força, Massa e Velocidade são definidas pelo Mestre na forma de Escalas para diferentes raças. Muitas outras características que são em não-humanos são modificadas com um *bônus/penalidade racial* ao invés de serem consideradas de uma Escala diferente — veja a Seção 2.35. Claro que o Mestre pode definir qualquer característica que ele desejar em termos de Escala.

Humanos são sempre Escala 0, exceto se alguma outra raça é a norma no mundo de campanha (Exemplo, se todos os jogadores jogarem com fadinhas ou gigantes. Nesses casos, a raça dos PCs é Escala 0, e os Humanos seriam de uma Escala diferente). Raças não-humanas podem ter um número positivo ou negativo para a Escala, dependendo do quão mais fortes (ou maiores ou mais rápidos) ou mais fracos (ou menores ou mais lentos) eles são em relação ao ser humano.

2.31 Força e Massa

A palavra Escala usada sozinha sempre significa Escala de Força/Massa em Fudge — qualquer outra Escala, como Velocidade, ou Força sem Massa, deve ser definida dessa maneira.

Cada nível de Força (de Péssimo a Soberbo) é definido como sendo uma vez e meia mais forte que o anterior. Um personagem com Força Boa é, portanto, uma vez e meia mais forte que um personagem com Força Mediana. Note que essa progressão não é necessariamente verdade para qualquer outro atributo. Existe uma faixa mais ampla de força nos seres humanos do que de destreza, por exemplo: Destreza Soberba é cerca de duas vezes melhor do que Destreza Mediana.

A Escala de Força aumenta da mesma forma: um personagem com Força Mediana de Escala 1 é uma vez e meia mais forte que um personagem com Força Mediana de Escala 0. Essa progressão é mantida para cada aumento de Escala: uma criatura com Força Soberba de Escala 10 é uma vez e meia mais forte que uma criatura com Força Soberba de Escala 9, por exemplo.

Nesse ponto, é tentador dizer que uma Força Mediana de Escala 1 é igual a uma Força Boa de Escala 0. Isso é verdade para a Força, mas não para a Massa. Escala na realidade representa a Massa, ou Densidade, e a Força apenas vai na onda.

Em Fudge, a Massa possui um significado específico: como os ferimentos afetam um personagem (essa definição pode ou não coincidir com a definição científica de Massa.) São necessários mais golpes de um ser humano para ferir um gigante do que um humano, por exemplo. Ele não precisa

ser um gigante saudável, mas sua massa bruta permite que os golpes de uma espada de tamanho humano não causem tanto dano relativo a si do que causaria a um ser humano — exceto que eles acertem partes vitais, claro. Da mesma forma, uma fadinha pode ser saudável e robusta, mas não iria sobreviver a um simples chute de um ser humano. A diferença está na Massa e na força relacionada a ela.

Um guerreiro de Força Mediana de Escala 1 tem uma vantagem sobre um Guerreiro de Força Boa de Escala 0, mesmo que suas Forças sejam iguais. O guerreiro de Escala 1 é menos afetado pelos golpes do outro guerreiro devido à sua massa. Dessa forma, não iguale deliberadamente Força Boa de Escala 0 com Força Mediana de Escala 1.

Claro, o Mestre pode definir uma raça menos massiva mas mais difícil de matar que um humano. Isso pode ser feito de forma mais simples através de Bônus Raciais (Seção 2.35), seja por uma Benção de Resistência (Pele Grossa, ou Densidade — qualquer uma que reduza o dano), ou através de um bônus na Capacidade de Dano.

O Mestre pode definir que Massa aumentada não significa necessariamente maior tamanho — a raça pode ser de materiais mais densos. Os Anões das lendas do norte da Europa são feitos de pedra, e dessa forma são mais densos que os humanos. Como um anão atinge coisas com mais força e suporta mais dano do que a maioria dos humanos, ele é considerado Escala 1, mesmo sendo menor que um humano. (Logicamente, o Mestre deve definir os atributos dos anões e a Escala conforme suas necessidades).

Normalmente, Força e Massa são definidas por um único valor de Escala. Isso quer dizer que se é dito que uma criatura possui Escala 7, isso quer dizer Escala 7 de Força e Escala 7 de Massa. A Força pode variar dentro de cada raça como nos seres humanos. Você pode ter Gigantes de Escala 10 com Força Soberba e Gigantes de Escala 10 com Força Péssima. Diferentemente da Força, porém, não é recomendável que a Massa varie muito dentro de uma raça. Se você permitir que a Massa varie de acordo com um indivíduo, ela nunca deveria ser pior que Mediocre ou melhor que Bom. De fato, é muito melhor tornar Massa Boa uma Benção e Massa Mediocre uma falha do que as tratar como atributos.

O Mestre pode decidir por separar a Escala de Força da Escala de Massa. Isso pode permitir Fadinhas com Escala de Força -6 e Escala de Massa -4, por exemplo. Entretanto, combates entre duas Fadinhas não funcionarão como o combate entre dois humanos. Nesse caso, eles terão muito mais problemas em ferir uma a outra do que os humanos teriam, já que sua Escala de Força (a capacidade de causar dano) é menor que sua Escala de Massa (a capacidade de resistir a dano). Isso pode ser exatamente o que ele deseja: um super-herói super-forte que pode detonar tudo que encontra pelo caminho, mas não pode suportar tanto castigo pode ser representado por uma Escala de Força 10 e Escala de Massa 2, por exemplo.

Veja também a Seção 4.58, Escala de Não-Humanos em Combate.

2.32 Velocidade

Cada nível de Velocidade (de Péssimo a Soberbo) é definido como sendo 1.2 vezes mais rápido que o nível anterior. Um personagem com Velocidade Boa é, portanto, 1.2 vezes mais rápido que um personagem com Velocidade Mediana. Essa não é a mesma progressão usada pela Força.

A Escala de Velocidade aumenta da mesma maneira: um personagem de Velocidade Mediana de Escala 1 é 1.2 vezes mais rápido que um personagem de Velocidade Mediana de Escala 0. Isso continua para cada aumento na Escala: um animal de Velocidade Soberba de Escala 10 é 1.2 vezes mais rápido que um animal de Velocidade Soberba de Escala 9, por exemplo.

A Velocidade não é um atributo necessário, claro, e ele pode ser simplesmente ignorado se desejado. Ele é incluído primariamente para criaturas e veículos significativamente mais rápidos que os seres humanos. Para efeito de comparações, assuma que um humano de Velocidade Mediana pode correr a mais ou menos 10 m/s (ou 16 km/h) por algum tempo, desde que ele esteja em forma, claro. Correr distâncias mais curtas em velocidade máxima pode deixar o personagem um pouco mais rápido. Dessa forma ele é capaz de correr cerca de 15 jardas (metros) por turno de combate (3 segundos).

Em uma raça menor, você não deveria realmente rolar dados para ver se alguém com Velocidade Soberba pode vencer alguém com Velocidade Boa — ele pode, e ele irá, vencer mais vezes do que os rolamentos de dados pudesse indicar.

A Escala de Velocidade aumenta tão lentamente para comparar tais coisas como carros de corrida ou naves espaciais com a movimentação humana. Nesses casos, utilize a escala humana, ou simplesmente defina a espaçonave mediana como uma nave com Escala de Velocidade de Espaçonaves 0, e defina as demais segundo ela. Dessa forma, o carro de corrida mediano poderia ter uma escala de Velocidade 12 humana — ou simplesmente ter uma Escala de Velocidade de Carros de Corrida 0, e comparar os demais carros a ele. Uma Espaço nave pode ter Escala Humana 100, ou Escala de Espaçonave 0.

2.33 Correlação de Escala

O Mestre deveria consultar a seguinte tabela quando definindo a Escala para uma raça. Isso precisa ser feito apenas *uma vez*, durante a criação da raça.

Primeiro, o Mestre deve decidir o quão mais forte (ou mais fraco ou mais rápido, etc...) o membro mediano da raça X é comparado com o humano padrão. Por exemplo, ele pode decidir que Ogres são três vezes mais fortes que o ser humano, e que fadinhas oito vezes mais fracas (o que equivale a 0.12 vezes mais fortes). Ele então precisa olhar os números mais próximos a esses multiplicadores de força na tabela abaixo, e olhar o valor correspondente na coluna para achar a Escala de Força/Massa correta para a raça. Nesse caso, Ogres são criaturas de Escala 3, enquanto Fadinhas são criaturas de Escala -6. (Você pode imaginar Ogres e Fadinhas de forma diferente, é claro.)

ESCALA	MULTIPLICADORES	
	Força/Massa	Velocidade
-11	0.01	0.13
-10	0.02	0.16
-9	0.03	0.2
-8	0.04	0.23
-7	0.06	0.28
-6	0.1	0.3
-5	0.15	0.4
-4	0.2	0.5
-3	0.3	0.6
-2	0.5	0.7
-1	0.7	0.8
0	1	1
1	1.5	1.2
2	2.3	1.4
3	3.5	1.7
4	5	2
5	7.5	2.5
6	10	3
7	15	3.5
8	25	4
9	40	5
10	60	6
11	90	7.5
12	130	9
13	200	11
14	300	13
15	450	15
16	650	18
17	1000	22
18	1500	27
19	2500	32
20	4000	38

O valor da Escala de Força/Massa é representado por dano no combate, e todas as armas e armadura são entendidas como sendo da mesma Escala que seu portador. (Esses números estão arredondados para o próximo número útil. Eles são aproximadamente equivalentes a 1.5 vezes o número anterior, mas são próximos o suficiente para efeito de jogo).

Outros exemplos: um Mestre lê em um texto medieval que um dragão é "tão forte quanto 20 guerreiros.". Olhando na tabela, 20 vezes a média humana equivale a uma Escala 8. Porém, como o guerreiro mediano tem Força Boa, ele escolhe Escala 9 para o dragão mediano em seu mundo. Claro que um dragão em especial pode ter Força Ruim comparada a outros dragões. Ele simplesmente lista na ficha do personagem como Força Ruim (-2), Escala 9.

Esse mesmo Mestre quer que leprechauns PCs estejam disponíveis. Enquanto eles são pequenos, ele decide que sua magia os tornam um pouco mais fortes que a sua força poderia indicar de outra maneira: Escala -4. Então, um leprechaun de Força Boa é tão forte quanto um humano de Força Péssima em seu mundo.

O Mestre pode também usar essa tabela para definir a capacidade de carga ou sustentação de peso de personagens ou animais que ele desejar.

O Mestre pode exigir um teste de Força para levantar um certo objeto. Isso irá depender da Escala do Personagem, claro. Portanto, um leprechaun poderia ter que passar em um teste de Força de Dificuldade Boa para erguer uma pedra que um humano poderia erguer sem sequer necessitar de um rolamento. (Veja o Capítulo 3, Resolução de Ações).

2.34 Custo da Escala

Se você está usando o sistema de Criação Objetiva de Personagens, cada passo para aumentar a Escala de Força/Massa de um personagem deveria custar um nível de atributo e uma bênção. Isso porque cada nível de Escala inclui +1 de Força e Massa extra, que seria o equivalente a uma Bênção de Pele Grossa. Claro que um Mestre generoso poderia cobrar mais barato.

Em um jogo de super-heróis, isso pode ficar muito caro de forma muito rápida. Um método alternativo: determine que um poder sobrenatural equivale a uma certa Escala. Por exemplo, um Mestre pode permitir que um Poder seja igual a Escala 4 (cinco vezes mais forte que um ser humano padrão). O personagem que compre três Poderes de super-força passa a ter uma Escala de Força 12. Outro Mestre permite que um Poder seja igual a Escala 13 (200 vezes mais fortes que o ser humano mediano). Como um personagem que gaste dois poderes em super-força poderia ter uma Escala de Força 26 (!), o Mestre decide limitar o número de pontos de Poder gastos em super-força a um.

Então o personagem aumenta ou abaixa seu atributo de Força para mostrar como ele se compara ao super-herói super-forte mediano. A Força pode então ser ampliada para Boa de Escala 13, por exemplo, ao custo de um nível de atributo.

O Mestre pode também permitir Escalas de Massa e Força separadas para super-heróis (ou mesmo para raças). Por exemplo, o super-herói mencionado na Seção 2.31 com Esca-

la de Força 10 e Escala de Massa 2 poderia ter que pagar duas bênções e dez níveis de atributos. Ou, com um Mestre generoso, um simples poder sobrenatural compensaria todo o custo.

Outros poderes sobrenaturais podem ter níveis. Exemplos incluem Telecinese (poder maior indica mais peso que pode ser carregado), Telepatia (poder maior indica maior alcance), Controle dos Ventos (poder maior permite coisas como rajada de vento, tempestade ou tornado), etc.

Nesses casos, cada nível pode ser comprado como um poder sobrenatural, o que é caro. Ou então pode-se usar a opção dada acima para a Escala: um poder sobrenatural compraria a habilidade a um nível razoável, e um simples nível de atributo (ou mesmo de perícia) poderia aumentar ou diminuir ele a partir daí.

Para Escalas abaixo dos padrões humanos, cada passo de Escala de Massa inclui uma Falha equivalente a Facilmente Ferido, e o Mestre pode definir que ele pode ser usado para balancear outras características como qualquer outra falha — veja a Seção 1.64, Trocando Características.

2.35 Bônus e Penalidades Raciais

É muito raro qualquer necessidade de usar-se escala para outras características que não Força, Massa e Velocidade. É fácil imaginar alguém tentando jogar com uma raça que é um pouco mais inteligente que um ser humano, mas uma raça dez vezes mais inteligente que o mais inteligente dos humanos é tão estranha que seria impossível de ser jogada. Isso é verdade para muitas características — nós simplesmente não podemos lidar com diferenças tão extremas em relação a nossa visão de mundo.

Atualmente, existe uma forma de usar Escala na Inteligência: é a maneira não quantificadora. Por exemplo, quando criar um personagem cachorro, você pode listar:

Inteligência: Ótima (Escala: Cachorro)

Como ninguém é capaz de quantificar a inteligência interespécies precisamente, não espere usar ela comparativamente. Essa forma dá a indicação de que, relativamente a outros cachorros, esse cachorro tem Ótima Inteligência. A palavra "Escala" sequer é necessária — "Ótima Inteligência Canina" também funciona bem nesse caso.

O Mestre deveria normalmente usar Bônus e Penalidades Raciais para características que não sejam Massa, Força ou Velocidade. Se o Mestre imagina que halflings sejam particularmente resistentes, ele daria a eles um bônus +1 à Constituição: Constituição Mediana para um halfling equivale a Constituição Boa para seres humanos. Como outro exemplo, uma raça alienígena, os Cludds, teriam uma penalidade racial de -1 em Inteligência.

É melhor utilizar níveis de características relativas a seres humanos na ficha de personagem, embora você deveria colocar o termo relativo à raça entre colchetes. (Exemplo: Grahkesh, Inteligência Ruim [Mediana para Cludds]) Entretanto,

to, sempre liste a Força relativa à própria raça do personagem, com a sua escala (se for diferente que 0), de forma que a Massa seja precisa. Veja o personagem exemplo Brogo, o Halfling (Seção 6.311), para um exemplo tanto de bônus racial quanto de Escala diferente.

Bônus e Penalidades Raciais podem ser usadas em qualquer tipo de característica: atributos, perícias, bênçãos, poderes sobrenaturais, ou falhas.

Se estiver usando o sistema de Criação Objetiva de Personagem, cada nível de Bônus ou Penalidade Racial é normalmente igual a um nível naquela característica ampliado ou diminuído normalmente. Isso é, se você estiver dando um

bônus +1 na Agilidade ou na Percepção para uma raça, ele deveria custar um nível de Atributo. Se a raça tiver um bônus de Senso Perfeito de Direção, ele deveria custar uma bênção. A habilidade inata de voar ou conjurar feitiços deveria custar um poder sobrenatural, etc.

Se uma raça sofrer um redutor -1 em todas as suas perícias sociais, porém, isso deveria valer apenas um nível de perícia se você tivesse apenas uma perícia chamada Perícias Sociais. Se você tiver diversas perícias sociais específicas, ela deveria contar como uma falha. O inverso é verdade para bônus que afetam muitas perícias: deveria custar uma ou mais bênçãos.

2.4 Heróis Lendários

Alguns gêneros permitem que personagens humanos se desenvolvam além do reino do humanamente possível. Essas campanhas eventualmente envolvem planos de existência além do mundano, conforme os personagens acabam necessitados de desafios cada vez maiores.

Esse estilo de jogo pode ser representado em Fudge pelos Níveis Lendários. A Seção 1.2, Níveis, introduziu o conceito de características Lendárias como um objetivo para os personagens trabalharem para alcançar. Essa seção expande esse conhecimento indefinidamente.

Se o Mestre e os jogadores preferem esse tipo de jogo, *qualquer* perícia pode ser elevada além do Lendário. Ao invés de renomear cada nível, simplesmente use um sistema numérico: Espadachim Lendário do 2º nível, Arqueiro Lendário do 3º nível, etc. Atributos também podem ser ampliados, mas

(exceto por Força) isso é muito mais raro.

Cada nível Lendário dá um bônus +1 para qualquer resolução de ação. O personagem Hugh Quickfinger, por exemplo, tem uma perícia de Arco Longo igual a Lendária de 2º Nível. Isso lhe garante um bônus total de +5 (+3 para Soberbo, e +2 para os dois níveis de Lendário). Em qualquer competição com um Arqueiro Mediano (+0), Hugh deverá vencer sem dificuldade.

O sistema de Desenvolvimento Objetivo de Personagens, na Seção 5.2, lista custos de Pontos de Experiência para alcançar-se tais níveis.

Tais níveis não deveriam existir automaticamente em qualquer jogo: esses níveis são estritamente opcionais para gêneros específicos e não-realísticos.

2.5 Magia

Se o Mestre desejar incluir magia em sua campanha, é fácil traduzir qualquer sistema de magia com o qual ele esteja familiar para o Fudge. Se ele desejar construir suas próprias regras de magia para Fudge, ele então deveria considerar como ele quer que a magia funcione em seu mundo de jogo.

Questões a serem respondidas incluem: Qual a fonte da magia? É um processo natural, como a manipulação do mana, o mago cria o mana, ou ele é inerente à localidade? Ou o mago deve convocar criaturas de outros planos para realizarem seus desejos? Ou o mago precisa encontrar uma fonte de Poder e deve canalizá-la para seus próprios fins? Ou a fonte de magia é algo completamente diferente?

Qualquer um pode aprender a usar a magia, ou é um talento inerente (se for, ele exige um poder sobrenatural)? Existem níveis de Poder disponíveis, e o que significa ter mais níveis? Ela exige uma perícia junto com o poder sobrenatural? Claro, mesmo que um mago precise ter um Poder para usar feitiços, deve haver também alguns itens mágicos que qualquer um pode usar — eles são comuns em lendas e contos.

Se criaturas são convocadas, elas são malignas, boas, neu-

tras ou confusas? Como elas se sentem quando são invocadas para trabalharem para o mago? Elas podem afetar de forma adversa ao mago se ele falhar no teste de feitiço? Se o Poder é canalizado de uma fonte externa, essa fonte fica no plano físico ou astral? Ele é uma criatura viva, ou está contida em um objeto inanimado, como um pedaço de carvão antes de ir ao fogo?

Como é o processo de uso da magia? Envolve a memorização de feitiços? Componentes físicos? Meditação? Rituais complexos e consumidores de tempo? Quanto tempo leva-se para invocar-se um feitiço? Um feitiço pode ser lido diretamente de um livro? Improvisado na hora?

Quão confiável é a magia? Existem efeitos colaterais? Qualquer atitude da sociedade quanto aos magos? É de conhecimento geral que a mágica existe ou eles são uma cabala secreta, fazendo coisas apenas ouvidas em rumores sempre mutáveis?

Uma vez que tais perguntas tenham sido resolvidas, e o grau de magia no mundo tenha sido decidido, o sistema de magia pode ser criado usando as mecânicas do Fudge. Um sistema de magia simples, Fudge Magia, é incluído no Capítulo 7, Adendos: Exemplos e Opções.

2.6 Milagres

O Fudge assume que os milagres são feitos por uma divindade. Alguns milagres podem acontecer pela vontade da divindade (a vontade do Mestre, ou *deus ex machina* para efeitos de trama), e alguns podem ser pedidos pelos personagens.

Milagres podem tomar forma de uma maneira estrondosa ou de uma forma mais humilde. De fato, muitas pessoas acreditam que milagres ocorram todos os dias, mas nós não nos damos conta deles porque eles aparentam ser simples coincidências. O estranho caminhando pela estrada que encontra as ferramentas que ele precisa para concertar seu veículo pode achar que foi uma coincidência, ou pode achar que elas apareceram ali divinamente de forma que ele as encontrasse quando necessitasse. Se as ferramentas aparecessem do nada, ou o veículo se concertasse por si só, não haveria dúvidas de que um milagre aconteceu. Isso não é nem ruim nem bom — o Mestre pode escolher qualquer método para fornecer os milagres, e não precisa sentir que tem que ser consistente.

2.7 Psiquismo

Novamente provavelmente será mais fácil para o Mestre traduzir um sistema de regras de psiquismo qualquer que ele conheça para o Fudge. Como um sistema simples, cada habilidade psíquica pode ser considerada um poder sobrenatural separado. A habilidade de ler mentes, ver o futuro, ou mover telecineticamente um objeto, etc., custa cada uma um poder sobrenatural (duas bênçãos). O quão forte a habilidade psíquica é depende do nível de psiquismo que o Mestre deseja no seu mundo de jogo. Alguém que pode telecineticamente levantar uma espaçonave é obviamente mais poderoso que alguém que não consegue levantar nada mais pesado que uma bola de roleta — embora o mesmo possa fazer mais dinheiro com seu poder, se ele for altamente perito!

Se o mundo de jogo tiver mais de um nível de poder disponível, então o personagem deverá gastar múltiplos níveis de poder livres para obter níveis mais altos. Veja também a Seção 2.34, Custo da Escala.

Em geral, níveis mais altos de Poderes Psíquicos equivalem a maior alcance, ou habilidade de afetar mais alvos ou alvos maiores de cada vez, ou ter acesso a um maior número de

O Mestre precisa definir como os milagres ocorrerão em seu mundo, e como eles podem ser obtidos através dos pedidos do personagem. No caso de poderem ser pedidos pelos personagens, então ele passa a ter muitas outras decisões a tomar. Qualquer personagem pode pedir milagres a uma determinada divindade? Faz alguma diferença se o personagem é atualmente membro de alguma ordem religiosa? Quão importante é a crença do personagem — deveria uma divindade ajudar um membro de uma ordem religiosa em especial mesmo que ele tenha agido contra os objetivos da divindade? Quão certo é que o milagre ocorra? Quão rápido ele ocorre? Quão amplo ou quão específico podem ser os pedidos? Existe a necessidade de alguma perícia de Ritual ou Súplica, ou qualquer um pode simplesmente rezar uma oração pedindo ajuda?

As respostas vão variar de Mestre para Mestre — nenhum sistema "genérico" de milagres é possível. Um sistema exemplo de milagres, Fudge Milagres, é incluído no Capítulo 7, Adendos: Exemplos e Opções.

perícias relacionadas (um Poder de Telepatia baixo deixa você mandar seus pensamentos para alguém, por exemplo, mas Poder maior deixa você ler mentes, mandar ondas dolorosas de energia, sentir emoções e até mesmo controlar os outros). Um nível mais alto também permite que você use menos fadiga ou tenha um menor risco de "curto-circuitar" seus poderes, exige menor tempo de concentração para usar, ou permite um maior número de usos por dias, ou permite o uso em um número maior de condições (um Poder de PES baixo só pode ser usado em uma sala escura, enquanto um nível de Poder alto pode ser usado a qualquer momento), e por aí fora.

O Mestre também pode exigir perícias para serem usadas com esses poderes. Ter a habilidade psíquica de usar telecinésia apenas o permite pegar um objeto com seus poderes mentais e o mover por aí de forma crua. Manipulação fina, como para um arrombamento, requer um teste bem-sucedido contra uma perícia telecinética.

Um sistema exemplo de psiquismo, Fudge Psi, está incluído no Capítulo 7, Adendos: Exemplos e Opções.

2.8 Superpoderes

Se a campanha permitir superpoderes similares àqueles encontrados em quadrinhos, eles irão provavelmente variar bastante. Quantos deles um personagem específico pode ter depende do nível de poder da campanha. Um tratamento comum para super-heróis envolve falhas relacionadas aos Poderes, o que permite que mais Poderes fiquem acessíveis ao personagem. Por exemplo, um super-herói pode voar, mas apenas quando intangível. A falha associada reduz o

custo do Poder para o de uma bênção.

Existem muitos poderes para serem listados em Fudge — uma pesquisa pelas revistas em uma banca de jornais lhe dará uma boa idéia do que está disponível. Como com os poderes psíquicos, cada poder custa um dos poderes sobrenaturais livres, e alguns podem ser pegos em níveis diferentes. Poderes mais potentes podem custar dois ou mais "superpoderes medianos".

Superforça é tratada como uma escala separada — veja a Seção 2.3, Não-humanos. Outros superpoderes que vem em níveis foram discutidos na Seção 2.34, Custo da Escala.

2.9 Implantes Cibernéticos

Membros e órgãos artificiais, implantes e conexões neurais para conectar-se a computadores são comuns em alguns cenários de ficção científica. Se esses fornecerem poderes além do nível do ser humano, eles precisam ser comprados com níveis de poderes sobrenaturais se usando o sistema de Criação Objetiva de Personagem, ou com a permissão do Mestre em qualquer caso.

Se um implante garantir um bônus em um atributo, ele deveria custar tanto quanto o bônus do atributo, o que não é necessariamente tanto quanto um poder sobrenatural. Como um implante artificial algumas vezes pode falhar, porém, o Mestre pode dar uma redução no custo permitindo um nível extra de perícia, por exemplo.



Resolução de Ações

Capítulo 3

FUDGE

Esse capítulo cobre como determinar se um personagem é bem-sucedido ou não ao tentar uma ação. Nos capítulos anteriores, as características foram definidas em níveis: Soberbo, Ótimo, Bom, etc. Esse capítulo irá explicar como esses níveis afetam as chances de sucesso de um personagem em uma ação, seja ela lutar contra um gigante ou procurar pistas. Algumas vezes, um resultado Mediano é suficiente para completar uma tarefa, e algumas vezes um Bom ou melhor é necessário. Quanto melhor sua perícia, melhores são as suas chances de conseguir esses resultados mais altos.

3.1 Termos da Resolução de Ações

Dados: Várias opções para uso de dados são dadas: os jogadores podem tanto usar três ou quatro dados de seis faces (3d6 ou 4d6), ou dois dados de dez lados como um dado percentual (d%), ou quatro dados Fudge (4dF), descritos no texto. Também é possível jogar Fudge sem dados.

Ação sem Oposição: algumas ações são consideradas sem Oposição, o que acontece quando um personagem tenta fazer uma ação que não é influenciada por mais ninguém. Exemplos incluem pular um abismo, escalar uma montanha, realizar experiências científicas, etc. O jogador simplesmente rola o dado e lê o resultado.

Grau Rolado: refere-se ao quão bem um personagem executou uma determinada tarefa. Se alguém é Bom em Escalada no geral, mas o rolamento do dado mostra um resultado Ótimo em um teste específico, então o Grau Rolado é Ótimo.

Nível de Dificuldade: o Mestre irá definir um Nível de Dificuldade quando o personagem tentar uma Ação Sem Oposição. Normalmente será Mediano, mas alguns testes podem ser mais fáceis ou mais difíceis. Exemplo: escalar uma parede vertical típica, mesmo com muitos pontos de apoio, é uma tarefa razoavelmente difícil (Dificuldade Mediana). Em uma parede muito difícil, o Mestre deveria definir o Nível de Dificuldade como Ótima: o jogador precisa de um Grau Rolado de Ótimo ou melhor para subir a parede.

Ação Oposta: ações são Opostas quanto outras pessoas (ou animais, etc...) podem ter influenciado nos resultados da tentativa. Nesse caso, cada personagem envolvido rola um conjunto de dados e os resultados são comparados para determinar-se o resultado. Exemplos incluem combate, tentativas de sedução, negociações, cabo-de-guerra, etc...

Grau Relativo: refere-se a quão bem o personagem foi se

comparado a outros participantes de uma Ação *Oposta*. Diferentemente do Grau Rolado, o Grau Relativo é representado como um número de níveis. Por exemplo, se um PC obteve um Grau Rolado de Bom em uma luta, e seu inimigo NPC conseguiu um Grau Rolado de Medíocre, o PC venceu o NPC por dois graus — seu Grau Relativo é +2 de sua perspectiva, e de -2 da do NPC.

Teste Situacional: o Mestre pode ocasionalmente fazer um rolamento de dado que não é baseado em nenhuma característica do personagem, e sim numa situação genérica ou em circunstâncias externas. Esse Teste Situacional é simplesmente um rolamento de um dado Fudge, mas sem se basear em nenhuma característica. Isso quer dizer que um resultado 0 é um resultado Mediano, um resultado +1 é um resultado Bom, um resultado -1 é um resultado Medíocre e por aí afora. Normalmente esse teste é feito em rolamentos de Reação e de dano, mas pode ser usado sempre que necessário. Por exemplo, os jogadores perguntam ao Mestre se há transeuntes na rua naquele momento — eles podem estar preocupados com testemunhas. O Mestre decide que não há nenhuma caso um Teste Situacional dê um resultado bom ou melhor, e rola o dado. (Uma aproximação boa de um teste 50/50: um resultado par em 4dF tem uma chance de acontecer de 50.6%. Claro que rolar 1d6 ou jogar uma moeda resulta em uma probabilidade exata de 50%).

Acima de Soberbo: é possível obter um Grau Rolado que fique Acima de Soberbo. Esses níveis só são alcançados em raríssimas situações por seres humanos. Nenhuma característica pode ser colocada (ou aumentada) para um nível Acima de Soberbo (exceto se o Mestre permitir que um PC tenha nível Lendário, o que equivale a Soberbo +1 — veja a Seção 5.2, Desenvolvimento Objetivo de Personagem). Por exemplo, o jogador de baseball norte-americano Willie Mays

era um "outfielder" (N.T.: jogador de baseball que pega a bola após o rebatedor batê-la) Soberbo. Sua melhor pegada, freqüentemente mostrada na televisão, teve um Grau Rolado equivalente a Soberbo +4. Não é possível para um ser humano alcançar tal nível de excelência de forma rotineira, entretanto: mesmo Willie era "apenas" um "outfielder" Soberbo, que algumas vezes fazia coisas ainda melhores. Um Mestre pode definir o Nível de Dificuldade para Acima de

Soberbo para ações praticamente impossíveis.

Abaixo de Péssimo: de forma semelhante, pode-se obter Graus Rolados de Péssimo -1 até Péssimo -4. Nunca um teste deveria ter um Nível de Dificuldade tão baixo, entretanto: qualquer coisa que exija um Nível de Dificuldade Péssimo ou menor deveria ser automático para a maioria dos personagens - sem necessidade de rolamento.

3.2 Rolando os Dados

Não há necessidade de rolar dados quando o personagem realiza uma ação que é tão simples que é automática. Da mesma forma, uma ação tão difícil que não tem a mínima chance de ser bem-sucedida não deveria permitir rolamentos — ela simplesmente não seria feita. Dados são usados apenas no meio termo, quando o resultado da ação é incerto.

O Mestre é estimulado a manter o rolamento de dado ao mínimo possível. Não obrigue os jogadores a rolarem dados quando os personagens realizam ações mundanas. Não há necessidade de rolar dados para ver se alguém é capaz de preparar o almoço de forma apropriada, ou de pegar alguma coisa na estante, ou de subir uma escada, etc. Não os obrigue a rolarem dados mesmo quando estiverem subindo uma parede, exceto se for uma escalada difícil ou a situação é estressante, como em uma perseguição (E provavelmente um Escalador Soberbo não precisaria fazer testes para uma escalada difícil. Ele conseguiria automaticamente, exceto se for uma escalada muito difícil).

Para qualquer ação que o personagem do jogador desejar fazer, o Mestre deveria determinar qual característica deve ser testada (em geral, um atributo ou perícia). Se a ação for Sem Oposição, o Mestre também determina o Nível de Dificuldade. (Veja também a Seção 3.5, Ações Opostas.)

Para jogar Fudge sem Dados, veja nos Adendos, Seção 7.42.

3.21 Lendo os Dados

Das quatro técnicas de rolamento de dados apresentadas no Fudge, essa é a mais recomendável. Ela permite resultados de -4 a +4 de forma rápida e fácil, sem interferir na representação ou exigir matemática complexa ou tabelas.

Dados Fudge são dados de seis faces com dois lados marcados +1, dois lados marcados -1, e dois lados marcados 0. Eles estão disponíveis comercialmente pela Grey Ghost Games — veja as Notas Legais para maiores informações.

E você mesmo pode fazer seus próprios dados Fudge de forma bem simples. Pegue quatro d6s brancos comuns. Usando uma caneta permanente, pinte dois lados de cada dado de verde, dois lados de vermelho e deixe os dois lados que sobram brancos. Quando a tinta secar, envernize o dado para impedir que a tinta solte na mão. Agora você tem 4dF: os lados verdes representam +1, os lados vermelhos -1 e os lados brancos 0.

(Embora você possa tentar jogar com dados d6s normais,

lendo-os assim:

1 ou 2	=	-1
3 ou 4	=	0
5 ou 6	=	+1

isso não é recomendável, já que exige algum esforço e interfere na representação. 4dF é funcionalmente equivalente a 4d3-8, mais isso também não é recomendável

pelos mesmos motivos, mesmo que você tenha d6s numerados de 1 a 3 duas vezes.)

(N.T.: Apesar de não recomendável a técnica da tabela acima, que equivale a 1d3-2, esse método é o melhor para nós, do Brasil: afinal de contas, quem tem R\$ 10,00 para jogar no ralo para comprar os d6s para fazer 4dF?)

Para usar os dados Fudge, simplesmente role quatro deles, e sobe o resultado. Como um resultado +1 e um resultado -1 cancelam-se mutuamente, remova os pares +1/-1 na mesa e some os dados que sobram. (Exemplo: se você rolou +1, +1, 0, -1, remova o -1 e um dos +1s, já que eles se cancelam. Os dois dados que sobram, o +1 e o 0, são então facilmente somados em um +1). Se não houverem pares de +1 e -1, basta remover os dados que deram 0 e o resultado é facilmente legível.

O resultado de um rolamento de dados é um número entre -4 e +4. No topo da ficha de personagem, deverá ter uma tabela simples dos níveis de atributos, como:

SOBERBO		MEDÍOCRE
ÓTIMO	MEDIANO	RUIM
BOM		PÉSSIMO

Para determinar o resultado de uma ação, simplesmente coloque seu dedo no nível da característica, então o mova para cima (para resultados positivos) ou para baixo (em resultado negativo).

Exemplo: Nathaniel, que tem uma perícia de Arqueria Boa, está participando de um torneio de arquerismo. O jogador rola 4dF, usando o sistema descrito acima. Se obtiver um 0, ele obtém um resultado igual ao nível da perícia de Nathaniel: nesse caso, Boa. Se ele rolasse +1, porém, ele ia conseguir um resultado Ótimo, já que Ótimo é um nível maior que sua perícia Boa de Arqueria. Se ele tivesse rolado um -3, o azarado do Nathaniel teria conseguido apenas um resultado Ruim.

Nem sempre é necessário verificar o exato Grau Rolado. Se você apenas precisa saber se o personagem é bem-sucedido ou não em algo, normalmente basta que o jogador anuncie o nível da característica apropriada e o resultado dos dados. Dessa maneira, o jogo rola muito mais rápido.

Por exemplo, um jogador deseja que seu personagem, o Capitão Wallop da Patrulha Espacial, voe por entre dois asteróides que estão razoavelmente próximos. O Mestre então exige um teste de teste de Pilotagem com Nível de Dificuldade Ótima e pede ao jogador que role os dados. O jogador então vê que a perícia de Pilotagem do Capitão Wallop é Ótima, e rola os dados, obtendo um resultado +2. Ele simplesmente anuncia "Ótimo +2" como o resultado. Essa resposta é suficiente — o Mestre sabe que o Capitão Wallop não apenas foi bem sucedido na tarefa, como não chegou nem perto de danificar a nave.

Claro, muitas vezes você irá precisar saber exatamente o quão bem o personagem se saiu, mesmo que seja apenas para saber o quão bem ele se saiu. Se um personagem está compondo uma poesia, por exemplo, e sua perícia com Poesia é Mediana, você pode querer saber o que um "Mediano +2" significa: ele escreveu um Ótimo Poema! Existem outras situações nas quais o grau de sucesso é mais importante que apenas saber se foi bem/mal sucedido.

3.22 Outras Técnicas com Dados

Para aqueles que não querem fazer ou comprar dados Fudge, três opções diferentes estão disponíveis:

- ◆ **4d6:** esse método exige 2d6 de uma cor (ou tamanho) e 2d6 de outra cor (ou tamanho). Primeiro declara-se qual par será positivo e qual par será negativo, então role todos os dados. Não some os dados nesse sistema. Ao invés disso, retire todos os dados exceto o menor (ou menores, se mais de um deles tiver o menor resultado). Se resultar um único dado de uma cor, esse representa o resultado: um dado positivo rolado "1" é um +1, por exemplo. Se ainda houverem dados de ambas as cores, o resultado é "0".

Exemplos (p = dado positivo, n = dado negativo): você rolou p4, p3, n3, n3. O menor resultado é 3, portanto p4 é retirado, ficando com p3, n3, n3. Como sobraram tanto dados positivos quanto negativos, o resultado é 0. Em outro rolamento, você obtém p1, p1, n2, n4. Remova os números maiores, n2 e n4. Isso deixa apenas dados positivos, então o resultado é +1, já que um "1" foi rolado como um dado positivo, e não há dados negativos na mesa.

- ◆ **3d6:** Role 3 dados de seis faces. Some os números e compare o resultado com a tabela abaixo. Essa tabela é pequena o suficiente para poder ser colocada na ficha de personagem.

Exemplo: um rolamento de 3, 3, 6 soma 12. Comparando 12 na tabela garante um resultado de +1.

- ◆ **d%:** role dois dados de 10 faces, primeiro declarando qual deles será o dado "das dezenas". Leia o dado das dezenas e das unidades como um número de 1 a 100 (01 = 1, porém 00 = 100) e consulte a tabela abaixo, que deverá ser colocada na ficha de personagem:

Rolado 3d6	Resultado
3 a 4	- 4
5	- 3
6 a 7	- 2
8 a 9	- 1
10 a 11	0
12 a 13	+1
14 a 15	+2
16	+3
17 a 18	+4

Rolado d%	Resultado
1	- 4
2 a 6	- 3
7 a 18	- 2
19 a 38	- 1
39 a 62	0
63 a 82	+1
83 a 94	+2
95 a 99	+3
00	+4

Claro que o Mestre pode customizar tais tabelas como ele desejar. Esses números foram escolhidos para bater com 4dF, que o autor acredita ser um uso ideal para o Fudge.

3.23 Taxas de Sucesso

A tabela abaixo é fornecida para que os jogadores possam avaliar melhor suas chances de sucesso.

Chance de Sucesso	4dF ou d%	3d6	4d6
+5 ou melhor	—	—	0.2%
+4 ou melhor	1%	2%	2%
+3 ou melhor	6%	5%	7%
+2 ou melhor	18%	16%	18%
+1 ou melhor	38%	38%	39%
0 ou melhor	62%	62%	61%
- 1 ou melhor	82%	84%	82%
- 2 ou melhor	94%	95%	93%
- 3 ou melhor	99%	98%	98%
- 4 ou melhor	100%	100%	99.8%
- 5 ou melhor	—	—	100%

Dessa forma, se sua característica é Mediana, e o Mestre diz que você precisa de um resultado Bom ou melhor para ser bem-sucedido, você deverá rolar +1 ou melhor. Você vai conseguir isso, em média, duas vezes em cinco.

Você também irá notar que usando 3d6 ou 4d6 os resultados, embora levemente diferentes, serão próximos o suficiente de um jogo de Fudge. O 4d6 permitem também um rolamento +/-5, entretanto, mas isso não deve ser um pro-

blema já que é muito difícil de ele acontecer. De fato, você poderia utilizar 5dF para permitir resultados +/-5 se você desejar...

3.3 Modificadores de Ações

Pode haver modificadores para qualquer ação em particular, que podem afetar as probabilidades segundo a tabela anterior. Os modificadores aumentam ou reduzem temporariamente as características de um personagem.

Exemplos: Joe, Bom com uma Espada, está ferido (-1 em todas as ações). Ele então fica apenas Mediano com sua Espada até que ele se cure. Jill possui uma perícia de Arrombamento Mediocre, uma um conjunto excepcionalmente bom de gazuas lhe dá uma perícia de Arrombamento Mediana enquanto ele estiver a usando.

Se um personagem tem uma segunda característica que pode contribuir significativamente no teste, o Mestre pode dar um bônus +1 se a característica é Boa ou melhor.

Exemplo: Verne está na biblioteca, pesquisando um ritual obscuro dos índios sul-americanos. Ele usa sua perícia Boa em Pesquisa, mas ele também tem uma perícia Boa em Antropologia. O Mestre decide que isso é significativo o suficiente para dar a Verne uma perícia Ótima em Pesquisa para essa situação. Se sua perícia em Antropologia fosse Soberba, o Mestre poderia simplesmente deixar que Verne utilizasse-a ao invés de pesquisa: você não torna-se Soberbo em Antropologia sem fazer bastante pesquisa.

Outras condições podem garantir um modificador +/-1 em qualquer característica. Em Fudge, +/-2 é um modificador alto - +/-3 é o máximo que deveria ser dado, exceto em condições extremas.

3.4 Ações Sem Oposição

Para cada Ação Sem Oposição, o Mestre define um Nível de Dificuldade (Mediano é o mais comum) e anuncia qual característica deverá ser rolada. Se não houver Perícias relevantes, escolha o Atributo mais apropriado. Se houver uma Perícia relevante, mas o personagem não for treinada nela (ela não estiver listada em sua ficha de personagem), então utilize o padrão: normalmente Ruim. Se um atributo alto puder ajudar de forma lógica uma Perícia sem treinamento, defina o padrão para Mediocre.

Por exemplo, um personagem deseja ocultar algumas moedas enquanto não está sendo observado. O Mestre diz para ele usar a perícia Prestidigitação, porém o personagem não é treinado em Prestidigitação. O jogador informa que seu personagem possui um Atributo Destreza Soberbo, então o Mestre permite um padrão de Prestidigitação Mediocre para essa tentativa.

O jogador então rola contra o nível da característica do personagem, e tenta alcançar ou passar o Nível de Dificuldade definido pelo Mestre. Em casos aonde há graus de sucesso, quanto melhor o rolamento, melhor o personagem se saiu; quanto pior o rolamento, pior o personagem se saiu.

Ao definir o Nível de Dificuldade de um teste, o Mestre deveria lembrar-se que Ruim é o padrão para a maioria das Perícias. O escalador Mediano treinado consegue subir uma parede Mediana na maior parte do tempo, mas o escalador mediano não treinado normalmente conseguiria um resultado Ruim. No exemplo da Seção 3.2 (Nathaniel atirando contra um alvo de arqueria), se o alvo é grande e está próximo,

mesmo um arqueiro medíocre teria chances de acertar: Nível de Dificuldade Mediocre. Se ele fosse muito pequeno e estivesse distante, talvez apenas um Ótimo arqueiro poderia ter chances de acertar regularmente: Nível de Dificuldade Ótima. E por aí afora.

Exemplo de definição de Nível de Dificuldade: Dois PCs (Mickey e Arnold) e um guia NPC (Parri) chegam a uma encosta que o guia diz que eles terão de escalar. O Mestre anuncia que é uma escala difícil, mas não impossível: um teste com Dificuldade Boa é necessário para escalar a encosta sem demoras ou complicações. Checando as fichas de personagens, eles descobrem que a perícia de Escalada de Parri é Ótima e a de Mickey é Boa. A ficha de Arnold não lista Escalada, então seu nível é o padrão: Ruim. Parri e Mickey decidem escalar e depois jogar uma corda para Arnold.

Parri rola um resultado +1: um Grau Rolado Soberbo. Ele sobe a encosta sem dificuldade, e muito mais rápido do que seria esperado. Mickey porém rola um -1, obtendo um Grau Rolado Mediano. Como esse nível é um nível menor que o Nível de Dificuldade, ele está tendo problema. Se ele tivesse sido Ruim ou Mediocre, ele poderia ter caído — ou sequer começado. Como o Grau Rolado é apenas um pouquinho abaixo do Nível de Dificuldade, porém, o Mestre simplesmente diz que ele ficou parado no meio do caminho e não sabe como prosseguir.

Nenhum rolamento é necessário nesse caso, a não ser que eles sejam atacados de repente quando Arnold está no meio do caminho da encosta...

(A situação como um todo foi meramente descrita como um exemplo de definição de Níveis de dificuldade. Em um jogo real, o Mestre deveria descrever a encosta e perguntar aos jogadores o que seus personagens tentariam fazer para chegarem no alto dela. Se eles viessem com a idéia de Parri de subir a encosta e descer uma corda, nenhum teste seria necessário — a não ser, possivelmente, se o tempo fosse um fator crítico, ou se houvessem dificuldades escondidas que o Mestre escolheu não revelar pois não seriam percebidas do pé de uma encosta.)

Ocasionalmente, o Mestre deverá rolar testes em segredo para os PCs. Existem situações nas quais até mesmo um teste falho dará a um jogador conhecimento que ele não deveria obter. Normalmente esses são rolamentos de informação. Por exemplo, se o Mestre pedir ao jogador que ele role contra o atributo Percepção (ou contra a perícia Encontrar Coisas Escondidas), e o jogador falhar, o personagem não irá reparar em nada de errado. Mas o jogador saberá que há algo de errado e que o personagem não notou... O melhor seria o Mestre fazer o teste em segredo, e apenas mencioná-lo em caso de sucesso.



3.5 Ações Opostas

Para resolver uma Ação Oposta entre dois personagens, cada lado rola dois dados contra a característica apropriada e anuncia o resultado. A característica rolada não precisa ser a mesma necessariamente.

Por exemplo, uma tentativa de sedução exigiria um teste oposto de Sedução da parte ativa (ou talvez o atributo Aparência) contra a Vontade da parte passiva. Poderia também haver modificadores: alguém com um Voto de Castidade deveria receber um bônus de +2 na sua Vontade, enquanto alguém com a falha de Luxúria deveria sofrer penalidades — ou até mesmo ser impedido de tentar resistir.

O Mestre compara os Graus Rolados para determinar o Grau Relativo.

Por exemplo, Lisa está tentando enganar Joe e fazê-lo acreditar que ele é uma agente do FBI é obtêm um resultado Ótimo. Isso não é um sucesso automático, porém. Se Joe também conseguir um resultado Ótimo em sua perícia para evitar ser ludibriado (Conhecimento do Procedimento Policial, Aprendizado, Inteligência, ou qualquer coisa que o Mestre decida que é apropriada), então o Grau Relativo é 0: o "status quo" é mantido. Nesse caso, Joe continua não convencido de que Lisa está dizendo a verdade. Se Joe rolasse um resultado Soberbo, o resultado Ótimo de Lisa na verdade lhe daria um Grau Relativo de -1: Joe não apenas não será enganado por Lisa nesse encontro, como pode provavelmente ter desenvolvido uma reação ruim quanto a Lisa.

O mecanismo de Ações Opostas pode ser usado para resolver praticamente qualquer conflito entre dois personagens. Duas pessoas estão tentando pegar um item ao mesmo tempo? Essa é uma Ação Oposta baseada no atributo Destreza — o vencedor pega o item. Um personagem tentar derrubar

o outro? Role Força vs. Força (ou perícia Luta-Livre) para ver qual vai ao chão. Um personagem está tentando se esconder? Atributo Percepção (ou Perícia Encontrar Coisas Escondidas) vs. a Perícia Esconder (ou Camuflar, Furtividade, etc...). Tentando vencer o outro em um concurso de quem bebe mais? Constituição vs. Constituição (ou Perícia Beber, Boêmia, etc...). E assim por diante.

Algumas Ações Opostas exigem um nível mínimo para serem bem-sucedidas. Por exemplo, uma tentativa de controlar a mente de uma pessoa com a perícia Telepatia pode exigir ao menos um resultado Mediano. Se o telepata conseguir apenas um resultado Mediocre, não importa se a vítima desejada rolou uma resistência Ruim: a tentativa falha. Muitos combates caem nessa categoria — veja o Capítulo 4.

Para um exemplo de Ação Oposta envolvendo mais de dois personagens, veja a Seção 4.34, Múltiplos combatentes em Combate Corpo a Corpo.

Uma Ação Oposta também pode ser lidada como uma Ação Sem Oposição. Quando um PC está se opondo a um NPC, apenas o jogador deve rolar: assuma que o nível da característica do NPC como sendo o Nível de Dificuldade. Esse método assume que o NPC sempre vai rolar 0. Isso enfatiza a performance do PC, e reduz a possibilidade de um resultado melhor do NPC influenciar no jogo.

Como uma pequena variação do acima, o Mestre rola 1dF ou 2dF quando rolar para um NPC em uma Ação Oposta. Isso permite alguma variação na habilidade do NPC, mas ainda enfatiza as ações do PC.

Para aqueles sem dados Fudge, o Mestre pode simplesmente rolar 1d6 para um NPC. Com um, resultado de 2 a 5, o NPC obtêm o nível listado na característica como resultado. Em um resultado de 1, o NPC foi pior do que o nível da característica; com um resultado de 6, o NPC foi melhor que o nível da característica. Para aqueles que desejam saber exatamente o quão melhor/pior o NPC foi, role um segundo d6:

1, 2 ou 3	+/- 1
4 ou 5	+/- 2
6	+/- 3

3.6 Resultados Críticos

Resultados críticos são uma regra opcional do Fudge para Mestres que gostam da idéia. Um rolamento natural de +4 pode ser considerado um sucesso crítico — o personagem fez o que tinha que fazer de forma excepcionalmente boa, e o Mestre pode dar algum bônus especial para essa ação. Da mesma forma, um resultado natural de -4 é uma falha crítica, e o personagem conseguiu fazer uma coisa da pior maneira possível para a situação específica.

Note que obter +/-4 com modificadores não conta como um resultado crítico, embora o personagem *tenha* feito a tarefa de forma excepcionalmente boa ou ruim. Quando um resultado crítico natural for rolado, o Mestre pode ignorar qualquer Grau Rolado que poderia ser obtido, e o tratar como um resultado Acima de Soberbo ou Abaixo de Péssimo.

Opcionalmente, se o personagem conseguir um Grau Rolado quatro níveis ou mais acima do Nível de Dificuldade, ele obteve um Sucesso Crítico. Da mesma forma, quatro níveis abaixo do Nível de Dificuldade é uma Falha Crítica.

Um resultado crítico em combate pode significar muitas coisas: um guerreiro cai, ou deixa sua arma cair, ou é ferido de forma muito pior, ou fica atordoado e não pode sequer se defender, ou está temporariamente cego, ou nocauteado, etc. O Mestre deveria ser criativo, mas não deveria matar o personagem de cara.

O Mestre pode até mesmo fazer uma tabela, como esses exemplos de resultados críticos corpo-a-corpo:

Role 2d6:	
2	Cego até o próximo turno de combate — sem defesa ou ataque!
3	Caído — perícias em -2 por um turno.
4	Armadura muito danificada — sem valor de armadura pelo resto da batalha
5	A arma encontrou uma falha na armadura — não subtraia a armadura.
6	Desequilibrado — perícias a -1 no próximo turno.
7	A arma cai.
8	A arma se quebra, mas mantêm-se útil (-1 no dano).
9	...

E por aí afora — termine e customize-a para a suas necessidades.

Essa é uma maneira simples de alcançar um alto nível de detalhamento nos Resultados Críticos sem complicar suas partidas de Fudge. Aqueles que tiverem acesso à Internet são convidados a adicionar qualquer tabela de Resultados Críticos interessante aos sites sobre Fudge.

3.7 Reações de NPCs

Algumas vezes um NPC tem uma reação definida em relação aos PCs. Algumas vezes ele é automaticamente seu inimigo, ou talvez o grupo tenha o salvado e ganhado sua gratidão. Mas a maioria dos NPCs não possuem uma reação definida com relação aos PCs. Quando um PC pede informação ou ajuda, ela pode vir facilmente ou até mesmo não vir. Negociar com estranhos é sempre um tiro no escuro para os jogadores — e deve ser também para o Mestre.

Quando em dúvida, o Mestre pode rolar secretamente um teste Situacional. Se o PC em questão tem uma característica que pode afetar na reação do estranho, ele poderá receber um +/-1 (ou mais) no resultado. Exemplos incluem Aparência (que pode ser um Atributo, Benção ou Falha), Carisma, Reputação, Status, e hábitos como cutucar o nariz ou expressão vulgar. O teste de reação também pode ser modificado para cima ou para baixo pelas circunstâncias: subornos, natureza amigável ou suspeita do NPC, proximidade do líder do NPC, comportamento observado do PC, etc...

Quanto melhor o resultado do teste de Reação, melhor a reação. Com um resultado Mediano, por exemplo, o NPC será razoavelmente prestativo, desde que não exija muito dele. Ele não deveria ser prestativo com resultados de Medíocre ou pior, mas deveria ser bem prestativo em um resultado Bom ou melhor.

Exemplo: Nathaniel necessita de alguma informação sobre o duque local, que ele acredita que seja corrupto. Ele notou, porém, que as pessoas são reticentes ao falar do duque para estranhos. Nathaniel decide então se aproximar de uma falante vendedora de verduras na feira livre. Nathaniel tem uma Aparência Mediana (sem modificadores), mas é Carismático: +1 em todos os testes de Reação. Ele começa a papear com a vendedora por alguns momentos e então traz o duque à pauta. O Mestre decide que ele fez a coisa de forma suficientemente precisa para garantir mais um bônus de +1 no teste de reação. Porém, a situação é complicada: -2 em geral para obter *qualquer* informação sobre o sinistro governante local. Isso cancela os bônus de Nathaniel. O Mestre rola em segredo, e obtêm um resultado Mediano. A velha senhora deixa escorregar algumas informações úteis antes de perceber o que disse. Nesse momento ela se cala, mas Nathaniel muda casualmente o assunto para o tempo, espantando as suspeitas da feirante. Então ele retira-se para tentar sua sorte em outro lugar.

Combate, Dano e Cura

Capítulo 4

FUDGE

A não ser que um participante não esteja consciente de um ataque ou decida ignorá-lo, combates são Ações Opostas em Fudge. A forma mais fácil para resolver combates em Fudge é como uma série de Ações Opostas. Eles podem ser resolvidos de maneiras mais simples ou mais complexas. O autor de Fudge usa regras mais simples e soltas de combate para resolver o combate com rapidez e voltar à representação rapidamente. Esse capítulo, altamente opcional, é para jogadores que preferem opções de combate definidas com detalhes.

Combate Corpo-a-Corpo e Combate à Distância serão tratados separadamente.

4.1 Termos do Combate

Corpo-a-Corpo: qualquer combate que envolva acertar o oponente com um soco ou uma arma de mão. Qualquer outro tipo de ataque é considerado à Distância.

Elementos de História: um segmento distinto da história no jogo. Em combate, o intervalo entre elementos da história é o momento ideal para o rolamento de dados.

Turno de Combate: um período de tempo não determinado definido pelo Mestre — por volta de três segundos parece suficiente para a maioria das pessoas, enquanto para outras esse tempo pode parecer um período grosseiramente curto ou longo. Um turno de combate de um certo Mestre pode variar de tamanho, dependendo da situação. Geralmente,

quando um personagem envolvido realiza uma ação, um turno específico acaba.

Fatores Ofensivos de Dano: aqueles que contribuem para ferir um oponente: Força (se você utiliza uma arma guiada por Força), Escala, e a mortalidade da arma.

Fatores Defensivos de Dano: aqueles que contribuem para reduzir a gravidade de um ataque recebido: Escala, armadura, e possivelmente Capacidade de Dano.

Fator Total de Dano (ou simplesmente Fator de Dano): o Fator Ofensivo de Dano do atacante menos o Fator Defensivo de Dano do defensor.

4.2 Combate Corpo-a-Corpo

O Fudge oferece três opções para lidar com o desenrolar de combates corpo-a-corpo: passar de elemento de história para elemento de história, usar turnos simultâneos de combate, ou alternando turnos de combate. Um Mestre específico pode usar outras.

4.21 Elementos da História

No sistema de combate mais simples, o Mestre explica a situação com o máximo de detalhes aparentes possível, então pede aos jogadores que descrevam o que seus personagens farão. Quanto mais completa a descrição das ações dos personagens, mais facilmente o Mestre irá resolver a situação. Isso pode ser importante se houver alguma coisa que ele não deseja que seja revelada até o meio da batalha. Rolamentos de dados, se algum, deverão ser exigidos pelo Mes-

tre para cada elemento da história.

Um elemento da história é a menor unidade de tempo nesse tipo de resolução de combate. O Mestre pode dividir a batalha em diversos elementos da história, ou tratar todo o encontro como um único elemento. Tal divisão irá depender do estilo do Mestre, da importância da batalha, do número de participantes, do fato deles estarem ou não surpresos, etc. Cada elemento deverá ser tratado como uma unidade dramática.

Por exemplo, os PCs encontram um destacamento de capangas enquanto o terrível comandante está tentando ativar sua máquina do Juízo Final atrás da porta. A luta com os guardas poderia ser um elemento enquanto a confrontação com o Dr. Juízo Final poderia ser um segundo. Outro Mestre poderia tratar a batalha como um todo

como um elemento da história, enquanto um terceiro Mestre poderia tratar cada segmento de cinco segundos separadamente. Independente do número de elementos, mantenha a descrição da Batalha tão orientada a palavras quanto possível.

O Mestre poderia ocasionalmente pedir um rolamento para um jogador, ou exigir três rolamentos e pegar o rolamento *mediano*.

(Esse mediano é o rolamento do meio, que pode ser ter o mesmo valor do maior ou do menor rolamento. Por exemplo, se um jogador rola um resultado Bom, um Mediocre e um Soberbo, o mediano é Bom, visto que ele é o rolamento entre Mediocre e Soberbo. Mas um resultado de Ruim, Ótimo e Ótimo dá um rolamento mediano de Ótimo. Usar um mediano permite amenizar o efeito da sorte extrema. Muitos Mestres usam um mediano quando um rolamento único representa muitas ações.)

Uma vez que o Mestre decidiu qual característica (ou características) cada PC deverá usar nesse combate, ele então dá a eles um modificador, variando de -3 até +3. O modificador mais comum é 0. O modificador é baseado parcialmente no quão bem o plano dos PCs pode funcionar, imaginando o que o Mestre conhece dos NPCs, e parcialmente nas circunstâncias: fadiga, iluminação, posicionamento, surpresa, superioridade de armas, bravura ou covardia dos NPCs, ferimentos, etc.

Segue-se um exemplo longo do estilo de combate com elementos de história.

Gunner, separado dos demais PCs, surpreende cinco membros de uma gangue rival em uma garagem. O jogador anuncia que Gunner irá gritar e desafiar a gangue rival, carregando sua metralhadora como se ela tivesse pronta para atirar — eles não sabem que ela está irremediavelmente emperrada. Ele espera ver eles correrem se atirarem no chão, ou congelar de medo. Ele então irá usar sua metralhadora como um taco, começando pelo oponente mais próximo. Ele vai manter seu oponente atual entre ele e os demais enquanto puder. Ele espera então ir batendo neles um por um e mantendo a parede a sua esquerda enquanto anda.

O Mestre rola um teste Situacional para a gangue: Mediocre. A gangue não se recupera rapidamente da sua surpresa, então Gunner ganha um +1 na sua perícia de Briga (Boa) para esse plano. Ele também decide que um membro da gangue irá correr e os outros não vão sacar suas armas até que Gunner já esteja ocupado com seu primeiro adversário. Sua perícia de Corrida é Ótima, o que dá a ela outro mais um +1, já que ele pode ganhar terreno rapidamente. O modificador total de Gunner é +2, elevando sua perícia de Briga para Soberbo para essa batalha. Como essa é uma ação razoavelmente longa e ele não deseja que um rolamento simples acabe com suas chances, então ele pede para rolar três testes de

Briga (com o modificador +2), e usar o valor mediano.

Gunner rola um resultado Bom, um Soberbo e um Ótimo, nessa ordem. O rolamento mediano é o Ótimo, e o Mestre decide que esse resultado é bom o suficiente para derrubar os dois primeiros gangster, e descreve a batalha com empolgação. Agora Gunner está de frente com os dois últimos inimigos, que finalmente sacam as pistolas, podendo o picotar antes que ele sequer comece a correr. O Mestre diz, "O que Gunner faz agora?"

Gunner arremessa a metralhadora na cara de um dos atiradores enquanto se atira contra o peito do outro, tentando escapar de qualquer bala. O Mestre pede um único teste de Briga para a ação toda: Gunner consegue um resultado Mediano. O Mestre diz que Gunner arremessou a metralhadora com força suficiente para distrair um dos atiradores, mas não para machucar. Ele pode, porém, tentar derrubar e subjugar o seu outro adversário, que errou todos os seus tiros.

Nesse momento, o Mestre diz que o gangster atingido pela metralhadora arremessada se aproxima e aponta sua pistola para a cabeça de Gunner enquanto ele derruba o outro gangster. Gunner sabiamente se rende e espera que seus amigos consigam o resgatar...

4.22 Turnos Simultâneos de Combate

Aqueles que gostam de ver seus combates divididos em pequenas partes podem usar "turnos" de combate. Nos turnos simultâneos de ação, todas as manobras ofensivas e defensivas acontecem ao mesmo tempo. Isso é realista: poucos combates reais consistem em lutadores trocando socos um de cada vez.

O Mestre determina quais características os combatentes deverão rolar. Isso depende muito do tipo de arma que eles estão usando, o que pode ser simplesmente um soco. O tipo de arma também afeta o dano — veja a Seção 4.5, Dano

Cada combatente faz um teste de Ação Oposta. Em caso de um Grau Relativo de 0, o turno de combate é um embate — os lutadores ficam circulando-se procurando uma fresta, ou trocando golpes contra seus escudos, etc... — ninguém é ferido.

Um resultado mínimo Ruim é necessário para acertar um oponente de tamanho (aproximadamente) igual. Isso quer dizer que um humano precisa conseguir um golpe Ruim (e ainda assim vencer a Ação Oposta) de modo a acertar outro humano. Se ambos os oponentes conseguirem rolamentos piores que Ruim, o turno é um embate.

Se um oponente é *significativamente* maior que outro (no mínimo de uma Escala diferente), ele precisa de um rolamento Mediocre ou até mesmo Mediano para acertar o inimigo menor, enquanto até mesmo um resultado Péssimo pode permitir ao oponente menor atingir o maior. (Claro que esses golpes ainda devem *vencer* a Ação Oposta). Alvos

muito pequenos, como uma fadinha, podem exigir um resultado Bom ou até mesmo Ótimo. Exemplos incluem humanos lutando contra gigantes, ou animais muito grandes ou pequenos.

Se o resultado do teste tem um Grau Relativo diferente de 0, e o nível mínimo para acertar-se o alvo é atingido ou superado, o vencedor verifica se conseguiu acertar com força suficiente para ferir o perdedor. Em geral, quanto melhor o acerto (maior o Grau Relativo), maior a chance de ferir-se o alvo.

Se um combatente não puder lutar em um turno específico (possivelmente porque ele não está ciente do atacante, ou por causa de um resultado crítico no turno anterior — veja a Seção 3.6, Resultados Críticos), o combate passa a ser uma Ação Sem Oposição para o lutador ativo, normalmente com um Nível de Dificuldade Ruim. Se o personagem pode defender-se de alguma forma, como através do uso de um escudo, a ação ainda é uma Ação Oposta, mas o defensor não pode ferir o outro personagem mesmo que ele vença o turno de combate.

Combates normalmente duram mais de um turno de combate. Personagens não são limitados a atacar todo turno — eles podem tentar fugir, negociar, tentar uma esquiva acrobática, ou qualquer outra ação apropriada.

4.23 Turnos Alternados de Combate

Usando turnos alternados de combate, cada turno de combate consiste de duas ações: o lutador com a maior iniciativa ataca enquanto o outro se defende, e em seguida o outro combatente ataca enquanto o primeiro defende-se. Com múltiplos personagens envolvidos no combate, o *lado* com a iniciativa faz todos os seus ataques, então o outro lado faz todos os seus ataques. Ou o Mestre pode rolar o combate na ordem da iniciativa, mesmo que lutadores de ambos os lados estejam espalhados por todo o turno de combate.

Ganhar a iniciativa é uma Ação Oposta. Se um dos personagens

não possuir um atributo ou perícia de Iniciativa — como Reflexos ou Velocidade — simplesmente utilize testes Situacionais Opostos. Bênçãos como Reflexos em Combate podem dar um bônus +1 na iniciativa. A Surpresa fornece um bônus no rolamento, ou simplesmente dá automaticamente a iniciativa. A iniciativa pode ser rolada uma vez para cada combate ou para cada turno. Algumas vezes o personagem pode trocar perícias por iniciativa: atacar apressadamente (+1 na iniciativa nesse turno) irá o deixar levemente desequilibrado por causa da precipitação (-1 no ataque e na defesa naquele turno).

Cada ataque é uma Ação Oposta: a perícia Ofensiva do atacante (Espada, Armas Brancas, Artes Marciais, etc.) contra a perícia Defensiva do defensor (Escudo, Aparar, Esquiva, etc.). Esse tipo de combate é mais prolongado que um usando turnos simultâneos, mas alguns jogadores acham que ele dá ao personagem mais controle sobre seu destino.

Usando essas regras, uma parada Defensiva pode ser simplesmente igual à perícia da arma, ou então pode ser uma perícia separada que deverá ser comprada independentemente da perícia Ofensiva. O Mestre precisa dizer qual método estará usando na criação de personagem — ou dar-lhes níveis extras durante o jogo para eles ajustarem suas perícias defensivas.

Algumas armas, como um Machado, são armas péssimas para aparar. Os Jogadores deveriam perguntar ao Mestre se uma arma pode ser usada para aparar e ainda para atacar no próximo turno sem penalidades — e dar aos seus personagens níveis decentes em Escudo ou Esquiva para compensar o uso de armas ruins em aparar.

Táticas envolvendo Ataques e Defesas totais. Um personagem sacrifica seu ataque em um turno se ele escolher Defesa Total, e estará a -2 em sua defesa no próximo turno do seu oponente se ele utilizar um Ataque Total — ou até mesmo poderá não ter direito a defesas.

Os níveis padrão de defesa para animais dependem do seu tipo: carnívoros tenderão a ter um valor de Defesa um nível abaixo do seu ataque, enquanto isso é invertido para a maioria dos herbívoros.

4.3 Opções do Combate Corpo-a-Corpo

As várias opções listadas abaixo podem ser usadas com qualquer sistema de combate corpo-a-corpo. Essa não é uma lista completa ou "oficial" de opções. O Mestre poderá, é claro, considerar essas opções apenas como exemplos para estimular sua imaginação. O Mestre pode desejar importar opções de combate complexas de outros jogos no Fudge.

4.31 Modificadores de Corpo-a-Corpo

Algumas situações exigem que o nível da característica de um lado ou de outro do combate seja modificado. Aqui estão alguns exemplos:

- ◆ Um lutador que está Ferido está a -1, enquanto um que está Ferido Gravemente está a -2.
- ◆ Se um lutador tem uma vantagem de posição sobre o outro, pode haver uma penalidade (-1 ou -2) para o lutador em pior situação. Exemplos incluem desequilíbrio, estar em um local mais baixo, ter luz nos olhos, lutar ajoelhado, etc.
- ◆ Subtraia o valor de um escudo da perícia de ataque do oponente. Um escudo pequeno oferece um bônus de +1 apenas em combate corpo-a-corpo, enquanto um escudo médio oferece um bônus de +1 em combate corpo-a-corpo e um bônus +1 contra ataques à distância (isso se o material do escudo for resistente contra aquele ataque). Um

escudo grande (+2 em todas as defesas) é desajeitado para ser carregado. Quanto maior o escudo carregado, maiores deveriam ser as penalidades aplicadas pelo Mestre em coisas como acrobacias e outras manobras ousadas. Escudos também podem ser usados ofensivamente, empurrando um adversário para trás ou usando-o para nocautear alguém, por exemplo.

- ◆ Compare o tamanho das armas e dos escudos dos combatentes (veja a seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano). Se os bônus da arma e do escudo de um lutador, somados, forem +2 (ou mais) melhores que os de outro lutador, o lutador com a pior combinação estará a -1 em sua perícia de combate. (Exemplo: um lutador tem uma Espada de Duas Mãos: +4 no dano. Seu oponente usa uma faca e um escudo médio: +1 no dano e +1 pelo escudo formando um total de +2. O usuário da faca estará a -1 na sua perícia durante este combate pois seu modificador de arma é -2 pior que o do lutador usando a espada).
- ◆ Um ataque contra uma parte pequena do corpo (como um olho ou mão) irá exigir um resultado mínimo de Bom ou Ótimo para acertar e também estará a -1 no seu nível de característica. Se um resultado de Ótimo for necessário e o lutador obtiver apenas um Bom, mas ainda assim vencer a Ação Oposta, ele acerta o outro lutador, mas não na parte desejada.
- ◆ Um lutador pode ter suas habilidades magicamente ampliadas (+1 ou melhor) ou reduzidas (-1 ou pior).
- ◆ Ataques Totais, como um Ataque em Fúria, dá um bônus de +1 na perícia de combate (e um +1 adicional para o dano, se ele for bem sucedido). Entretanto, se o atacante *empatar* ou perder a Ação Oposta, o outro lutador, além de vencer a Ação, recebe um +2 no dano!
- ◆ Uma Defesa Total garante um +2 na perícia de combate, mas o combatente não poderá ferir seu adversário exceto no caso de um resultado crítico.
- ◆ Uma Defesa Total bem-sucedida e um rolamento bem sucedido de Percepção ou Tática produzem uma penalidade de -1 para o oponente no próximo turno. O lutador gasta algum tempo para observar a região e os ataques do oponente para obter vantagem de qualquer situação estranha no terreno ou nas condições do ataque. Sutilezas similares são possíveis, e encorajadas — obter sucesso em uma Defesa Total permite que um jogador tente uma manobra acrobática no turno seguinte sem se arriscar a ser atingido, por exemplo.

4.32 Táticas Ofensivas/Defensivas

Essa regra opcional, usada com turnos de combates simultâneos, permite um maior sabor tático no combate ao custo de um pequeno aumento na complexidade. Essa opção substitui a opção de Ataques/Defesas Totais descritas acima, e permite que ambos os lutadores sejam atingidos no mesmo turno de combate.

Antes de cada turno, um lutador pode escolher ficar em uma

postura normal, ofensiva ou defensiva. Uma postura ofensiva ou defensiva aumenta a perícia de combate para um aspecto de combate (ataque ou defesa), em detrimento de mesma ordem no outro aspecto.

Existem cinco opções básicas:

- ◆ +2 no Ataque, -2 na Defesa
- ◆ +1 no Ataque, -1 na Defesa
- ◆ Ataque e Defesa normais.
- ◆ -1 no Ataque, +1 na Defesa
- ◆ -2 no Ataque, +2 na Defesa

A cada turno de combate, o jogador secretamente decide sua postura de combate colocando dois dados Fudge em um resultado de +2 a -2, representando o modificador ofensivo. (O modificador defensivo listado acima junto com o modificador ofensivo é incluído automaticamente). Ambos os lados revelam simultaneamente suas escolhas.

Para aqueles sem os dados Fudge, escolha um valor em um dado como descrito abaixo:

Face do Dado	Opção
1	-2 no ataque
2	-1 no ataque
3 ou 4	Ataque normal
5	+1 no ataque
6	+2 no ataque

Cada lutador então faz um rolamento simples de Ação Oposta. O resultado é aplicado tanto ao ataque quanto à defesa, porém, e portanto irá gerar resultados diferentes para ataque e defesa se qualquer postura que não seja a normal for escolhida. O Grau Rolado ofensivo é então comparado à defesa do outro lutador.

Por exemplo, um lutador com uma perícia de Espadas boa escolhe +1 para ataque e -1 para defesa em um turno específico de combate: sua perícia de Espadas é considerada Ótima para Ataque, mas Mediana para Defesa. Sua oponente, uma Ótima espadachim, escolhe uma postura normal. A espadachim rola um -1: um resultado Bom tanto para seu ataque quanto para sua defesa. O lutador rola um resultado 0: seu Grau Rolado para Ataque é Ótimo, enquanto sua Defesa é Mediana.

Seu valor ofensivo é Ótimo, comparado com a Defesa Boa da Espadachim: ele vence por +1. Porém, o resultado ofensivo Bom dela também é comparado com sua Defesa Mediana: ela também passa na Ação Oposta por +1. Ambos os lados resolvem o dano, para ver se eles conseguiram passar pela armadura um do outro — veja a Seção 4.5, Dano.

4.33 PCs X NPCs

Se um PC está lutando contra um NPC, o Mestre pode tratar o combate como uma Ação Sem Oposição assumindo que o NPC sempre irá obter um resultado igual ao nível de sua característica. Nesse caso, o PC terá que empatar com o nível de característica do NPC para conseguir um turno de embate, e superar a característica do NPC para causar-lhe dano. Essa opção enfatiza as habilidades do PC e impede rolamentos de sorte dos NPCs.

4.34 Múltiplos Combatentes em Combate Corpo-a-Corpo

Quando mais de um oponente ataca um único lutador, eles têm, ao menos, uma vantagem posicional. Para refletir isso, o lutador solitário está a -1 em sua perícia para cada inimigo adicional além do primeiro. (Para campanhas épicas, com alguns poucos heróis derrotando hordas de inimigos, essas penalidades podem ser reduzidas, ou o Mestre pode dar a tais Perícias Ruins e baixa Capacidade de Dano — o que não é deslocado no caso de hordas.)

O lutador solitário rola apenas uma vez, e o resultado é comparado com cada um dos Graus Rolados pelos oponentes, um por vez. O combatente solitário deve superar ou empatar com todos os oponentes para poder dar dano em um deles. Se ele vencer *todos* eles, ele pode dar dano em qualquer um deles que ele desejar. Se ele empatar com o seu melhor oponente, ele pode ferir apenas aqueles cujos resultados sejam pelo menos dois níveis menores que os dele.

Exemplo: Paco está enfrentando três brigões, que conseguiram os seguintes resultados: Ótimo, Bom e Medíocre, respectivamente. Paco rolou um resultado Ótimo, empatando com o melhor dos brigões. Ele acerta o brigão que conseguiu o resultado Medíocre (que é pelo menos dois níveis pior que o seu resultado) e não é atingido (pois empatou com o melhor brigão).

O lutador solitário *recebe* danos múltiplos em um único turno se dois ou mais inimigos o atingirem. Normalmente, ele pode causar dano em apenas um inimigo em um turno por turno — escolhendo entre aqueles que ele superou. Também é possível permitir um golpe que atinja mais de um inimigo por vez. Claro que isso reduz a força do golpe: reduza o dano em 1 ou dois para cada inimigo extra atingido.

Um lutador com uma boa armadura enfrentando inimigos fracos pode simplesmente concentrar-se em um deles e deixar os demais tentarem passar pela sua armadura (isso é, não se defender dos demais ataques). Nesse caso, o lutador solitário pode causar dano ao seu alvo escolhido mesmo sendo atingido pelos inimigos ignorados. Isso é historicamente realista: cavaleiros conseguiam passar pelo meio de levantes de camponeses, por exemplo. Pode ou não haver penalidades para o lutador solitário nesse caso.

Há um limite para o número de inimigos que podem atacar ao mesmo tempo um único alvo. Seis deveria ser o número máximo de combatentes em circunstâncias ideais (como lobos, ou lanceiros), enquanto apenas três ou quatro poderiam atacar usando armas ou manobras de artes marciais que exigem muito espaço. Se o lutador solitário está em um corredor, apenas um ou dois lutadores poderiam enfrentá-lo.

Quando múltiplos NPCs enfrentam um único PC, o Mestre pode desejar usar a opção da Seção 4.33, PCs X NPCs. Isso economiza um bocado de tempo gasto com rolamento de dados.

Ele pode, também, rolar uma única vez para todos os NPCs. O lutador solitário ainda está a -1 para cada oponente solitário. O Mestre rola 2dF, e aplica o resultado para todos os NPCs. Por exemplo, se o Mestre obtém um resultado +1, cada atacante obtém um +1.

Para aqueles sem o dado Fudge, o Mestre pode simplesmente usar o método com 1d6 discutido na Seção 3.5, Ações Opostas.

Exemplo: três piratas NPCs, completos com tapa-olhos, cicatrizes, brincos, olhares zombeteiros e atitudes desprezíveis, estão atacando o intrépido herói PC Tucker. Os piratas (cujos nomes são Molly, Annie e Maggie) são Mediano, Bom e Medíocre, respectivamente, em suas perícias de combate. Tucker é um Espadachim Soberbo, mas está a -2 por ter dois inimigos extras o atacando no momento: sua perícia é Boa para esse combate. O Mestre deseja rolar apenas uma vez (aplicando o resultado para todos os três piratas), em vez de rolar três vezes por turno de combate.

Rolando 2dF, o Mestre obtém um +1 no primeiro turno. Os piratas conseguiram resultados Bom, Ótimo e Mediano, respectivamente. Se Tucker conseguir um resultado Soberbo, ele pode atingir o pirata que desejar sem se ferir. Com um resultado Ótimo, Tucker permanece sem se ferir, e pode acertar Maggie. Se ele conseguir um resultado Bom, ele não acerta ninguém, mas Annie o acerta. Se Tucker conseguir um resultado Mediano, tanto Molly quanto Annie o acertam. O processo é repetido todo turno.

4.35 Localização de Dano

Um ataque fraco contra um olho é muito diferente de um ataque fraco contra o peitoral de uma armadura ou contra um escudo. Usar um sistema de Localização de Dano adiciona sabor ao combate e à descrição do equipamento, ferimentos — e cicatrizes! — do personagem. Muitos jogos possuem um sistema de Localização de Dano, e um Mestre pode facilmente traduzir qualquer um deles ao qual ele esteja habituado para Fudge. Ou ele pode simplesmente usar o sistema simples oferecido aqui.

A forma mais simples é não se preocupar com "dano localizado". Dito de forma simples, quanto melhor o Grau Relativo, mais vital foi o local atingido. Vencer um ataque com um +8 irá permitir que o personagem atinja um olho, se desejar. Com sorte, os jogadores irão descrever suas ações com tantos detalhes que o Mestre irá saber o quão próximo eles estão de seu objetivo apenas observando seu Grau Relativo.

Um sistema mais complicado: um atacante pode anunciar que está mirando uma parte específica do corpo — isso precisa ser feito *antes* de rolar o ataque. O Mestre decide o Grau Relativo mínimo necessário para atingir com sucesso tal ataque, normalmente variando de 2 a 4, embora pontos vitais (como os olhos) sejam mais difíceis de atingir. Portanto, se um jogador deseja que seu personagem atinja o braço com o qual seu oponente empunha sua arma, o Mestre pode responder: "você tem que vencer por dois ou mais para atingir." Se o personagem atingir pelo Grau Relativo de 2 ou mais, o braço da arma é atingido, e o dano é específico àquele braço.

Se o atacante vencer o turno de combate, mas não pelo Grau Relativo mínimo necessário para atingir o local desejado, o defensor pode dizer que parte do corpo — ou do escudo! — é atingida. Normalmente ela será qualquer outra parte do corpo (se não houver um escudo), mas pode ser o braço canhoto, o que ofereceria uma menor penalidade em combate do que um ferimento no peito. O Mestre pode ter que refletir um pouco sobre isso.

Uma parte do corpo especificamente ferida pode ser descrita apenas como Arranhada (sem efeito real de jogo), Ferida (envolve penalidades para ser usada, mas ainda pode ser usada), e Incapacitada. Após a batalha é momento de decidir se uma parte do corpo Incapacitada pode ser curada, ou está permanentemente Incapacitada.

Uma parte do corpo Ferida em geral está a -1 do seu uso normal. Um braço de arma Ferido causa uma penalidade de -1 no combate, por exemplo, enquanto uma perna Ferida causa -1 em acrobacias, corridas, etc. Um olho Ferido causa -1 na visão e por aí afora.

Para determinar o nível exato de dano, o Mestre deveria considerar o quão bom foi o ataque, assim como a Força do atacante e a arma que está sendo usada. Vencer pelo Grau Relativo mínimo necessário para acertar uma certa parte do corpo não deveria permitir que tal parte da vítima ficasse Incapacitada, exceto se o atacante é de uma escala muito maior que a do defensor. Por outro lado, um braço atingido por um machado de batalha brandido por um Viking grande e furioso tem uma grande chance de ser arrancado fora mesmo se o Viking conseguiu apenas o necessário para atingir o braço...

Como uma referência, se o atacante apenas superar o Grau Relativo necessário para atingir a parte necessária, a parte estará Arranhada ou Ferida, dependendo da Força e da mortalidade da arma. Se ele superar o Grau Relativo de forma significativa, a parte estará Ferida ou Incapacitada.

Outras Espécies diferentes da humana podem ter uma lista diferente de partes corporais para serem atingidas, e/ou outros modificadores de dificuldade.

4.36 Outras Opções

Uma porção de manobras exóticas são possíveis em combate com Fudge. Todas requerem um esforço de imaginação do Mestre.

Uma característica de Velocidade ou Reflexo afeta o número de vezes que você pode atacar em combate? Como você lida com alguém que tenha Velocidade Boa contra alguém com Velocidade Mediana?

Se alguém possui um Poder que acelera ele além do padrão humano, você pode simplesmente definir que ele ataca turno sim turno não como se o inimigo não fosse capaz de o notar. Isso quer dizer que a cada dois turnos um resultado Sem Oposição Ruim ou melhor atinge o inimigo, sem que o mesmo tenha chance de o atingir de volta.

Para algumas diferenças mais sutis, o Mestre pode permitir que uma Ação Oposta determine se um lutador pode encaixar um ataque primeiro: após declararem suas ações, cada lutador faz um rolamento contra uma característica de Velocidade. O vencedor da Ação Oposta, se houver algum, adiciona a diferença à sua perícia de armas.

Como a granularidade de Fudge pode ficar no caminho de combates interessante? Como Fudge tem apenas sete níveis de características, um lutador Bom irá frequentemente encontrar outro lutador Bom, e pode não ser interessante encontrar alguém que não é nem *um pouquinho melhor* ou pior que você.

Nesse caso, o Mestre pode criar novos níveis de perícias de combate (não há motivo para usar tal opção com outras perícias). Esses novos níveis requerem Pontos de Experiência para serem alcançados, mas funciona como "meio" níveis, chamados de níveis "mais". Dessa forma, você pode ter:

SOBERBO +
SOBERBO
ÓTIMO +
ÓTIMO
BOM +
BOM

E assim por diante. Em qualquer combate, alguém com um nível mais tem o nível de perícia listado antes do "+", mas recebe um +1 a cada dois turnos, começando pelo segundo.

Desta forma, em um combate entre Gus (perícia Ótima) e Ivan (perícia Boa+), Gus seria melhor nos turnos um, três, cinco, etc... Mas nos turnos dois, quatro, seis, etc..., Ivan iria rolar como se ele tivesse uma perícia Ótima, portando sendo igual a Gus nesses turnos.

E sobre balançar-se em candelabros e outras manobras fanfarronas? Como os RPGs estão mais próximos dos filmes do que da realidade, isso deveria ser encorajado em gêneros mais cinemáticos.

Nesses casos, deixe o jogador descrever sua ação fanfarrona de forma tão completa e dramática quanto ele conseguir.

Quanto melhor a história, melhor o bônus no rolamento do dado — ou simplesmente não exigir nenhum teste se o intento for suficientemente divertido. Você pode então exigir um teste de Destreza ou Acrobacia (ou até mesmo de Caradura!) e deixar que isso determine o quão bem ele alcança seu intento.

Talvez o balanço no candelabro tenha sido ótimo, mas a aterrissagem no corrimão foi um tanto grosseira, portanto o deslize para derrubar o vilão foi fraco, e ao invés de derrubá-lo, você o fez derrubar sua arma, mas você próprio acabou caindo no chão. Agora ele está furioso, e talvez você devesse levantar-se antes dele sacar sua pistola, ou então tentar puxar o tapete pistola enquanto você está caído, próximo a ele, e ele parece estar meio desequilibrado... Ou qualquer outra coisa divertida!

4.4 Combate à Distância

Combate à distância pode ou não ser uma Ação Oposta.

Se os alvos não estiverem cientes do ataque, o alvo faz um teste Sem Oposição baseado na distância, luminosidade, cobertura, etc. Não modifique a perícia do atacante pelo alcance, cobertura parcial, e outras circunstâncias — elas estão incluídos no Nível de Dificuldade. Equipamentos como mira laser, porém, podem modificar a perícia de ataque.

Se o defensor estiver ciente do ataque, este será uma Ação Oposta: a perícia de Ataque à Distância do atacante contra a característica defensiva do defensor. (Um Nível de Dificuldade por distância, luminosidade, etc., ainda é definida pelo Mestre, e este será o Grau Relativo mínimo necessário para atingir-se o alvo). Um teste defensivo deveria ser feito contra uma perícia de Esquiva, ou um atributo de Agilidade, ou alguma outra coisa.

Se a arma for arremessável, não se aplicam modificadores à defesa. Porém, uma arma propelida, como um arco, arma, ou arma de raio, é muito mais difícil de se evitar. Nesse caso, reduza a característica do defensor por -2 ou -3. Obviamente, o defensor não está tentando esquivar-se da bala, mas sim tirando o corpo fora do possível caminho que a bala irá fazer quando o atacante aponta uma arma contra ele.

Claro que o defensor pode abdicar da esquiva, e ao invés disso atirar de volta. Neste caso, a ação é Sem Oposição — alcançar o Nível de Dificuldade é tudo que é necessário para acertar. O Mestre deveria fazer tais ações simultaneamente.

Exemplo: Nevada Slim e El Paso Hombre estão se encarando para um duelo. Ambos estão frente-a-frente, à luz do dia, sendo que não há diferença de luminosidade ou de cobertura. O alcance é obviamente o mesmo para os dois — o Mestre determina que é uma tarefa Mediana eles se atingirem. Slim rola um resultado Ruim, e Hombre rola um resultado Mediocre. A bala de Hombre passa perto de Nevada Slim e vice versa, mas ambos erram, já que nenhum deles atingiu o Nível de Dificuldade.

Outro Exemplo: Will Scarlet está atirando com um arco longo no meio da floresta contra Dicken, o homem do Xerife, que tem uma besta. Dicken sabe que Will está

perto, porque o homem ao seu lado caiu de joelhos com uma flecha enterrada no peito. Dicken está no ar livre, bem visível, então apenas o alcance é preocupante para Will Scarlet: o Mestre determina que mesmo um tiro Mediocre irá ser bem sucedido, já que Dicken está perto. O alcance para Dicken atingir Will é o mesmo, claro, mas Will está parcialmente oculto atrás de uma árvore (cobertura), e está dentro da folhagem, o que o torna difícil de ser visível. O Mestre diz que Dicken precisam de um rolamento Bom para acertar Will. Dicken rola um resultado Mediano, errando Will. Will rola um resultado Mediocre, que acerta Dicken, mesmo que o seu resultado não tenha sido tão bom quanto o de Dicken.

Em ambos os exemplos, os combatentes sacrificaram suas Esquivas de modo a atirarem ao mesmo tempo. Cada combatente precisa vencer o Nível de Dificuldade para acertar. Nessas condições é possível para ambos os combatentes serem bem sucedidos nesse mesmo turno de combate. Se o tiro de Dicken tivesse sido bem-sucedido, Will e Dicken teriam se espetado mutuamente.

Armas de fogo e outras armas que não dependem da força muscular deveriam ter seu dano definido no começo do jogo. Nenhuma lista detalhada é fornecida, mas como uma definição grosseira: O revólver mediano deveria ter Força +2 ou +3, enquanto uma derringer (N.T.: arma pequena de dois canos, muito usada por jogadores de poker do século XIX — veja Maverick para exemplos) teria +1 ou mesmo +0. Armas de fogo de duas mãos seriam +5 ou melhor, enquanto bazucas e outras armas anti-tanque seriam +10 ou melhor. Armas pequenas de ficção científica causam tanto dano quanto uma bazuca moderna — mas muitas são preparadas para capturarem pessoas sem feri-las.

Armas automáticas podem ser simuladas grosseiramente permitindo que mais balas atinjam com um Grau Relativo maior. Isso é, atirando contra uma arma que dispara 20 balas por turno de combate e acertando com Grau Relativo +1 — acertando de raspão — quer dizer que apenas uma ou duas delas acertaram o alvo. Se um Grau Relativo +8 representa o máximo de munição atingindo o alvo (seja qual for a quantidade para uma certa arma), então atingir com um +4 significa que metade das balas atingiram o alvo, enquanto +2 representa apenas um quarto da munição.

Se não há uma armadura efetiva, simplesmente adicione um número de dano alto se muitas balas atingirem o alvo: isso irá Incapacitar qualquer um, para dizer o mínimo. Se a armadura puder, de qualquer modo, parar uma bala, você não pode simplesmente colocar um número de dano alto se

mais balas atingem: a armadura tem uma chance de parar cada bala. Nesse caso, ao invés de rolar o dano para cada bala, ou parar todas elas, o Mestre terá que refletir em algum resultado mediano: dê um bônus no dano leve se muitos projéteis atingirem o alvo.

4.5 Dano

O Fudge oferece vários métodos para controle do dano, com muitas opções. É impossível ser 100% preciso quando simulando dano em um mecanismo intrincado como um ser vivo. Isso é verdadeiro mesmo para simulações detalhadas — para um RPG abstrato, é difícil sequer chegar perto da realidade.

Conseqüentemente, muitos Mestre não procuram ser muito precisos, e preferem um sistema simples que resolva o problema e deixe a história fluir. Outros querem o máximo de precisão que possível. O Fudge apresenta um sistema simples e adaptável que funciona, e sugere algumas opções para o tornar mais mecânico, de forma a encorajar cada Mestre a adicionar tanto detalhamento quanto ele achar que tem que adicionar.

4.51 Níveis de Dano

O dano em um personagem pode ser descrito como estando em um dos seguintes sete níveis de gravidade:

- ◆ **Não-ferido:** nenhum dano. O personagem não está necessariamente saudável — ele pode estar doente, por exemplo. Mas ele não possui nenhum ferimento que é recente o suficiente para o atrapalhar.
- ◆ **Apenas um Arranhão:** sem efeito real de jogo, exceto o de criar tensão. Ele pode eventualmente fazer um personagem ficar Ferido se ele for atingido novamente. O termo vem da famosa frase de cinema, "Estou bem, é apenas um arranhão." O ferimento real pode ser um arranhão, raspão, corte, etc..., e um Mestre cujo jogo é mais sério poderia utilizar esses termos para descrever o ferimento.
- ◆ **Ferido:** o personagem está significativamente machucado, o suficiente para reduzir sua velocidade: -1 em todas as características que possam ser afetadas logicamente. Um resultado Ferido em uma batalha também pode ser chamado de Ferimento Leve.
- ◆ **Ferido Gravemente:** o personagem está machucado seriamente, provavelmente andando aos tropeços: -2 em todas as características que possam ser afetadas logicamente. Um resultado Ferido Gravemente pode ser chamado também de Ferimento Grave.
- ◆ **Incapacitado:** o personagem está tão ferido que ele é incapaz de fazer qualquer ação, talvez arrastar-se por alguns centímetros de quando em quando ou suspirar alguma mensagem importante. Um Mestre indulgente poder permitir que um personagem Incapacitado reali-

zasse ações um pouco mais complexas, como abrir uma porta ou pegar uma jóia...

- ◆ **Morrendo:** o personagem não apenas está inconsciente, como irá morrer em menos de uma hora — provavelmente bem menos — se não receber socorro médico. Ninguém pode se recuperar de estar Morrendo por si mesmo exceto se tiver muita sorte.
- ◆ **Morto:** o personagem não precisa mais de suas posses, exceto no caso dele pertencer a uma cultura que acredita que ele precisará delas no pós-vida...

O Mestre pode expandir ou contrair tais estágios conforme desejado.

Por exemplo, expandir Ferido e Ferido Gravemente para Ferimento Leve, Ferimento Moderado e Ferimento Grave. Nesse caso, um Ferimento Grave poderia causar uma penalidade -3 em todas as ações — ou o Mestre poderia deixar o Ferimento Grave em -2, colocar o Ferimento Moderado em -1 e fazer com que o Ferimento Leve seja alguma coisa entre um Arranhão e um Ferimento Moderado. Isso é, talvez um Ferimento Leve não cause nenhuma penalidade em combate (você não se dá conta de um ferimento tão pequeno no meio do calor da batalha), mas após o combate o personagem estará a -1 em todas as suas perícias até que se cure (tais ferimentos podem ser chatos mais para frente).

O Mestre pode permitir que um teste de Força de Vontade de Nível de Dificuldade alto reduza ou até mesmo anule as penalidades mostradas em Ferido, Ferido Gravemente e possivelmente até mesmo em Incapacitado. Uma benção de Hipoalgia (Alto Limiar de Dor) pode reduzir as penalidades em um nível, enquanto uma falha de Hiperalgia (Baixo Limiar de Dor) irá aumentar as penalidades em um.

Alguns personagens se deliciam em descrever os ferimentos de seus personagens em detalhes, descrevendo até mesmo as cicatrizes resultantes na história do personagem.

Morte Automática: algumas vezes você não precisa sequer rolar o dado. Cortar a garganta de um personagem indefeso é um bom exemplo — não é necessário rolar dados para matar um personagem dessa forma, mas o karma do assassino sofre com isso.

4.52 Capacidade de Dano

Em Fudge, a Capacidade de Dano determina como os

Em Fudge, a Capacidade de Dano determina como os ferimentos afetam um personagem. a Capacidade de Dano pode ser chamada de Pontos de Vida, se desejado. Ela pode também estar ligada a uma característica, como Constituição (ou Resistência, Saúde, Corpo, Força, etc...) ou até mesmo ser uma característica separada — veja a Seção 6.3, Exemplo de Personagens. Ela também pode ser tratada como uma bênção ou falha.

O Mestre decide como ele vai lidar com a habilidade do ser humano de lidar com dano. Isso pode variar, mas ainda está aberto a debate.

Como um exemplo extremo, veja como morreu o monge russo Rasputin, conselheiro da Czarina Alexandra, em 1916. Ele comeu cianidro suficiente para matar três pessoas comuns, mas aparentemente isso não fez a menor diferença. Ele então foi atingido por um tiro no peito e dado como morto por um médico. Um minuto depois ele abriu seus olhos e atacou seus assassinos! Eles o atingiram com mais dois tiros, inclusive na cabeça, e o espancaram para valer com um chicote. Ele novamente foi dado como morto, amarrado com cordas e cortinas, e arremessado em um rio. Quando seu corpo foi encontrado três dias depois, descobriu-se que ele tinha soltado um braço antes de finalmente morrer por afogamento! Claramente, o cara podia agüentar mais dano que muitas pessoas conseguiriam. E ele não é o único: existem muitos casos na história de pessoas realmente duras de matar.

Por outro lado, a expressão "queixo de vidro" é familiar para muitas pessoas, referindo-se àqueles que são feridos até mesmo pelo mais fraco golpe.

Desse modo é indiscutível que há muito espaço para variações na Capacidade de Dano dos personagens.

Se o Mestre está lidando com ferimentos de uma maneira aberta, torne a Capacidade de Dano um atributo e deixe que os jogadores qualifiquem seus personagens nela como em qualquer outro atributo. Ou use uma Bênção (Resistência a Dano, por exemplo) e uma Falha (Fragilidade, talvez), e deixe que qualquer um que não tenha tal Bênção ou Falha sofra dano normalmente. O Mestre pode avaliar a capacidade do personagem de resistir a danos baseado nessa informação e situação na qual ele se encontra.

Se o Mestre deseja um método mais numérico para a determinação de dano, isso exige que tal método seja um pouco mais premeditado. Se a Capacidade de Dano é um atributo, a forma mais simples de o qualificar numericamente em Fudge é o padrão:

- ◆ +3 para Capacidade de Dano Soberba
- ◆ +2 para Capacidade de Dano Ótima
- ◆ +1 para Capacidade de Dano Boa
- ◆ +0 para Capacidade de Dano Mediana
- ◆ -1 para Capacidade de Dano Mediocre
- ◆ -2 para Capacidade de Dano Ruim
- ◆ -3 para Capacidade de Dano Péssima

Porém, como uma armadura leve de metal, como está descrito na Seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano, fornece apenas +2 contra ferimentos, é fácil entender que uma Capacidade de Dano Ótima é igual a usar uma armadura leve de metal. Alguns Mestres podem achar isso absurdo: uma pessoa pelada com Ótima Capacidade de Dano pode agüentar tão bem um golpe de espada quanto uma pessoa com Capacidade de Dano Mediana usando armadura. Outros podem se inspirar em Rasputin e imaginar que isso é razoável — pode ser em parte tamanho do corpo (órgãos vitais mais difíceis de serem alcançados) e em parte saúde (tecido muscular mais difícil de ser cortado).

Por questão de simplicidade, qualquer sistema baseado em equações para ferimentos em Fudge assume que o Mestre irá usar um atributo de Capacidade de Dano, qualificado de +3 a -3, como listado acima. Se você não gostar dessa forma, faça as substituições mentais necessárias.

Aqui estão algumas outras formas possíveis de lidar numericamente com a Capacidade de Dano:

- 1) Faça com que a Capacidade de Dano seja um atributo, como anteriormente, mas ao invés de automaticamente dar o dano, exija um rolamento de Capacidade de Dano toda vez que o personagem sofrer pelo menos um Ferimento Leve (um resultado Ferido). Em um resultado de:
Ótimo ou melhor: reduza a gravidade do dano em um.
Medíocre a Bom: sem ajustes na gravidade do dano.
Ruim ou pior: aumente a gravidade do dano em um.
Esse ajuste pode ser tanto de um *nível* de dano, ou simplesmente de um ponto de dano, conforme o Mestre achar melhor.
Para certos tipos de dano — como um raio nocauteador ou uma paulada do peito — o Mestre pode usar valores de +3 a -3 sem exigir rolamentos.
- 2) Não utilize um atributo de Capacidade de Dano; ao invés disso, permita que os personagens peguem uma Bênção de Resistência a Dano (reduz a gravidade do dano em um) ou uma Falha de Fragilidade (aumenta a gravidade do dano em um). Novamente, esse ajuste pode ser de um nível de dano ou de um ponto de dano.
- 3) Use o atributo de Capacidade de Dano, como definida na primeira sugestão na Seção 4.57, Registrando Dano. Cada ferimento reduz temporariamente sua Capacidade de Dano em um ou mais níveis.
- 4) Use um atributo de Força de Vontade ao invés da Capacidade de Dano. Mestres que acreditem que Rasputin foi capaz de suportar tanto dano porque sua vontade estava focada em superar seus inimigos podem adotar esse método. Permita ajustes no nível do dano baseado no resultado de um rolamento de Força de Vontade. Esse ajuste pode ser temporário — até a batalha acabar — ou até mesmo ser um efeito permanente de redução do dano.

4.53 Fatores de Dano

Quando determinar o quão ferido um personagem foi quando ferido em combate, leve em consideração todos os fatores

abaixo:

1. O Grau Relativo pelo qual o ataque foi bem sucedido — quanto melhor o ataque, maior a chance de haver dano. Vencer um turno de combate por um sucesso relativo de +1 significa provavelmente que você atingiu justamente onde seu inimigo está mais bem protegido, enquanto acertar um ataque com um Grau Relativo de +3 indica que você encontrou uma trinca na armadura.
2. O impacto do golpe. Para armas que dependem da força muscular, como armas brancas, ataques desarmados, arcos, estilingues, etc., isso é definido pelo Atributo Força do atacante: caras fortes costumam atingir com mais força. O modificador relativo de Escala também está incluído aí. Para coisas como armas de fogo, armas de feixe, etc., isso é relativo da natureza da arma: uma .38 costuma causar mais dano que uma .22. O nível tecnológico da arma pode ser importante.
3. A mortalidade da arma do atacante. Armas grandes tendem a causar mais dano que armas pequenas; armas afiadas cortam mais carne que armas com corte cego, mas armas contundentes podem causar dano por contusão através de armaduras grossas o suficiente para pararem armas afiadas. Pessoas treinadas em Karatê costumam causar mais danos que aqueles que não são treinados em nenhuma arte marcial.
4. A armadura do defensor. Pessoas utilizando armaduras mais grossas, e mais armaduras, tendem a serem feridas um menor número de vezes que aqueles que não usam armadura alguma. As Armaduras podem ser diferenciadas com clareza, ou simplesmente classificadas em Armaduras Leves, Médias e Pesada. Cenários de ficção científica podem ter Armaduras Extra-Pesadas, e até mesmo níveis ainda maiores. Campanhas de fantasia podem incluir armaduras mágicas que oferecem proteção ainda maior, algumas vezes específica contra certos tipos de dano.
5. A capacidade de dano que a vítima pode suportar (Vigor, Capacidade de Dano, ou Massa). Caras grandes e sarados tendem a suportar mais dano antes de perecerem que carinhas magros e franzinos. Mas é problema seu se um cara grande e fracote estiver brigando contra alguém menor, mas mais saudável.

4.54 Tabela Exemplo de Fatores de Dano

Para aqueles que preferem os valores numéricos, aqui vão alguns números sugeridos para somar-se aos fatores definidos na seção anterior. Eles podem ser modificados à vontade, claro, e são oferecidos aqui apenas como um ponto de partida. Se usados, eles deveriam ser descritos na ficha de personagem na criação do personagem (provavelmente com as armas e armadura do mesmo), de forma a ficarem disponíveis de imediato durante uma batalha.

FATORES OFENSIVOS:

Para a Força do Personagem (apenas para armas que dependem da força muscular do mesmo):

- ◆ +3 para Força Soberba
- ◆ +2 para Força Ótima
- ◆ +1 para Força Boa
- ◆ +0 para Força Mediana
- ◆ -1 para Força Medíocre
- ◆ -2 para Força Ruim
- ◆ -3 para Força Péssima

Para a Escala do Atacante:

- ◆ Adicione a Escala de Força do Atacante (veja a Seção 4.68, Escala de Não-Humanos em Combate).

Nota: a Escala de Força do atacante só é relevante para armas que dependam da força muscular do personagem e para aquelas armas de projéteis que possuam uma escala, como uma bazuca miniatura ou armas de fogo de tamanho gigantesco. Um super-herói usando uma pistola comum *não deverá* adicionar sua escala no Modificador Ofensivo de Dano.

Para a Força da Arma (Armas de Fogo, Bestas, Armas de Feixe, etc.):

- ◆ +/- a Força da Arma (veja a Seção 4.4, Combate à Distância).

Para armas que dependam da força do personagem:

- ◆ -1 para ataques desarmados que não usem a perícia Artes Marciais.
- ◆ +0 para Artes Marciais, ou para armas pequenas (cassetete, faca, porretes de polícia, estilingue, botas pesadas no caso de chutes, etc.)
- ◆ +1 para armas de tamanho médio de uma mão (tonfa, facão, espadas curtas, floretes, machadinha, pedras, etc.)
- ◆ +2 para armas de tamanho grandes de uma mão (espadas de lâmina larga, machado, bastão longo, etc.) ou para armas de duas mãos leves (lanças, arcos, etc.).
- ◆ +3 para a maior parte das armas de duas mãos (alabardas, espadas de duas mãos, machados de batalha, etc.)
- ◆ +1 para armas afiadas (adicione a outros modificadores de arma: facas tornam-se +1, espadas curtas +2, espadas bastardas +3, espadas de duas mãos +4, etc.)

Nota: para um jogo menos letal, subtraia 1 de cada tipo de arma, com exceção do bônus para armas afiadas. (Isso irá prolongar as batalhas).

Nota: o valor do escudo pode ser subtraído da perícia do oponente. — veja a Seção 4.31, Modificadores de Corpo a Corpo.

Nota opcional, para ter-se uma idéia do detalhamento que pode ser alcançado com Fudge: para armas pesadas e contundentes feitas de metal, como maças e manguais, divida a proteção de qualquer armadura que o defensor utilize pela metade, arredondado para baixo. O dano contundente de tais armas é reduzido, mas não totalmente parado, pela maioria das armaduras. Exemplo: se você usar uma maça pesada (arma +2), contra uma armadura de placas (armadura +4), a armadura conta apenas como +2 .

FATORES DEFENSIVOS:

Para Atributos de Capacidade de Dano do Personagem:

Nota: isso é opcional — veja Seção 4.52, Capacidade de Dano, para uma discussão detalhada.

- ◆ +3 para Capacidade de Dano Soberba
- ◆ +2 para Capacidade de Dano Ótima
- ◆ +1 para Capacidade de Dano Bom
- ◆ +0 para Capacidade de Dano Mediana
- ◆ -1 para Capacidade de Dano Medíocre
- ◆ -2 para Capacidade de Dano Ruim
- ◆ -3 para Capacidade de Dano Péssima

Para Armadura:

- ◆ +1 para armaduras flexíveis de material não metálico
- ◆ +2 para armaduras rígidas de material não metálico
- ◆ +2 para armaduras metálicas leves
- ◆ +3 para armaduras metálicas médias
- ◆ +4 para armaduras metálicas pesadas
- ◆ +5 ou mais para armaduras avançadas de ficção científica

Nota: armaduras mágicas podem adicionar de +1 a qualquer coisa permitida pelo Mestre a um tipo de armadura descrita acima.

Para Escala de Massa do Defensor:

- ◆ Some a Escala de Massa do Defensor (veja a Seção 4.68, Escala de Não-Humanos em Combate). (Se o defensor tiver Massa maior que Mediana, e benção de Pele Resistente, ela deve ser contada.)

4.55 Determinando o Nível de Dano

Um certo ataque irá causar um certo nível de dano. No sistema de determinação de dano mais simples, o Mestre considera todos os Fatores de Dano (Seção 4.53) e anuncia o quanto de estrago o ataque causou. (Em alguns casos, po-

rém, os PCs não deveriam saber o Grau de Dano preciso. Nesses casos, o Mestre pode simplesmente dizer, "Você percebe que você o feriu, mas ele continua em pé", ou, "Você não percebeu qualquer efeito").

Como um exemplo, o Mestre pensa consigo mesmo: "OK, o guerreiro com Força Boa conseguiu um ataque Ótimo com sua Espada Bastarda. O alvo conseguiu um rolamento Mediano, tem Boa Capacidade de Dano e está usando uma armadura pesada de couro. Hmm — posso cancelar a Capacidade de Dano e a Força, enquanto a Espada Bastarda é afiada o suficiente para penetrar na armadura se o golpe for bom o suficiente. Um acerto Ótimo contra uma defesa Mediana é suficiente, mas não realmente duro: posso então dizer que o perdedor está Ferido." Esse resultado então será anunciado ao perdedor do turno de combate.

O Mestre também pode usar um Teste Situacional para lhe ajudar. Role o dado por trás de um Escudo do Mestre, e deixe o resultado o guiar. Um rolamento de -1 ou +1 não é significativo — não mude o que você decidir. Mas um rolamento de +3 ou +4 adiciona um ou dois níveis ao dano.

Veja a Seção 4.57, Registrando Dano, para mais detalhes sobre como registrar os danos sofridos.

Esse sistema, embora simples e satisfatório para alguns Mestres, não oferece muito para aqueles que preferem o sistema descrito na Seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano. Não há motivo em determinar os Fatores Ofensivo e Defensivo se você não fizer nada com os números.

Um sistema que usa os Fatores Ofensivos e Defensivos exige que se determine o *Fator Total de Dano*. Ele é obtido somando-se todos os fatores ofensivos do atacante e subtraindo-se os fatores defensivos do alvo.

Exemplo, Leroy X Theodora:

Leroy:

- ◆ Força Boa (+1)
- ◆ Escala 0
- ◆ Espada Bastarda (+2 pelo tamanho, +1 por ser afiada = arma +3)
- ◆ Fatores Ofensivos de Dano = $1+0+3 = 4$
Boa Capacidade de Dano (+1)
Armadura de Anéis (+3)
Fatores Defensivos de Dano = $1+0+3 = 4$.

Theodora:

- ◆ Força Soberba (+3)
- ◆ Escala 0
- ◆ Acha-de-Armaz (+4)
- ◆ Fatores Defensivos de Dano = $3+0+4 = 7$
Capacidade de Dano Mediana (+0)
Armadura de Couro Curtido (+2)
Fatores Defensivos de Dano = $0+0+2 = 2$.

Fator Total de Dano de Leroy contra Theodora é $4 - 2 = 2$.

Fator Total de Dano de Theodora contra Leroy é $7 - 4 = 3$.

Já que o Fator de Dano de Theodora é maior, se ela acertar Leroy, ela causará mais dano do que se ele acertasse ela com um golpe igualmente forte.

Uma vez que esses números sejam determinados, anote-os de forma que não tenha que recalculá-los todo turno de combate.

Esse sistema exige que as fichas de personagens tenha uma guia de registro de dano, parecida com o seguinte:

Dano	Nível de Dano
1, 2	Arranhão
3, 4	Ferido
5, 6	Ferido Gravemente
7, 8	Incapacitado
9+	Morrendo

Os números sobre os níveis de dano representam a quantidade de dano necessária em um único golpe para causar o dano listado abaixo do nome. Por exemplo, um golpe de três ou quatro pontos Fere o personagem, enquanto um ataque de cinco ou seis pontos deixa-lhe Ferido Gravemente.

Esses números podem ser modificados pelo Mestre para fecharem em sua concepção de como o dano afeta as pessoas. Aumentar esses números torna mais difícil ferir alguém, enquanto abaixá-los torna o combate mais mortal.

Note que não existe nenhum número específico para Morto. Isso é deixado por conta do Mestre, e é deliberadamente não incluído para impedir a morte acidental de PCs.

Entretanto, você não pode simplesmente utilizar o fator de dano que você determinou acima — o Grau Relativo também é importante.

Um Grau Relativo de +1 é tratado como se fosse um dano *de raspão* — Veja a Seção 4.56, De raspão.

No caso de qualquer outro resultado ser obtido, simplesmente adicione o Grau Relativo do ataque ao Fator de Dano. (Você também pode incluir um rolamento de Dano — veja a Seção 4.61, Rolamento de Dano.)

O resultado pode ser um número positivo ou negativo. Se for 0 ou menos, nenhum dano é causado.

Se o número é positivo, compare o resultado com os números marcados acima dos níveis de dano, e veja qual o dano causado como descrito acima. Se Leroy acertou Theodora com um Grau Relativo de +2, ele adiciona o Grau Relativo ao seu Fator Ofensivo de Dano de +2 para formar um número de dano igual a quatro. Observando a tabela, nós vemos que um resultado de quatro equivale a um resultado Ferido (Ferimento Leve). Theodora está Ferida, e está a -1 até que ela esteja curada.

Para mais detalhes, veja a Seção 4.7, Exemplos de Combate e Dano.

Há outras formas de verificar o dano. Um Mestre que acredite que o Grau Relativo é mais importante que o Fator de Dano poderia dobrá-lo antes de adicioná-lo ao Fator de Dano. Os números sobre os níveis de dano deveriam ser ajustados para esse caso:

Dano	Nível de Dano
1 — 3	Arranhão
4 — 6	Ferido
7 — 9	Ferido Gravemente
10 — 12	Incapacitado
13+	Morrendo

Esse é um sistema satisfatório que é recomendável para aqueles que não se preocupam em dobrar o Grau Relativo.

Outros podem achar que a Força é mais importante e por aí afora. Um sistema de dano totalmente diferente é dado na Seção 4.63, Rolamento Mínimo — Médio — Máximo. Muitos outros foram propostos para o Fudge através dos anos e é fácil importar um de outros sistemas de jogos. Use aquele com o qual você se sentir à vontade.

4.56 De Raspão

Qualquer ataque com Grau Relativo de +1 pode causar no máximo um nível de Dano definido pelo Mestre (mais qualquer diferença na Escala). Pode até mesmo não causar dano nenhum, dependendo dos Fatores Defensivos do oponente: um soco contra uma armadura de placas não vai ferir nem um pouquinho o cavaleiro de armadura — a não ser que trate-se do soco de um gigante!

Tabela exemplo de gravidade de ataques de raspão:

Fator de Dano	Resultado
< 0	Sem Dano
0 — 4	Arranhão
5+	Ferido

Um Mestre pode ou não permitir um rolamento de dano em um ataque de raspão, mesmo quando usando os rolamentos de dano para outros ataques. Se permitido, um rolamento de dano não deveria mudar o resultado de um ataque de raspão em mais de um nível.

Diferença de Escala é um pouco mais complicada de resolver, mas ela deveria ser minimizada em um ataque tão fraco: a clava de um gigante poderia causar a um humano um ataque poderoso o suficiente para o deixar Ferido Gravemente, mas não para o Incapacitar.

Por outro lado, um tigre mordendo um rato com um sucesso relativo de +1 arranha tanto o rato quanto uma vaca arranha a grama...

4.57 Registrando o Dano

Uma vez que o dano final tenha sido determinado, ele é registrado na ficha do personagem ferido. Cada ferimento específico pode ser qualificado em Arranhado, Ferido (Ferimento Leve), etc., como introduzido na Seção 4.51, Níveis de Dano.

Usar um Atributo de Capacidade de Dano é uma forma simples de registrar danos. (Nesse caso, a Capacidade de Dano não conta na determinação da gravidade do dano.) Cada ataque que cause um dano maior que um Arranhão reduz a Capacidade de Dano do personagem em um nível — ou mais se o Mestre achar que o golpe foi poderoso o suficiente. (Arranhões podem se acumular como o Mestre desejar — talvez três Arranhões equivalem a um ataque mais poderoso.)

Quando alguém tem sua Capacidade de Dano reduzida para Mediocre, ele está Ferido: -1 para todas as suas ações. Quando ele estiver com Capacidade de Dano ruim, ele estará Ferido Gravemente: -2 em todas as ações. Quando ela baixar para Péssima, ele estará a -3 em todas as suas ações — ou até mesmo Incapacitado, se o GM desejar jogar dessa maneira. Capacidade de Dano abaixo de péssima é equivalente a Incapacitado — ou talvez pior.

(Para personagens que tenham Capacidade de Dano Mediocre ou pior, esses níveis apenas afetam um personagem quando ele for ferido. Isso é, um personagem sem ferimentos com Capacidade de Dano Mediocre **NÃO ESTÁ AUTOMATICAMENTE** a -1 em todas as suas ações. Entretanto, se o personagem levar sequer um ferimento, ele cai para Capacidade de Dano Ruim, ficando a -2 em todas as suas ações.)

O processo de cura nesse sistema não pode aumentar a Capacidade de Dano acima do nível do personagem ileso — ela apenas poderá ser ampliada através de Desenvolvimento do Personagem (veja o Capítulo 5).

Um sistema mais detalhado exige espaço na ficha de personagem para registrar-se os danos. Esse espaço parece-se com algo assim:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

Os números acima dos níveis de dano já foram discutidos na Seção 4.55, Determinando o nível de Dano.

Os espaços abaixo dos níveis de dano representam o quanto de cada tipo de dano um personagem pode receber.

Quando um ferimento é recebido, marque o espaço apropriado.

Exemplo: Um personagem recebe um ataque que o deixa Ferido Gravemente no primeiro turno de combate. Sua ficha de personagem deve ficar assim:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input checked="" type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

Esse personagem está a -2 em todas as perícias já que ele está Ferido Gravemente.

Se ele então receber um ataque que o deixe Ferido, ele deveria marcar a Ficha de Personagem assim:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input checked="" type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input checked="" type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

O personagem ainda está a -2 em todas as suas perícias. O resultado Ferido não é cumulativo com o resultado de Ferido Gravemente; apenas a penalidade do pior ferimento sofrido é que conta.

Se não houver um espaço aberto para um certo ferimento, o personagem marca o próximo resultado maior que *estiver aberto*.

Se o personagem acima, por exemplo, receber outro ataque que o deixe Ferido, nós vamos perceber que ele não possui espaços vagos nem em Ferido nem em Ferido Gravemente, então nós temos que ir direto para Incapacitado: o personagem agora está Incapacitado, e sua ficha de personagem irá ficar assim:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input checked="" type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input checked="" type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	F
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

Note que há um "F" no espaço de Incapacitado. O perso-

nagem está Incapacitado — ele não pode mais lutar, mas para efeito de cura (e de cicatrizes!), ele recebeu apenas dois ataques que o deixaram Ferido e um que o deixou Ferido Gravemente — nunca um ataque Incapacitante em um único ataque. Como ataques Incapacitantes são mais difíceis de serem curados, isso é importante de ser registrado.

Como outro exemplo, um personagem que receba dois ataques que o deixem Ferido Gravemente sem receber qualquer outro ataque estará Incapacitado, já que esse é o próximo nível de dano mais alto.

Note que há três espaços ao lado de Arranhão. Isso pode ser modificado por cada Mestre, claro. Um dano de Arranhão poderia não Ferir um lutador antes do mesmo receber o quarto Arranhão. Opcionalmente, um Arranhão nunca deveria fazer o nível de dano de um personagem passar de Ferido Gravemente, não importa quantos deles ele receba. O Mestre não deveria utilizar-se dessa regra quando os PCs estão lutando contra um monstro de Escala maior. De outra forma, não deveria ser permitido matar uma criatura quando o pior dano causado for um Arranhão.

A progressão de dano abaixo funciona para campanhas razoavelmente realistas. Para uma campanha mais cinematográfica (especialmente aquelas que não possuem curas mágicas ou por alta tecnologia), adicione uma caixa extra para Arranhão, Ferido e até mesmo Ferido Gravemente: ferimentos menores não costumam acumular-se rápido o suficiente para derrubar o personagem. Uma ficha de personagem para campanhas moderadamente cinematográficas fica assim:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

Não é considerado exagerado, para campanhas épicas, adicionar até mais duas caixas para Ferido e Ferido Gravemente.

Tome cuidado, pois adicionar caixas pode prolongar significativamente o combate.

Nunca adicione caixas para NPCs buchas-de-canhão, embora você possa desejar fazer isso para NPCs mais importantes. Para falar a verdade, NPCs fracos não deveriam sequer utilizar esse sistema. Um sistema simples de três estágios (Sem Dano, Ferido, Fora de Combate) é o suficiente para a maioria deles. Simplesmente faça uma marca na frente do nome dos NPCs Feridos, e risque os nomes daqueles que estiverem Fora de Combate.

4.58 Escalas de Não-Humanos em Combate

A Escala de Força do atacante é adicionada a seus Fatores Ofensivos de Dano, e a Escala de Massa do defensor é adicionada a seus Fatores Defensivos de Dano. Se você tiver combates com coisas menores ou mais fracas que seres humanos, lembre-se o que aprendeu na escola sobre adicionar ou subtrair números negativos...

Armaduras e armas afetam o dano causado normalmente, já que elas são Escaladas conforme as pessoas que o usam. Ataques tornam-se Arranhões, Ferimentos, etc., como normalmente — veja Seção 4.55, Determinando o nível de Dano.

Porém, um personagem extremamente pequeno não deveria ser capaz de causar dano em um alvo maior no sistema de danos numérico. O Mestre pode permitir que um ponto ou dois de dano penetre se o personagem menor conseguir um Sucesso Crítico. Flechas e lanças envenenadas também são uma possibilidade: o personagem menor pode mirar nas juntas da armadura e precisa simplesmente furar a pele para injetar o veneno.

Da mesma forma, esse sistema trata Escala de Massa como armadura, o que não é exatamente preciso. Na verdade, um oponente pequeno pode ir picotando lentamente um lutador grande, mas cada ferimento é tão pequeno, relativo à larga Escala do oponente, para causar dano por si próprio. Para refletir a grande quantidade de ferimentos pequenos atingindo um alvo maior, permita um rolamento de dano quando a Escala impedir que um ataque cause qualquer dano — isso é, quando a Escala for a única diferença entre conseguir um Arranhão e não conseguir causar dano nenhum. Veja a Seção 4.61, Determinando o nível de Dano.

Existem também armamentos "perfuradores de escala", como arpões de baleia e armas para matar elefantes. Eles não têm valores de dano enormes: ao invés disso, se elas atingirem bem, divida a Escala pela metade, ou ignore-a totalmente. Claro que se tal arma for usada contra um humano, ela deveria ter um modificador de dano massivo...

Exemplos de Combate: Nos exemplos a seguir, a Escala de Força de cada combatente é igual a sua Escala de Massa, mas não a do seu oponente (exemplo: a Escala de Força de Wilbur é 0 e a Escala de Massa também é 0). Também assume-se que o Mestre não irá usar o rolamento de dano opcional, que poderia variar nos três combates discutidos.

Primeiro exemplo: Wilbur, um cavaleiro humano com uma espada, está atacando um dragão.

O Fator Ofensivo de Dano de Wilbur é um respeitável +6:

- ◆ Força Ótima: +2
- ◆ Espada de Duas Mãos: +4 (+3 do tamanho, +1 por ser afiada)
- ◆ Escala: +0

O Fator Defensivo de Dano do dragão é +8:

- ◆ Capacidade de Dano Mediana: +0
- ◆ Pele Grossa: +2
- ◆ Escala: +6

O Fator de Dano de Wilbur contra o dragão é portanto:

$$6 - 8 = -2$$

Se Wilbur acerta o dragão com um Grau Relativo de +3, ele consegue $3 - 2 =$ um ponto de dano. Analisando-se sua força, arma, e o tanto pelo qual ele venceu, seria um golpe terrível contra um ser humano, mesmo usando armadura. Mas esse não é um inimigo humano. Apenas um ponto passa pela Escala e pela Pele Grossa do dragão. O Mestre marca um Arranhão no dragão, e a batalha continua. Já que NPCs importantes têm três caixas de Arranhão, Wilbur terá que fazer isso pelo menos mais três vezes antes de finalmente conseguir Ferir o dragão. Ele pode precisar de ajuda, ou então poderá ser obrigado a recorrer a uma espada mágica.

Segundo exemplo: Sheba, uma guerreira humana, acabou de chutar McMurtree, um leprechaun.

Fator Ofensivo de Dano de Sheba = +1:

- ◆ Força Mediana: +0
- ◆ Perícia de Combate Desarmado, com botas pesadas: +1
- ◆ Escala: +0

(A perícia de Artes Marciais de Sheba normalmente lhe daria um dano +0, e botas normalmente garantiriam um +0. O GM determina, porém, que a combinação das duas fornece um +1.)

Fator Defensivo de Dano de McMurtree é -3:

- ◆ Armadura de Couro Leve: +1
- ◆ Capacidade de Dano Mediana: +0
- ◆ Escala: -4

Fator de Dano de Sheba contra McMurtree é:

$$1 - (-3) = +4$$

(Subtrair um número negativo significa que você adiciona um número igual, porém positivo.)

Se Sheba vencer seu primeiro turno de combate por um Grau Relativo de +2, ela irá conseguir um total de $4 + 2 =$ seis pontos. O jogador de McMurtree procura seis na tabela de dano na sua ficha de personagem: Ferido Gravemente — ele está a -2 para o próximo turno de combate, e em grave perigo se ele for atingido novamente.

Terceiro exemplo: um amigo de McMurtree, Fionn, agora bate seu shillelagh (bastão de raiz de carvalho) contra a perna de Sheba.

O Fator Ofensivo de Dano de Fionn é -1:

- ◆ Força Boa: +1
- ◆ Shillelagh: +2 (tamanho médio em relação a Fionn, sem lâmina)
- ◆ Escala: -4

O Fator Defensivo de Dano de Sheba é +2:

- ◆ Armadura de Couro Pesada: +2
- ◆ Escala: +0

O Fator de Dano de Fionn contra Sheba é:

$$-1 - 2 = -3$$

Se Fionn vencer por +3, um ataque sólido, ele soma $-3 + 3 = 0$. Para azar de Fionn, ela não sofre nenhum dano de um ataque tão bem encaixado.

Fionn deverá pensar em alguma outra estratégia, e rápido. Para sorte de Fionn, ele sabe algumas mágicas, e se conseguir se esquivar de apenas um chute de Sheba, ela irá aprender da forma mais difícil porque não é bom enfrentar o povo leprechaun...



4.6 Opções de Dano

Essa seção introduz algumas opções mais simples para determinar danos. Muitas outras são possíveis em Fudge, e a lista abaixo não deveria ser considerada oficial ou completa. Elas foram incluídas para possíveis usos, mas também para inspirar os Mestres a criar suas próprias opções.

4.61 Rolamento de Dano

Embora o rolamento de dano seja opcional, ele é recomendável se você estiver usando fatores de dano numéricos. Isso porque os fatores de dano são normalmente fixados para a luta inteira, e as coisas tendem a ficarem estagnadas. Isso também permite a um lutador pequeno ter alguma chance contra um alvo maior — um resultado satisfatório.

Existem muitas maneiras de usar-se um rolamento de dano.

Uma pode ser rolando um dado Fudge simples de -1, 0 ou +1. Esse valor pode ser adicionado ao fator de dano, ou, de forma mais ampla, ao próprio nível de dano.

Por exemplo, se um lutador infringir 4 pontos de dano, normalmente esse será um resultado Ferido. Se um +1 em 1dF for rolado, porém, ele pode aumentar o resultado para um +5 (se for adicionado ao Fator de Dano), o que irá aumentar o dano para Ferido Gravemente. Porém, um -1 não irá mudar o dano: irá o reduzir para 3, o que ainda é um resultado Ferido. Mas se o Mestre estiver usando o 1dF para alterar o *nível* de dano, então um -1 irá mudar o resultado para um Arranhão, já que esse resultado é um nível de dano abaixo de Ferido.

Ao invés de utilizar um rolamento de dano separado, o Mestre poderia simplesmente usar os rolamentos usados para resolver a Ação Oposta. Se o atacante vencer por um resultado par (-4, -2, 0, +2, +4), adicione um ao Fator Ofensivo. Se o resultado for ímpar (-3, -1, +1, +3), seu fator ofensivo permanece inalterado. Faça o mesmo para o defensor, exceto que isso irá afetar seu fator defensivo. Esse sistema irá ajudar o defensor em 25% das tentativas, o atacante em outras 25% das vezes, e não irá afetar os rolamentos nas 50% das vezes restantes.

Exemplo: o defensor perde seu turno de combate, mas rola exatamente o seu nível de característica (rolamento de 0): ele adiciona um ao seu Fator Defensivo. O atacante vence com um rolamento de +3: seu Fator Ofensivo não é alterado. O Número de Dano Final é reduzido em um — o defensor, embora tenha perdido o turno, fez de tudo para tirar o corpo fora, embora o tenha feito para o lado errado. Ele ainda estará ferido, mas terá retirado seus órgãos vitais do caminho do golpe.

Esse sistema também pode ser aplicado contra o *nível* do dano ao invés de contra o fator de dano.

Um sistema mais complicado usa um Teste Situacional (resultado de -4 a +4, sem basear-se em nenhuma características), e adiciona-o ao número de dano calculado (o número sobre o nível de dano), segundo a Seção 4.55, Determinando o nível de Dano. Números de dano final negativos são tratados como dano 0.

O Mestre pode desejar limitar de alguma forma o rolamento de dano, para impedir que o resultado flutue demais.

Por exemplo:

1. Se o dano calculado for positivo, o rolamento de dano não poderá exceder o dano calculado. Isso é, se o resultado calculado for +2, qualquer rolamento de +3 ou +4 será tratado como +2, formando um total de quatro pontos de dano.
2. Se o dano calculado for positivo, o dano final não poderá ser menor que +1.
3. Se o dano calculado for negativo ou 0, o dano final poderá ser ampliado no máximo para +1 por um rolamento de dano.

Primeiro Exemplo: o dano calculado foi determinado em -2 devido a armadura e Escala. Ele precisa obter um +3 ou +4 no rolamento de dano para causar um dano no defensor, nesse caso, e poderá causar então apenas um ponto de dano calculado: um Arranhão.

Segundo Exemplo: O dano calculado é +2 (um Arranhão). Um rolamento de +2 até +4 forma um dano final de quatro pontos, já que o dano calculado não pode ter seu valor ampliado para mais que o dobro por um rolamento de dano. Um rolamento de dano de +1 resulta em um dano final de três pontos. Um rolamento de dano de 0 resulta em um dano final de dois pontos. Qualquer rolamento de dano negativo resulta em um dano final de um ponto, já que todo dano calculado positivo não pode ser reduzido para menos de um ponto por um rolamento de dano.

Por questão de simplicidade, claro, o GM pode simplesmente ignorar as limitações e permitir que o rolamento de dano fique em qualquer lugar de -4 a +4, deixando a sorte decidir aonde eles pararão...

Muitos outros sistemas de rolamento de dados de dano são possíveis — esses foram oferecidos apenas como exemplos para o GM.

4.62 Contusão, Nocaute e Dano Limitado

Um jogador pode anunciar que seu personagem está tentando nocautear ou atordoar seu oponente ao invés de feri-lo. Usar a parte chata de uma lâmina ao invés do fio, por exemplo, permite alcançar tal intento. O dano é determinado normalmente, mas qualquer dano residual normalmente não fere seu oponente: ao invés disso ele fica atordoado.

Nesse caso, um resultado Ferido é chamado de "Atordoado" — um personagem atordoado não pode atacar ou realizar Defesas Totais, e está a -1 para se defender *por apenas um turno de combate*. Entretanto, o resultado de Atordoado fica na ficha de personagem: isso é, um resultado Atordoado, mesmo se dado mais de um turno de combate após o primeiro, irá fazer o personagem ficar Gravemente Atordoado. (Resultados de Atordoado curam como Arranhões: *após* o fim do combate).

Um resultado de Ferido Gravemente em um ataque por atordoamento é chamado de Gravemente Atordoado: o alvo não pode atacar e ficará a -2 em todas as suas ações por *dois* turnos de combate.

Um resultado de Incapacitado ou pior quando vindo de dano por atordoamento resulta em nocaute do alvo. Um personagem nocauteado não precisa de tratamento para se recuperar — apenas tempo. (Apenas um Mestre draconiano obrigaria o personagem a rolar para impedir dano cerebral — isso é ficção, não realidade.)

O Mestre pode simplesmente decidir que um ataque Bom (ou melhor) na cabeça nocauteia alguém automaticamente. Em uma Ação Oposta, o ataque Bom também deverá vencer o combate, claro.

De forma semelhante, um personagem pode decidir que o seu personagem irá causar dano reduzido em um certo ataque. Isso é conhecido como "colocar um golpe", mesmo quando tal golpe seja de espada. Isso normalmente ocorre em duelos por honra, aonde é necessário obter apenas o "primeiro sangue" para vencer, e matar o seu oponente o fará ser taxado de assassino. Um Arranhão irá garantir a vitória em um duelo pelo "primeiro sangue" — não é necessário ferir ninguém para isso.

Para colocar um golpe, simplesmente anuncie o limite de dano que você quer causar caso seja bem-sucedido.

Um espadachim diz que ele quer causar apenas um Arranhão, por exemplo. Nesse caso, mesmo que ele vença a Ação Oposta por +8, e adicione +3 por sua espada, o máximo que ele pode fazer é ludibriar seu

inimigo. Você está simplesmente tentado Arranhar seu adversário — mais provavelmente, com um resultado desse, o Arranhão terá a forma de um "Z"!

4.63 Rolamento Mínimo — Médio — Máximo

Esse sistema de determinação de dano não pretende ser realista, e pode produzir algumas variações muito altas. Mas ele é rápido, fácil e muito divertido, e funciona muito bem em certos estilos de jogo.

Esse sistema requer 3d6 para um rolamento de dano, mesmo se estiverem sendo usados 4dF para a resolução de ações.

Como funciona: role 3d6 quando o resultado do dano for exigido. Você provavelmente irá ler apenas um dos dados, entretanto: pode ser tanto o menor valor (Mínimo), o mediano (Médio), ou o maior valor (Máximo), dependendo do fator de dano e do Grau Relativo. Quanto maior o Fator de Dano e/ou o Grau Relativo, melhor o d6 que você irá ler para determinar o resultado do ataque.

Se você estiver usando o sistema de Rolamento Mínimo — Médio — Máximo, utilize o sistema de registro de danos na ficha de personagem apresentado na Seção 4.57, Registrando Dano:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

Os fatores de dano ofensivos e defensivos listados na Seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano, serão usados. Porém, eles não são adicionados ao Grau Relativo. Ao invés disso simplesmente calcule o Fator Total de Dano como normalmente: (Força do Atacante + Escala + Arma) menos (Capacidade de Dano do defensor + Escala + Armadura). Cada jogador deve anotar esse número depois que o mesmo for determinado para o combate.

Antes de o jogo começar, o Mestre decide o quão importante o Fator de Dano e o Grau Relativo são na determinação da severidade do dano. A tabela abaixo é recomendada como um ponto de partida; o Mestre pode ajustá-la como achar adequado:

Fator de Dano	Bônus	Grau Relativo
< 0	- 1	—
0, 1, 2	0	2, 3
3, 4, 5	+1	4, 5
6+	+2	6+

Um Fator de Dano de três, por exemplo, tem um bônus de leitura de dado de +1, enquanto um Grau Relativo de três tem um bônus de leitura de dado de 0. O Mestre pode aplicar um modificador de -2 se o Fator de Dano for muito abaixo de 0 (-5 ou pior).

Como as regras de ataques de raspão permanecem inalteradas com esse sistema, não existe listas para Graus Relativos de menos de dois.

Adicione o bônus para o Fator de Dano com o bônus para Grau Relativo para chegar ao bônus final. Exemplo: um personagem tem um Fator de Dano de +3 (bônus: +1) e um Grau Relativo de +5 (bônus: +1). Seu bônus total para aquele turno de combate é +2.

O que esses bônus representam?

Um "bônus" total de menos de 0 significa que nenhum dano é possível — nem mesmo role os dados. De outra forma, localize o bônus total na tabela abaixo:

Bônus Total	Dados a Serem Lidos
0	Mínimo
1	Mediano
2	Máximo
3	Some Máximo + Mínimo
4	Some todos os três

O mediano é o valor do meio. Ele pode ser o mesmo que o valor maior ou menor, como num rolamento de 2, 4 e 4: o Mínimo = 2, o Mediano = 4, e o Máximo = 4. Um rolamento triplo equivale a Min = Med = Max. (Por favor leia o valor *mediano* — não necessariamente o dado que está fisicamente entre os dois outros da tabela.)

Uma vez que você tenha determinado o dado que deverá ler, compare-o com os números acima dos níveis de dano. Com um rolamento de 1, 3, 5, por exemplo, o dado Mínimo = 1 (um Arranhão), o Mediano = 3 (Ferido), e o Máximo = 5 (Ferido Gravemente). Você deverá porém ler apenas um dos dados, não todos os três.

Com bônus de três ou mais, some os dados apropriados como listado na tabela. Para resultados acima de nove, o Mestre está livre para matar automaticamente o alvo, ou então o deixar apenas Morrendo, conforme apropriado para a situação.

As tabelas não pretendem serem intrusivas, apenas guias. A intenção básica é que o atacante use Mediano quando tiver obtido *ou* um Fator de Dano decente *ou* um Grau Relativo decente; se ele não obteve nenhum dos dois, deveria utilizar Mínimo; e utilizar Máximo quando obtiver os dois. Todos os outros valores são derivados dessa idéia simples. Dessa maneira, o Mestre pode ignorar todas as tabelas, e com tal idéia na cabeça, apenas decidir qual dos dados deverá ser lido.



Por exemplo, o Mestre pode dizer, "Uau! Você o acertou no meio da testa com o balde deixado pelo mordomo que fugia em disparada. Belo tiro — ele cai de costas. Para o dano, role 3d6 e leia o Máximo!"

Isso deve ser o suficiente para um jogo descritivo, no qual os jogadores descrevem as ações de seus personagens com grande detalhamento.

Exemplo do sistema Mínimo — Médio — Máximo:

A valorosa Rachel está lutando contra o desprezível Archie. Ambos são de Escala 0, portanto a Escala não será citada.

Rachel:

- ♠ Bastão: +2
- ♠ Força Mediana: +0
- ♠ Fator de Dano Ofensivo: +2
- ♥ Armadura de Couro Leve: +1
- ♥ Capacidade de Dano Boa: +1
- ♥ Fator de Dano Defensivo: +2

Archie:

- ♠ Espada Longa: +4
- ♠ Força Ótima: +2
- ♠ Fator Ofensivo de Dano: +6
- ♥ Armadura de Couro Pesada: +2
- ♥ Capacidade de Dano Mediana: +0
- ♥ Fator Defensivo de Dano: +2

Desta maneira, o Fator de Dano de Rachel é $2 - 2 = 0$. Ela não recebe nenhum bônus.

O Fator de Dano de Archie é $6 - 2 = 4$. Ele recebe um bônus +1, de acordo com a tabela acima.

No primeiro turno, Rachel vence por +2, acertando Archie no peito. Um Grau Relativo de +2 não oferece qualquer bônus (e ela já não tinha nenhum do seu Fator de Dano), portanto Rachel irá ler o Mínimo. Ela rola 3d6 e tem muita sorte: um 3, um 5 e um 6. O Mínimo é 3: ela Fere Archie, que agora está a -1 e marca sua caixa de Ferido.

No segundo turno, Archie consegue vencer com um ataque de raspão: +1 de sucesso relativo. Não calcule um bônus nesse caso — use a regra de ataques de raspão da Seção 4.56, De Raspão. Seu Fator de Dano é apenas quatro, portanto ele causa um Arranhão em Rachel.

No terceiro turno, Archie se sai muito melhor: ele vence Rachel por +5 enquanto ela cai em uma cadeira! Ele agora consegue dois bônus, um por seu Fator de Dano e outro por seu Sucesso Relativo: ele irá ler o resultado Máximo. Mas o karma de Archie está precisando mesmo de um reabastecimento: ele rola 1, 2, e 3. Rachel está apenas Ferida, e o GM marca a caixa de Ferido dela.

Rachel realiza um Ataque Total para o turno seguinte, e com um +1 para acertar ela consegue um incrível +6 contra Archie! Ela consegue bônus +2 para um ataque com um Grau Relativo tão alto — ela irá ler o dado

Máximo — e recebe +1 no rolamento de dano pelo Ataque Total. (Note que esse é um +1 no resultado do dado, não um +1 no bônus para leitura do dado). O Mestre rola 1, 4 e 6. Ela lê o Máximo e soma 1 para um total de 7. Lendo a tabela de dano da ficha de personagem, ela vê que ele está Incapacitado, e declara que o bastão de Rachel acertou-o bem no meio do nariz de Archie, provavelmente causando-lhe sérios danos, e no mínimo o nocauteando dessa batalha!

Para um jogo mais épico, aonde é importante ser capaz de Incapacitar com um único golpe, use a seguinte tabela de dano na folha de personagem:

Dano	Nível de Dano	
1, 2	Arranhão	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3, 4	Ferido	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5, 6	Ferido Gravemente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7, 8	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
9+	Morrendo	<input type="checkbox"/>

As caixas de dano extras estão em sintonia com um jogo mais épico, mas elas são opcionais.

4.64 Morte de Personagens

Algumas vezes os dados tentam matar um PC. Em muitas campanhas, a morte de um PC não deveria acontecer por causa de um rolamento ruim no dado, mas apenas se as ações dos personagens forem suficientemente altruístas — ou estúpidas — para o levarem à morte.

Três métodos para prevenir a morte acidental dos PCs serão apresentados. Eles podem ser usados separadamente, ou em conjunto, ou simplesmente não serem usadas. Eles não deveriam ser usados para os NPCs bucha-de-canhão, mas poderiam ser usadas para os NPCs mais importantes. A regra da "morte automática" da Seção 4.51, Níveis de Dano, têm precedência sobre tais sugestões.

- 1) Um personagem não pode receber mais que três níveis de dano em um ataque. Por exemplo, um personagem sem ferimentos pode ser Arranhado, Ferido ou Ferido Gravemente em um ataque, mas qualquer dano em excesso será perdido. Um personagem Ferido pode ficar Morrendo após um ataque, mas não pode ser morto de cara.
- 2) Um personagem não pode ficar Morrendo exceto se ele começar o turno de combate Incapacitado. Isso é mais fácil de ser mantido do que o primeiro sistema, e assume que existe alguma diferença entre um dano severo e um dano mortal. Esse sistema não é realista, mas ele não foi pensado para o ser: ele foi pensado para tornar o PC mais heróico do que na vida real.
- 3) Um personagem pode gastar um Ponto de Embuste (Seção 1.36) para transformar um ataque mortal em um ataque "apenas" severo.

4.65 Níveis Tecnológicos como Escala

As diferenças tecnológicas entre armas e armaduras podem ser expressas como Escala se o Mestre desejar. Ao invés de tentar determinar o quanto de mega-dano um pulverizador transvibracional subneural causa, o Mestre pode simplesmente determinar, "Essa arma é do mesmo nível tecnológico da armadura do defensor — desse modo, ela tem o mesmo efeito nela que uma pistola moderna teria em kevlar." Entretanto, se usada contra alguém que está usando kevlar, o pulverizador transvibracional subneural causa mundos de dano — kevlar não foi desenvolvido para parar esse tipo de coisa.

Basicamente, não existe muita diferença entre trespassar uma espada no peito de alguém nu, ou atirar com um .38 contra alguém nu, ou usar um pulverizador transvibracio-

nal subneural contra alguém nu: pessoas nuas não resistem bem à maioria das armas. Armaduras de placa conseguem parar espadas eficientemente, mas não ajudam muito contra .38 — exceto se conseguirem a defletirem da pessoa. E provavelmente não farão efeito algum contra o pulverizador, embora possam fazer algum efeito: o Mestre deverá decidir o efeito que tal arma tem em uma armadura de placas.

O conceito de níveis tecnológicos como Escala apenas entra em jogo quando armas de um nível tecnológico são usadas contra armaduras de outro nível tecnológico. Nesse momento, o Mestre pode adicionar um nível arbitrário de Escala para a arma — ou armadura, o que for de maior nível tecnológico. Nenhuma tentativa de quantificar níveis tecnológicos será feita aqui. Essa seção é apenas alimento para a imaginação.

4.7 Exemplo de Combate e Dano

Esse exemplo usa o sistema numérico de Fatores Ofensivos e Defensivos da Seção 4.54, Tabela Exemplo de Fatores de Dano. Ela também usa um rolamento de dano: a opção de 4dF, com todas as três limitações listadas.

Os dois oponentes são guerreiros Medievais, Snorri e Brynhild. A luta acontece em um salão de bar, que esvazia-se rapidamente de seus ocupantes enquanto as armas são sacadas. Ninguém notou que o filho do taberneiro saiu muito antes disso, quando o briguento Snorri estava apenas trocando insultos com o orgulhoso Brynhild. Ambos os lutadores são humanos (Escala 0), portanto a Escala está fora da discussão.

Snorri:

- ◆ Perícia de Espadas: Ótima
- ◆ Sem Escudo
- ◆ Força: Boa (+1)
- ◆ Arma: Espada Mágica (+2 por tamanho, +1 por fio, +1 por magia = +4)

Fator Ofensivo de Dano: (+5)

- ◆ Capacidade de Dano: Boa (+1)
- ◆ Armadura: Couro Pesado (+2)

Fator Defensivo de Dano: (+3)

Brynhild:

- ◆ Perícia com Machado: Boa
- ◆ Escudo: Médio (-1 na perícia de arma do adversário)
- ◆ Força: Ótima (+2)
- ◆ Arma: Machado (+2 por tamanho, +1 por fio = +3)

Fator Ofensivo de Dano: (+5)

- ◆ Capacidade de Dano: Mediana (+0)
- ◆ Armadura: Couro Pesado (+2)

Fator Defensivo de Dano: (+2)

Fator de Dano de Snorri X Brynhild: 5 - 2 = +3

Fator de Dano de Brynhild X Snorri: 5 - 3 = +2

A perícia de Snorri é reduzida para Boa para esse combate por causa do escudo de Brynhild — veja a Seção 4.31, Modificadores de Corpo a Corpo.

No primeiro turno, Snorri consegue um resultado Ótimo em sua perícia com arma (rolamento do dado = +1), e Brynhild consegue um resultado Mediano (rolamento do dado = -1). Snorri vence com um Grau Relativo de +2. O Fator de Dano de Snorri de +3 é somado então, perfazendo um dano de +5. Observando a ficha de personagem, um resultado de +5 equivale a um ataque que deixaria o alvo Ferido Gravemente — antes do rolamento de dano.

O Mestre está exigindo rolamentos de dano, então o jogador de Snorri rola o dado: que pena, um -2. Isso reduz o dano para três. Como Brynhild é um NPC, o Mestre verifica na tabela de dano de sua ficha de personagem e encontra o valor três como um resultado Ferido. O Mestre marca a caixa abaixo da palavra "Ferido", e o próximo turno é lutado. Brynhild está agora a -1 pelo resto da batalha.

No segundo turno, ambos os combatentes conseguem Bons resultados — um embate. O Mestre descreve-o como uma troca de golpes que são aparados ou bloqueados enquanto os lutadores circulam-se mutuamente. Mais cinco segundos passam nesse turno, determina o Mestre.

No terceiro turno, Snorri consegue um resultado Ótimo e Brynhild apenas um resultado Bom — Snorri acerta novamente. Como o Grau Relativo é +1, foi um ataque de raspão. O Mestre autoriza um rolamento de dano em um ataque de raspão, mas não vai deixar ele deixar que isso mude o dano em mais de um nível o dano. O Fator de Dano de +3 de Snorri normalmente lhe garante um Arranhão em um ataque de raspão.

Snorri rola um 0 para o dano, portanto o Mestre marca uma caixa de Arranhão na ficha de personagem de Brynhild.

No quarto turno, Snorri decide acabar de vez com o Ferido Brynhild: ele usa um Ataque Total, que lhe dará um modificador +1 para sua perícia e um modificador +1 para seu dano, caso ele vença. Brynhild decidiu tentar obter uma vantagem da situação, porém: ele está usando uma Defesa Total, procurando ver alguma forma de obter uma vantagem sobre Snorri no quinto turno. Brynhild recebe um modificador de +2 em sua perícia nesse turno, mas não poderá ferir Snorri se vencer. Snorri obtém um resultado Ótimo, mesmo contando com seu bônus +1 pelo Ataque Total, e Brynhild também consegue um resultado Ótimo. Snorri normalmente teria perdido o turno de combate (Ataques Totais fazem os atacantes perderem em caso de resultados de empate), mas a Defesa Total de Brynhild significa que ele não mirou ataques contra Snorri, apenas impediu-o de o acertar.

O Mestre exige um teste Bom de Percepção de Brynhild de modo a dar-lhe uma vantagem situacional. Seu atributo Percepção é Ótimo, portanto ele passa facilmente no teste. Ele nota uma bebida que alguém deixou cair anteri-

ormente na fuga do bar. Como ele defendeu-se de forma bem-sucedida nesse turno, o Mestre determina que ele empurrou Snorri no chão escorregadio por um turno.

No quinto turno, o Mestre dá a Snorri um -1 na sua perícia para aquele turno (baixando-a para Mediana) por desequilíbrio. Snorri tenta um ataque comum, enquanto Brynhild, ferido, desesperado, e sentindo que essa pode ser sua única chance, parte para o Ataque Total: o modificador +1 na sua perícia devolve-a do nível Mediano por causa do ferimento para o nível Bom padrão. Brynhild consegue um resultado Ótimo, e Snorri um resultado Bom: Brynhild vence esse turno por +1.

Como ele estava executando um Ataque Total, ele recebe um bônus de +1 no dano. Como isso *afeta* um ataque de raspão, seu resultado normal de Arranhão (em um ataque de raspão) sobe para Ferido. Ele rola um 0 no rolamento de dano, portanto Snorri está Ferido: -1 até conseguir se curar.

O combate é interrompido nesse momento pela guarda da cidade, que foi alertada pelo filho do taberneiro. Snorri e Brynhild são trancafiados em celas separadas, provavelmente satisfeitos de terem saído do que estava se tornando um duelo potencialmente mortal...

4.8 Cura

Danos são curados através de perícias médicas ou poderes sobrenaturais.

Um Arranhão é tão insignificante para exigir um rolamento de uma perícia de cura (embora possa exigir um beijinho para sarar...). Arranhões são normalmente zerados após a batalha, desde que os personagens tenham cinco ou dez minutos para cuidarem deles. Um GM específico pode dizer de outra maneira, claro: eles ficam por um dia ou dois, por exemplo.

Um resultado Bom em uma perícia de cura reduz todos os ferimentos em um nível (níveis Feridos são curados, níveis Feridos Gravemente caem para Feridos, etc.). (Arranhões não contam como níveis para efeito de cura. Isso quer dizer: um nível Ferido que seja curado em um nível é totalmente curado). Um resultado Ótimo reduz todos os ferimentos em dois níveis, e um resultado Soberbo reduz todos em três níveis.

A cura por meio de perícias médicas realistas leva tempo: o sucesso no rolamento apenas garante que os ferimentos *irão* ser curados, dando tempo suficiente. Quanto tempo será necessário depende do nível tecnológico do ambiente de jogo, e também do Mestre. (Um dia por ferimento tratado é uma cura extremamente rápida, mas pode ser apropriada para

cenários épicos. Da mesma forma, um minuto para cada ferimento curado por magia é muito rápido.) Se atividades extenuantes podem ou não fazerem os ferimentos se abrirem antes do período de cura também fica a cargo do Mestre...

Exemplo: um personagem com três ferimentos (dois com resultado Ferido e um com resultado Ferido Gravemente) é curado com um rolamento Bom. Após o tempo apropriado, os dois ferimentos de nível Ferido são completamente curados, enquanto o ferimento de nível Ferido Gravemente irá agora ser um ferimento de nível Ferido (e irá causar um redutor -1 normalmente).

De outra forma, ferimentos curam-se por si só na base de um nível de dano por semana de descanso — ou mais tempo, se o GM estiver sendo mais realistas. Isso é, após uma semana de descanso, um personagem Incapacitado fica Ferido Gravemente, etc. O GM pode também exigir um teste contra um atributo de Constituição: Dificuldade Mediana para Ferido, Dificuldade Boa para Ferido Gravemente, e Dificuldade Ótima para Incapacitado. Falhar nesse rolamento reduz a velocidade do processo de cura. Alguém Morrendo poderia precisar de mais tempo ainda para curar-se mesmo com intervenção mágica ou de alta tecnologia.

Desenvolvimento do Personagem

Capítulo 5

FUDGE

Após jogar um pouco, normalmente a cada seção, o personagem irá desejar que seu personagem cresça em habilidades. Nesse momento, um personagem desenvolvido poderá exceder os limites iniciais de perícias definidos pelo Mestre (como um Soberbo e três Ótimos). Há duas formas de lidar com o desenvolvimento do personagem, ou "experiência", como normalmente ela é chamada.

5.1 Desenvolvimento Subjetivo do Personagem

Quando o jogador acha que o personagem está suficientemente aprimorado para melhorar em uma certa característica (e quando ele achar que está interpretando bem esse desenvolvimento), ele pede permissão para o Mestre para melhorá-la. Uma característica pode ser ampliada apenas um nível por vez. Uma característica deve ser usada mais vezes para aprimorar para ser aprimorada de Boa para Ótima do que para ser aprimorada de Mediana para Boa, e por

aí afora. Deveria ser mais fácil aprimorar uma perícia do que um atributo.

Ou o Mestre pode simplesmente premiar uma boa aventura com o aumento em uma característica que ele imagine que deveria ser aprimorada. Nesses casos, não há a necessidade de uma redução correspondente em outras características — isso é desenvolvimento do personagem, não criação dele.

5.2 Desenvolvimento Objetivo do Personagem

No Sistema de Desenvolvimento Objetivo do Personagem, o Mestre pode dar Pontos de Experiência (PEX), que o jogador pode usar para ampliar suas características da maneira que quiser, de acordo com a tabela abaixo:

Aumentar/Adicionar:	Custa:
Um Atributo	Triplique o custo para perícias do mesmo nível.
Uma Bênção	6 PEX (ou mais) mais o consentimento do mestre.
Um Poder Sobrenatural	12 PEX (ou mais) mais o consentimento do mestre.

Uma característica só pode ser ampliada um nível por vez.

O Mestre pode ajustar esses pontos por níveis para qualquer coisa que ele achar adequada e pode exigir que eles apenas ampliem características que serão usadas significativamente durante uma aventura. Se uma campanha longa está planejada, os custos de PEX deveriam ser dobrados para oferecer terreno para o crescimento dos personagens. Definir perícias de forma precisa também garante que os personagens não ficarão poderosos demais de forma rápida demais.

Como uma base, boa interpretação deveria ser premiada com um a três PEX por seção de jogo, com um limite de quatro PEX para interpretação impecável. Os jogadores podem guardar PEX por tanto tempo quanto desejar.

Aumentar Uma Perícia de:	Para:	Custa:
Péssima	Ruim	1 PEX
Ruim	Medíocre	1 PEX
Medíocre	Mediana	1 PEX
Mediana	Boa	2 PEX
Boa	Ótima	4 PEX
Ótima	Soberba	8 PEX
Soberba	Lendária	16 PEX *
Lendária	Lendária — 2º Nível	30 PEX *
Cada Nível Lendário Adicional		50 PEX *

* — Mais o consentimento do Mestre.

Exemplo: Violeta, a Herbalista, tem uma Inteligência Boa. Os custos em PEX para aumentar Herbalismo são normais até que ele tente aumentá-la para Ótima, que é maior que sua Inteligência natural. Nesse momento, ela precisará pagar +2 PEX além dos exigidos pela tabela de experiência: seis PEX para aumentar Herbalismo para Ótimo, e outros dez PEX para aumentá-los para Soberbo.

Essa proposta é recomendada apenas para o desenvolvimento do personagem — não para criação de personagem. O Mestre deverá informar os jogadores na criação de personagem se essa opção estará valendo, de forma que eles possam planejar os atributos de seus personagens de acordo.



5.3 Desenvolvimento Pelo Treino

Aprimorar perícias por meio de PEX não é sempre realista, para dizer a verdade. Uma seção de jogo normalmente irá cobrir apenas algumas horas de tempo de campanha. Permitir que o personagem aprimore uma ou duas perícias diferentes de Mediano para Bom em tão pouco tempo é totalmente absurdo. Mas é divertido para os jogadores e psicologicamente satisfatório, e por isso é recomendável.

Como uma alternativa, ou em adição aos métodos acima, o Mestre pode permitir que características sejam ampliadas através de quantidades apropriadas de tempo. Isso pode exigir encontrar um professor (o que pode custar dinheiro) ou obter uma profissão apropriada (que pode não ser totalmente dedicada à perícia que você deseja aprender, e portanto exigir mais tempo). Também é possível aprender algo por conta própria, mas o Mestre deveria dobrar o tempo exigido. Se usar o sistema de Desenvolvimento Objetivo de Personagem, o Mestre pode (ou não) exigir que os PEX sejam gastos dessa maneira — isso é, você não pode gastar os PEX a não ser que consiga tempo para treinar.

O Mestre define o tempo e o custo do treinamento e a dificuldade de encontrar um professor. O professor terá duas perícias que deverão ser consideradas: a perícia Ensino, e a perícia a ser ensinada. o jogador pode precisar rolar dados para ver o quão diligentemente seu personagem estuda a perícia. O rolamento pode ser baseado em um atributo como Força de Vontade, Zelo, Sabedoria, Autodisciplina, Auto-Motivação, Psique, Inteligência, etc. Se o jogador conseguir dar uma razão válida para o interesse do personagem em aprender essa perícia, o Mestre pode dar um bônus de até

+2 na característica testada. O Mestre pode exigir um rolamento de dado simples, ou um rolamento por semana, por mês, etc... Se rolamentos múltiplos forem exigidos, pelo menos metade deles deverão ser bem sucedidos para garantir o aprimoramento na perícia.

Exemplo: Billy Blaster, cadete espacial, está de volta à Academia após seu primeiro período em serviço. Ele considera que sua perícia Mediana em Pistolas Laser está abaixo do necessário. Ele inscreve-se em um curso de seis semanas em uso de Pistolas Laser, cujo professor é Soberbo em Pistolas Laser e tem uma perícia Ensino Ótima. (Como Billy possui a Benção: Empregado da Patrulha Espacial, esse é um treinamento gratuito para ele). O Mestre decide que o jogador de Billy necessita passar em um teste de Força de Vontade a cada duas semanas para ver o quanto ele está se dedicando aos estudos. Se pelo menos dois dos três rolamentos forem Mediocres ou melhores, Billy poderá aumentar sua perícia em Pistola Laser de Mediano para Bom, dado o tempo do treinamento e a qualidade do instrutor. Se o treinamento fosse mais curto, ou o instrutor pior, ele poderia precisar conseguir sucessos Medianos ou até mesmo Bons para conseguir aumentar sua perícia de Pistola Laser.

Lembre-se que é muito mais fácil aprimorar uma perícia de Ruim para Mediocre do que de Ótimo para Soberbo. Requer mais tempo, ou Níveis de Dificuldade maiores nos testes de Vontade para ampliar uma perícia já alta.

Dicas & Exemplos

Capítulo 6

FUDGE

6.1 Dicas Para o Mestre e Conversões

Sempre lembre-se que o ponto mais importante do jogo é se divertir...

O Mestre deveria traduzir ao menos um de seus personagens favoritos de qualquer sistema que ele já use para Fudge. Isso lhe dará uma boa idéia de quais características escolhes, e quantas delas.

O Fudge é incrivelmente flexível, possivelmente mais do que qualquer sistema que você jogou antes. Uma vez que você consiga traduzir seu personagem favorito, fuça um pouco nele. Você pode modificá-lo para ser exatamente o que você quer que ele seja, possivelmente de forma que o seu sistema antigo não permitia! Que tal dividir um atributo em dois ou três outros — ah! Veja, você pode ser esperto em algumas situações, mas idiota em algumas outras; saber muito sobre algumas coisas e ser totalmente ignorante em outras. Hmmm — muitos atributos? Torne alguns deles bênçãos, então — elas são mais fáceis de lidar. E por aí afora — divirta-se!

É fácil criar NPCs que desafiem os personagens dos jogadores contando níveis. Determine por alto quantos níveis foram gastos em média por cada PC em perícias de combate. Esse valor deverá ser gasto em perícias de combate no NPC. Por exemplo, se os PCs foram construídos com 40 níveis de perícias e quatro níveis gratuitos de atributos, o personagem mediano gastaria dez níveis em perícias de combate. Neste caso, uma gangue de brigões construídos com dez níveis em perícias de combate e dois níveis de atributos colocados em Atributos físicos poderiam desafiar os personagens de forma muito equilibrada.

6.11 Dicas Para Conversões

Não é prático dar linhas gerais para a conversão de cada sistema de jogo para e de Fudge. Entretanto, dois sistemas de tratamento de características são em uso cotidiano no RPG: a escala de 3-18 (3d6) e o sistema percentual. Embora eles não sejam usados uniformemente (e existam muitos jogos que não usem nenhum dos dois sistemas), ainda é útil discutir a tradução entre esses sistemas e o Fudge.

Características padrão 3d6 (3 — 18) são convertidas como

abaixo:

Nível em FUDGE	Nível em 3d6
Soberbo	18 ou mais
Ótimo	16 — 17
Bom	13 — 15
Médio	9 — 12
Medíocre	6 — 8
Ruim	4 — 5
Péssimo	3 ou menos

Características percentuais são convertidas por alto como abaixo:

Nível em FUDGE	Nível Percentual
Soberbo	98 — 100
Ótimo	91 — 97
Bom	71 — 90
Médio	31 — 70
Medíocre	11 — 30
Ruim	4 — 10
Péssimo	1 — 3

6.12 Modelos

Um Mestre pode criar modelos de personagem para os jogadores. Isso pode ajudar um jogador a criar seu primeiro personagem Fudge, ou permitir que jogadores que venham de jogos com classes de personagem se sintem em casa. Isso também irá permitir personagem personalizados, porém, para aqueles que se sentem limitados com classes de personagem.

Os "limites do Mestre" e a lista de atributos no começo de

cada personagem exemplo da Seção 6.3 são modelos. O Mestre pode dar as fichas de personagens com atributos e limites já impressos nela. Ela pode vir acompanhada com uma cópia da lista exemplo de perícias da Seção 1.32, Perícias, e possivelmente a lista exemplo de bênçãos e falhas das Seções 1.33 (Bênçãos), e 1.34 (Falhas). Os personagens podem então criar personagens com o mínimo de demora.

Para maior detalhamento, o Mestre pode atualmente criar modelos de "classes" de personagem, Um exemplo familiar para muitos jogadores, o Mestre pode criar linhas gerais para um personagem guerreiro de fantasia, ou mago, ou clérigo, ou ladrão, etc. O Mestre pode definir atributos mínimos padrão para cada classe, bênçãos recomendadas, e ní-

veis mínimos de perícias.

Modelos podem ser definidos para qualquer classe, não apenas para fantasia. Você pode ter linhas gerais para um personagem cientista, ou policial, ou investigador sobrenatural, ou Mosqueteiro do Rei, etc...

Veja as Seções 6.41, Modelo do Ranger, e 6.42, Modelos amplos de personagem, para exemplos.

Um tipo diferente de modelo mostra ao jogador as habilidades e limitações nativas de uma raça de fantasia ou ficção científica. Veja o personagem exemplo Seihook (Seção 6.342), para uma raça de ficção científica, e a Seção 6.43, Raça de Fantasia: Cércopes, para uma raça de fantasia.

6.2 Exemplo de Ficha de Personagem

Uma ficha de personagem pode ser feita em qualquer rascunho. Porém, é interessante incluir a progressão dos Níveis de Características e os limites iniciais do Mestre, se algum, como uma perícia Soberba, três Grandes, magia disponível, etc.

Veja o exemplo de ficha na próxima página [apague qual-

quer nota em colchetes, como essa].

Todas essas informações deveriam caber em uma página.

O cabeçalho de ficha de personagem abaixo pode ser útil para jogadores na criação de personagem, se estiverem usando o sistema de Criação Objetiva de Personagem:

	Atr	No	MD	PEX
SOBERBO	+3	5	7	8
ÓTIMO	+2	4	6	4
BOM	+1	3	5	2
MÉDIO	0	2	4	1
MEDÍOCRE	- 1	1	3	1
RUIM	- 2	0	2	1
PÉSSIMO	- 3	- 1	1	1

Atr = Custos dos Atributos
No = Perícias Comuns
MD = Perícias Muito Difíceis
PEX = Aumentar Perícias com PEXs

Trocando Características:
 1 bênção = 1 Falha
 1 bênção = 1 ou 2 atributos
 1 atributo = 3 perícias
 1 poder sobrenatural = 2 bênçãos

Nome do Personagem:

Gênero:

Jogador:

Data de Criação:

PEX Disponíveis:

Pontos de Embuste:

Limites Iniciais:

História e Personalidade do Personagem:

6.3 Exemplos de Personagens

Os personagens abaixo foram desenvolvidos segundo diferentes padrões de Mestre para mostrar algumas das muitas possibilidades com Fudge. Cada exemplo de personagem inclui as linhas gerais usadas pelo Mestre. Todos, exceto o último, foram feitos com o sistema de Criação Objetiva de

Personagem embora sejam compatíveis com o sistema de Criação Subjetiva de Personagem, claro. Perícias Fáceis e Difíceis são marcadas dessa forma. (No sistema de Criação Objetiva de Personagem, custa menos conseguir uma perícia fácil em um certo nível, e mais para uma perícia difícil.)

Ficha de Personagem Para FUDGE

		PEX
+3	SOBERBO	8
+2	ÓTIMO	4
+1	BOM	2
0	MÉDIO	1
- 1	MEDÍOCRE	1
- 2	RUIM (Padrão p/ Perícias)	1
- 3	PÉSSIMO	1
Muitas bênçãos e algumas perícias são consideradas não existentes exceto se		
PEX: aumentar perícias para tais níveis com Pontos de Experiência.		

Nome do Personagem:

Gênero:

Jogador:

Data de Criação:

PEX Disponíveis:

Pontos de Embuste:

Limites Iniciais:

[A coluna e nota sobre PEX pode ser deixada de lado se você não a usar, é claro.]

Dano	1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	9+
	Arranhão <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ferido <input type="checkbox"/>	Ferido Gravemente <input type="checkbox"/>	Incapacitado <input type="checkbox"/>	Morrendo <input type="checkbox"/>

ATRIBUTOS	BÊNÇÃOS	PERÍCIAS
------------------	----------------	-----------------

[Coloque o espaço que achar conveniente — o Mestre pode incluir algumas delas antes de imprimir a ficha — principalmente Atributos]

EQUIPAMENTOS	FALHAS	PODERES SOBRENATURAIS
---------------------	---------------	------------------------------

[Pode ir para a parte de trás se ficar apertado na frente.]

Lembre-se de listar os fatores ofensivos e defensivos de dano claramente]

[se necessário]

Perícias cujos padrões são não-existente e custa um nível para mandá-la apenas para Péssimo estão listadas como: Telepatia (MD). Essas perícias em gerais são usadas para controle de Poderes Sobrenaturais.

Os números em parênteses à frente dos níveis de característica são os custos Objetivos em níveis, e são opcionais em qualquer ficha de personagem (mas torne fácil manter o controle).

Alguns personagens tem um Atributo de Capacidade de Dano separado; outros têm a Capacidade de Dano representada por algum Atributo, como Força, Saúde, Corpo, Constituição, Físico, etc.

Muitas das bênçãos e falhas foram escolhidas com um olho na variedade, para servirem de exemplo. Claro que se você usar esses personagens, sintá-se à vontade para mudar qualquer uma de suas características.

6.31 Personagens de Fantasia

Brogo, Floranna, e Moose possuem algumas habilidades mágicas, usando o sistema Fudge Magia apresentado no Adendo. Brogo é apenas um iniciante em magia, e Moose é apenas um pouquinho melhor. Floranna, porém, é uma maga plena.

6.311 Brogo, o Explorador Halfling

Limites do Mestre: 8 atributos (4 níveis gratuitos); 50 níveis gratuitos de perícias, com o máximo de 1 Soberbo e dois ótimos; 2 bênçãos gratuitas; magia disponível

Nota: invocação de feitiços é testada como Calma -2 para esse jogo, com um nível máximo de Mediano — não há a necessidade de comprar-se qualquer perícia para invocação de feitiços. Além disso, Potencial Mágico não é limitado a um efeito específico, exceto como listado nas suas falhas. "Halfling" está definida em nas falhas de Brogo.

ATRIBUTOS:

(4 níveis gratuitos, 10 níveis usados, equilibrados por 3 falhas)

- ◆ **Calma:** Boa (1)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Boa (1)
- ◆ **Destreza:** Ótima (2)
- ◆ **Empatia:** Boa (1)
- ◆ **Saúde:** Boa [Mediana para Halflings] (0)
- ◆ **Inteligência:** Boa (1)
- ◆ **Percepção:** Soberba (3)
- ◆ **Força:** Boa, Escala -2 (1)

PERÍCIAS:

(50 níveis pegos, 50 níveis usados)

- ◆ **Conhecimento de Área, Grandes Áreas (Fácil):** Bom (2)
- ◆ **Arco:** Bom (3)

- ◆ **Escalada:** Bom (3)
- ◆ **Língua Élfica (Difícil):** Medíocre (2)
- ◆ **Avaliar Bens:** Mediano (2)
- ◆ **Agricultura (Fácil):** Mediano (1)
- ◆ **Companheirismo:** Ótimo (4)
- ◆ **Encontrar Passagens Escondidas:** Terrível (-1)
- ◆ **Primeiros Socorros:** Bom (3)
- ◆ **Regatear:** Bom (3)
- ◆ **Interrogar:** Péssimo (-1)
- ◆ **Conhecimento de Lendas:** Mediano (2)
- ◆ **Arrombamento:** Péssimo (-1)
- ◆ **Imitar Barulhos de Animais (Difícil):** Ótimo (4)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Soberbo (5)
- ◆ **Língua Orc:** Mediano (2)
- ◆ **Punga:** Péssimo (-1)
- ◆ **Cavalgar (Pônei):** Mediano (2)
- ◆ **Bastão:** Bom (3)
- ◆ **Contar Histórias:** Bom (3)
- ◆ **Sobrevivência:** Bom (3)
- ◆ **Rastreo:** Bom (3)
- ◆ **Sobrevivência na Floresta:** Bom (4)

BÊNÇÃOS:

(2 níveis gratuitos, 4 usados, equilibrados por falhas)

- ◆ **Direção Absoluta**
- ◆ **Empatia com Animais**
- ◆ **Sortudo**
- ◆ **Visão Noturna**

PODER SOBRENATURAL:

(1 usado, equilibrado por duas falhas)

- ◆ **Potencial Mágico,** um nível

FALHAS:

- ◆ Pode utilizar apenas **feitiços triviais**
- ◆ **Curioso**
- ◆ **Glutão**
- ◆ **Humanitarismo** (ajuda os outros sem esperar nada em troca)
- ◆ **Pacifista:** Apenas luta para autodefesa
- ◆ **Halfling** (Escala -2, Bônus Racial na Saúde, conta como 2 falhas)

6.312 Floranna, Maga Elfa

Limites do Mestre: 2 atributos (1 nível gratuito); 50 níveis de perícias, com o máximo de 1 Soberbo, 3 Ótimos; 4 bênçãos gratuitas; magia disponível.

Nota: Há duas perícias de Invocação de Feitiços Separadas, e o Mestre permite que elas sejam evoluídas acima de Mediano a um custo de uma bênção por nível de perícia. Custa

quatro níveis para obter "Invocar Feitiços nos Outros" em Mediano, e mais seis níveis para obtê-lo em Bom, já que uma bênção = 6 níveis de perícias.

ATRIBUTOS:

(1 nível gratuito, 1 usado)

- ◆ **Material:** Mediocre (-1)
- ◆ **Espiritual:** Ótimo (2)

PERÍCIAS:

(50 níveis livres, 32 pegos, o resto trocado por 3 bênções)

- ◆ **Acrobacia/Espportes:** Mediocre (1)
- ◆ **Perícias com Animais:** Bom (3)
- ◆ **Camaradagem:** Mediocre (1)
- ◆ **Perícias de Combate:** Ruim (0)
- ◆ **Modos na Corte:** Ruim (0)
- ◆ **Conhecimento Cultural:** Bom (3)
- ◆ **Medicina:** Ótimo (4)
- ◆ **Manipular Pessoas:** Ruim (0)
- ◆ **Mover-se silenciosamente/graciosamente:** Mediano (2)
- ◆ **Conhecimento Científico:** Mediocre (1)
- ◆ **Invocar Feitiços em Outros (MD):** Bom (10)
- ◆ **Invocar Feitiços em Si Mesma (MD):** Mediano (4)
- ◆ **Roubo:** Péssimo (-1)
- ◆ **Caminhos da Natureza/Conhecimento da Natureza:** Ótimo (4)

BÊNÇÃOS:

(4 bênções Gratuitas, nenhuma usada)

PODERES SOBRENATURAIS:

(6 usados, equilibrado por falhas, redução de bênções e redução nos níveis de perícias)

- ◆ **Elfo:** expectativa de vida prolongada, animais (não monstros) reagem bem com ela, Percepção = +1 do atributo Material
- ◆ **Potencial Mágico,** Magia Branca, cinco níveis.

FALHAS:

- ◆ **Dispersa**
- ◆ **Coração de Ouro** — qualquer mentiroso pode conseguir sua ajuda e simpatia
- ◆ **Idealista** — não tem os pés no chão
- ◆ **Melancólica**
- ◆ **Fanatismo** — tentar dissuadir os outros do uso da violência

6.313 Moose, o Mago, Mago Humano de Combate

Limites do Mestre: 6 atributos (3 níveis gratuitos); 30 níveis livres de perícias, com um máximo de 1 Soberbo e 3 Óti-

mos; duas bênções livres; magia disponível.

Nota: A perícia de Invocar Feitiços de Moose custa o dobro dos níveis por causa de seu atributo de Inteligência baixo. Também irá custar o dobro de PEX para os aumentar.

ATRIBUTOS:

(3 níveis gratuitos, 4 níveis usados, equilibrado por uma falha)

- ◆ **Carisma:** Ruim (-2)
- ◆ **Destreza:** Ótima (2)
- ◆ **Convicção:** Boa (1)
- ◆ **Saúde:** Ótima (2)
- ◆ **Inteligência:** Mediocre (-1)
- ◆ **Força:** Ótima (2)

PERÍCIAS:

(30 níveis gratuitos, 36 usados, equilibrados por uma falha)

- ◆ **Construção de Armaduras:** Bom (3)
- ◆ **Briga:** Ótima (4)
- ◆ **Arrombamento:** Péssimo (-1)
- ◆ **Escalada:** Mediano (2)
- ◆ **Construções:** Mediano (2)
- ◆ **Perícias de Flerte:** Péssimo (-1)
- ◆ **Conhecimento de Lendas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Mercador:** Mediocre (1)
- ◆ **Cavalgar:** Bom (3)
- ◆ **Escudo:** Ótimo (4)
- ◆ **Cantar:** Terrível (-1)
- ◆ **Invocar Feitiços (MD):** Péssimo (6)
- ◆ **Furtividade:** Bom (3)
- ◆ **Contar Histórias:** Terrível (-1)
- ◆ **Espada:** Soberbo (5)
- ◆ **Tática:** Bom (3)
- ◆ **Arremesso:** Ótimo (4)
- ◆ **Sobrevivência na Floresta:** Mediocre (1)

BÊNÇÃOS:

(2 bênção gratuitas, 2 usadas)

- ◆ **Reflexos em Combate**
- ◆ **Recursos Afluentes** (bom equipamento)

PODERES SOBRENATURAIS:

(2 usadas, equilibrado por falhas)

- ◆ **Potencial Mágico,** Feitiços de Combate, dois níveis

FALHAS:

- ◆ **Duro e sem Tato** — não mede palavras
- ◆ **Medo de Escuro**
- ◆ **Cheio de pose e arrogância para esconder sentimentos inadequados** (ele nunca irá viver segundo a imagem heróica do seu pai)

- ◆ **Cabeça-Quente:** não tem paciência com tolos ou es-pertinhos
- ◆ Perícia de **Invocar Feitiços custa o dobro** devido ao seu baixo IQ
- ◆ **Voto:** Destruir os salteadores que mataram seu pai

6.314 Tarag Meio-Ogre

Limites do Mestre: 3 atributos (3 níveis gratuitos); 10 níveis de perícia gratuitos, com o máximo de 1 Soberbo e 2 Ótimos; 3 bênçãos gratuitas; magia disponível. Meio-Ogres possuem Escala 3.

ATRIBUTOS:

(3 níveis gratuitos, 2 usados,
1 trocado por 3 níveis de perícia)

- ◆ **Corpo:** Bom, Escala 3 (1)
- ◆ **Mente:** Mediocre [Mediano para Meio-Ogres] (0)
- ◆ **Psique:** Bom (1)

PERÍCIAS:

(10 níveis gratuitos, 13 usados,
equilibrados por atributos reduzidos)

- ◆ **Perícias de Animais:** Mediano (2)
- ◆ **Perícias Artísticas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Perícias de Equilíbrio:** Bom (3)
- ◆ **Perícias Médicas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Armas Brancas:** Soberbo (5)
- ◆ **Perícias de Negociação:** Péssimo (-1)
- ◆ **Perícias ao Ar Livre:** Bom (3)
- ◆ **Armas de Longo Alcance:** Bom (3)
- ◆ **Perícias Sociais:** Péssimo (-1)
- ◆ **Perícias Técnicas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Perícias de Ladrão:** Péssimo (-1)
- ◆ **Combate Desarmado:** Bom (3)

BÊNÇÃOS:

(3 bênçãos gratuitas, 3 usadas)

- ◆ **Reflexos Acelerados**
- ◆ **Visão Periférica** — sem penalidade por lutar contra dois inimigos ao mesmo tempo
- ◆ **Pele Grossa** (-1 no dano)

PODERES SOBRENATURAIS:

(1.5 usadas, equilibrado por falhas)

- ◆ **Meio-Ogre** (Escala de Corpo 3, Mente a -1)
- ◆ **Aura de Anti-Mágica** — feitiços usados contra ele estão sempre a -1 (o Mestre decidiu que vale apenas 1 bênção já que interfere também com feitiços benéficos).

FALHAS:

- ◆ **Fica Furioso se Ferido** — pode atacar seus amigos
- ◆ **Crédulo**

- ◆ **Pobre** (não possui muito equipamento)

6.32 Personagens Históricas

6.321 Hakim al-Saari, Ladrão de Bagdá, 792 D.C.

Limites do Mestre: 4 atributos (2 níveis gratuitos); 35 níveis de perícias gratuitas, com o máximo de 1 Soberbo e 1 Ótimo; 1 Bênção gratuita; Nenhum poder sobrenatural permitido

ATRIBUTOS:

(2 Gratuitos, 4 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Força:** Mediocre (-1)
- ◆ **Esperteza:** Bom (1)
- ◆ **Habilidade:** Soberbo (3)
- ◆ **Ego:** Bom (1)

PERÍCIAS:

(35 níveis gratuitos, 47 usados,
equilibrados por duas falhas)

- ◆ **Acrobacia:** Bom (3)
- ◆ **Avaliação de Mercadorias:** Bom (3)
- ◆ **Mendicância:** Mediano (2)
- ◆ **Escalada:** Bom (3)
- ◆ **Disfarce:** Mediano (2)
- ◆ **Esquiva:** Bom (3)
- ◆ **Faca:** Mediocre (1)
- ◆ **Conhecimento de Bagdá:** Bom (3)
- ◆ **Punga:** Bom (3)
- ◆ **Mentir:** Bom (3)
- ◆ **Arrombamento:** Bom (3)
- ◆ **Citar o Alcorão e provérbios árabes:** Mediocre (1)
- ◆ **Correr:** Mediano (2)
- ◆ **Serviçal:** Mediocre (1)
- ◆ **Furtividade:** Soberbo (5)
- ◆ **Contar Histórias:** Mediano (2)
- ◆ **Sobrevivência na Cidade:** Ótimo (4)
- ◆ **Insultos Espirituosos:** Bom (3)

BENÇÃO:

(1 bênção gratuita, 3 usadas, equilibrado por falhas)

- ◆ **Boa Saúde** (+1 em Força para recuperar-se de doenças)
- ◆ **Sentidos apurados** (+1 em Esperteza para notar algo)
- ◆ **Muitas pessoas lhe devem favores**

FALHAS:

- ◆ **Não pode deixar de ter a última palavra**
- ◆ **Cobiça**
- ◆ **Muitas pessoas desejam mandá-lo para a cadeia**

- ◆ **Coração Mole com crianças**
- ◆ **Gaba-se abertamente de suas habilidades como ladrão**

6.322 Arian o Gwent, Arqueiro Galês, 1190

Um conquistador normando matou a família de Arian fingindo pedir paz. Quando Arian o matou em vingança, ele foi banido de Gales. Fugindo para o norte, o amargurado Arian está a ponto de unir-se ao bando de ladrões saxões de Robin Hood e introduzir na Inglaterra uma nova invenção galesa, o arco longo...

Limites do Mestre: 6 atributos (4 níveis gratuitos); 30 níveis gratuitos de perícias, como no máximo 1 Soberbo e 2 Ótimos; 2 bênçãos gratuitas; nenhum poder sobrenatural disponível; deve pegar duas falhas: *Criminoso e Leal aos seus companheiros, que não contam para trocas com outras características.*

ATRIBUTOS:

(4 níveis gratuitos, 4 usados)

- ◆ **Calma:** Medíocre (-1)
- ◆ **Constituição:** Mediana (0)
- ◆ **Destreza:** Ótimo (2)
- ◆ **Raciocínio:** Bom (1)
- ◆ **Sentidos:** Ótimo (2)
- ◆ **Força:** Mediana (0)

PERÍCIAS:

(30 níveis gratuitos, 36 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Acrobacia:** Bom (3)
- ◆ **Arqueria:** Soberbo (5)
- ◆ **Construção de Arcos:** Ótimo (4)
- ◆ **Escalada:** Bom (3)
- ◆ **Disfarce:** Bom (3)
- ◆ **Esquiva:** Bom (3)
- ◆ **Fabricação de Flechas:** Bom (3)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Ótimo (4)
- ◆ **Cavalgar:** Bom (3)
- ◆ **Tática:** Mediano (2)
- ◆ **Marcenaria:** Bom (3)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 3 pegadas, equilibrado por falha)

- ◆ **Alfabetizado** — em 1190, isso é suficientemente raro para valer uma bênção
- ◆ **Atraente**
- ◆ **+3 em Calma quando for disparar um arco**

FALHAS:

- ◆ **Criminoso**
- ◆ **Leal aos seus companheiros**
- ◆ **Fala Inglês com um sotaque Galês carregado**

- ◆ **Odeia Normandos** — Exige um teste de Calma Médiana para evitar ser ríspido com um deles

6.323 Henri le Rouge, Mosqueteiro do Rei Luís XIII, 1627

Limites do Mestre: já que essa é uma campanha cinematográfica sem cura mágica ou por alta tecnologia, o Mestre define limites bem altos: 9 atributos (oito níveis gratuitos); 60 níveis de perícia gratuitos, com um máximo de 2 Soberbos e 5 Ótimos; 3 bênçãos gratuitas; nenhum poder sobrenatural permitido.

ATRIBUTOS:

(8 níveis gratuitos, 12 usados, equilibrados por 2 falhas)

- ◆ **Charme:** Ótimo (2)
- ◆ **Frieza:** Soberbo (3)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Ótimo (2)
- ◆ **Destreza:** Ótimo (2)
- ◆ **Saúde:** Bom (1)
- ◆ **Percepção:** Mediano (0)
- ◆ **Força:** Mediano (0)
- ◆ **Vontade:** Mediano (0)
- ◆ **Sagacidade:** Ótimo (2)

PERÍCIAS:

(60 níveis gratuitos, 72 usados, equilibrados por 2 falhas)

- ◆ **Acrobacia:** Soberbo (5)
- ◆ **Atuação:** Bom (3)
- ◆ **Canoagem:** Péssimo (-1)
- ◆ **Briga:** Bom (3)
- ◆ **Boêmia:** Bom (3)
- ◆ **Escalada:** Ótimo (4)
- ◆ **Disfarce:** Ótimo (3)
- ◆ **Esquiva:** Bom (3)
- ◆ **Engenharia:** Péssimo (-1)
- ◆ **Esgrima:** Soberbo (5)
- ◆ **Primeiros Socorros:** Bom (3)
- ◆ **Flerte:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento da Europa:** Medíocre (1)
- ◆ **Conhecimento da França:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento de Paris:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento do Planeta:** Medíocre (1)
- ◆ **Arrombamento:** Péssimo (-1)
- ◆ **Gancho:** Ótimo (4)
- ◆ **Mosquete de Recarga:** Bom (3)
- ◆ **Mecânica:** Péssimo (-1)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento de Política:** Mediano (2)
- ◆ **Saque Rápido de Espada (Fácil):** Bom (2)

- ◆ **Oratória:** Mediocre (1)
- ◆ **Resposta Espirituosa:** Ótimo (4)
- ◆ **Cavalgar:** Ótimo (4)
- ◆ **Etiqueta:** Bom (3)
- ◆ **Furtividade:** Mediano (2)
- ◆ **Nadar:** Péssimo (-1)
- ◆ **Táticas:** Bom (3)
- ◆ **Pistola:** Bom (3)

BÊNÇÃOS:

(3 bênçãos gratuitas, 5 pegas, equilibradas por falhas)

- ◆ **Reflexos de Combate**
- ◆ **Elegante**
- ◆ **Patrono:** O Capitão dos Mosqueteiros
- ◆ **Cura Acelerada**
- ◆ **Status:** Cavalheiro

FALHAS:

- ◆ **Código de Honra**
- ◆ **Boêmia Compulsiva**
- ◆ **Detesta Comida que não seja requintada**
- ◆ **Extremamente leal a seus companheiros**
- ◆ **Intolerância contra Protestantes**
- ◆ **Cabeça-Quente** — não leva desaforo para casa

6.324 Scruffy Sanders, Guia de Diligências, Velho Oeste, por volta de 1870

Limites do Mestre: 5 atributos (3 níveis gratuitos); 30 níveis gratuitos de perícias, com no máximo 1 Soberbo e 2 Ótimos; 2 bênçãos livres; nenhum poder sobrenatural disponível; no mínimo uma falha que não conta para trocas de características. Scruffy trocou seu limite de perícia de um Soberbo por dois níveis Ótimos extras, portanto ele tem quatro perícias Ótimas, e nenhuma Soberba.

ATRIBUTOS:

(3 níveis gratuitos, 3 usados)

- ◆ **Agilidade:** Mediocre (-1)
- ◆ **Saúde:** Bom (1)
- ◆ **Percepção:** Boa (1)
- ◆ **Experiência:** Ótima (2)
- ◆ **Força:** Boa (0)

PERÍCIAS:

(35 níveis gratuitos, 53 usados, equilibrados por 3 falhas)

Conhecimento de Área, Velho Oeste: Bom (3)

- ◆ **Blefar:** Ótimo (4)
- ◆ **Briga:** Mediano (2)
- ◆ **Acordeão:** Bom (3)
- ◆ **Esquiva:** Bom (3)

- ◆ **Primeiros Socorros:** Bom (3)
- ◆ **Beber:** Bom (3)
- ◆ **Caçar:** Bom (3)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Bom (3)
- ◆ **Pistolas:** Mediano (2)
- ◆ **Cavalgar:** Bom (3)
- ◆ **Espingarda:** Ótimo (4)
- ◆ **Cantar:** Bom (3)
- ◆ **Reparos em Diligência:** Bom (3)
- ◆ **Contar História:** Bom (3)
- ◆ **Carroceiro:** Ótimo (4)
- ◆ **Insultos Espirituosos:** Ótimo (4)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 2 pegas)

- ◆ **Nunca esquece um rosto**
- ◆ **Senso de Empatia:** as pessoas sentem-se a vontade com ele

FALHAS:

- ◆ **Tagarela**
- ◆ **Hábito detestável:** cuspir fumo de mascar
- ◆ **Malandro** — "mais fala que faz"
- ◆ **Está ficando velho...**

6.33 Personagens Modernos

6.331 Dolores Ramirez, Jornalista, 1990's

Limites do Mestre: 10 atributos (5 níveis gratuitos); 50 níveis gratuitos de perícias com no máximo 1 Soberbo e 4 Ótimos; duas bênçãos gratuitas; Psiquismo limitado disponível

Nota: O jogador esqueceu-se de uma perícia importante para Dolores e que todo jornalista deveria ter: Pesquisa. Isso foi percebido durante o jogo e o jogador pediu ao Mestre para adicionar Pesquisa como uma característica não-Alocada. O Mestre permitiu, e [Pesquisa: Bom] foi adicionado à ficha de personagem de Dolores. Dolores já tinha 1 perícia Soberba e 4 Ótimas, então esse é o melhor nível no qual ela pode entrar. Isso não conta como parte dos níveis gratuitos — características não-alocadas são adicionais.

ATRIBUTOS:

(5 níveis gratuitos, 7 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Aparência:** Bom (1)
- ◆ **Constituição:** Bom (1)
- ◆ **Frieza:** Bom (1)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Bom (1)
- ◆ **Destreza:** Mediano (0)
- ◆ **Inteligência:** Ótimo (2)

- ◆ **Sorte:** Bom (1)
- ◆ **Sanidade:** Ótimo (2)
- ◆ **Força:** Ruim (-2)
- ◆ **Vontade:** Mediano (0)

PERÍCIAS:

(50 níveis gratuitos, 56 usados, equilibrados por falhas)

- ◆ **Acrobacia:** Mediano (2)
- ◆ **Atuação:** Ótimo (4)
- ◆ **Arrombamento:** Bom (3)
- ◆ **Escalada:** Mediano (2)
- ◆ **Operação de Computado:** Bom (3)
- ◆ **Criminologia:** Medíocre (1)
- ◆ **Disfarce:** Ótimo (4)
- ◆ **Condução:** Bom (3)
- ◆ **Entrevistar:** Ótimo (4)
- ◆ **Karatê (difícil):** Mediano (3)
- ◆ **Culinária Mexicana:** Medíocre (1)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Bom (3)
- ◆ **Ocultismo:** Bom (3)
- ◆ **Fotografia:** Bom (3)
- ◆ **Pistolas:** Bom (3)
- ◆ **Furtividade:** Ótimo (4)
- ◆ **Contatos no Submundo:** Bom (3)
- ◆ **Nadar:** Mediano (2)
- ◆ **Escrever:** Soberbo (5)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 4 usadas, equilibradas por falhas)

- ◆ **Ambidestria**
- ◆ **Voz melodiosa**
- ◆ **Noção de perigo**
- ◆ **Nunca esquece uma voz**

FALHAS:

- ◆ **Excesso de Confiança**
- ◆ **Ambiciosa**
- ◆ **Teimosa**
- ◆ **Fútil**

6.332 Sherman Foley, sem teto e scanner, dias atuais

Por: Bernard Hsiung

Limites do Mestre: sem atributos específicos (níveis gratuitos igual a metade dos atributos pegos); 50 níveis de perícia gratuitos, com um máximo de 1 Soberbo e 4 Ótimos; duas bênçãos gratuitas; Psiquismo parcialmente limitado.

Nota: o jogador de Sherman pegou apenas 4 atributos quando o Mestre decidiu liberar qualquer um: Sherman terá

qualquer outro atributo que o Mestre considerar importante em Mediano.

ATRIBUTOS:

(4 atributos selecionado: 2 níveis gratuitos, dois usados)

- ◆ **Capacidade de Dano:** Medíocre (-1)
- ◆ **Saúde:** Medíocre (-1)
- ◆ **Percepção:** Ótimo (2)
- ◆ **Força de Vontade:** Ótimo (2)

PERÍCIAS:

(50 níveis gratuitos, 44 usados, 6 usados para equilibrar uma bênção)

- ◆ **Conhecimento de Área, centro da Cidade (fácil):** Ótimo (3)
- ◆ **Conhecimento de Área, Terra:** Medíocre (1)
- ◆ **Mendicância:** Mediano (2)
- ◆ **Escalada:** Péssimo (-1)
- ◆ **Beber:** Bom (3)
- ◆ **Dirigir:** Péssimo (-1)
- ◆ **Procura de Alimentos:** Bom (3)
- ◆ **Faca:** Medíocre (1)
- ◆ **Conhecimentos, Fobias (difícil):** Bom (4)
- ◆ **Meditação:** Bom (3)
- ◆ **Costura:** Medíocre (1)
- ◆ **Furtividade/Urbana:** Mediano (2)
- ◆ **Fofoca das Ruas:** Bom (3)
- ◆ **Sobrevivência nas Ruas:** Ótimo (4)
- ◆ **Usar Controle Mental (MD):** Ótimo (6)
- ◆ **Usar Telepatia (MD):** Bom (5)
- ◆ **Usar Telecinésia (MD):** Bom (5)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, nenhuma usada)

PODERES SOBRENATURAIS:

(3 usados, equilibrados por falhas, perícias reduzidas e bênçãos reduzidas)

- ◆ **Controle Mental**
- ◆ **Telepatia**
- ◆ **Telecinésia**

FALHAS:

- ◆ **Uso de Psiquismo exige Concentração Imóvel**
- ◆ **Materialmente Pobre**
- ◆ **Azarado**

6.333 O Libélula (James Stoddard), Super-herói secreto

Limites do Mestre: 7 atributos (4 níveis gratuitos); 50 níveis gratuitos de perícias, com um máximo de 2 Soberbos e 6 Ótimos; 2 bênçãos gratuitas; 4 Superpoderes gratuitos.

ATRIBUTOS:

(4 níveis gratuitos, 8 usados, equilibrados por falhas)

- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano (0)
- ◆ **Destreza:** Ótimo (2)
- ◆ **Saúde:** Bom (1)
- ◆ **Inteligência:** Ótimo (2)
- ◆ **Intuição:** Ótimo (2)
- ◆ **Velocidade:** Bom (1)
- ◆ **Força:** Mediano (0)

PERÍCIAS:

(50 níveis gratuitos, 56 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Acrobacia:** Ótimo (4)
- ◆ **Atuação:** Bom (3)
- ◆ **Burocracia:** Mediano (2)
- ◆ **Operação de Computadores:** Ótimo (4)
- ◆ **Controlar Superpoder (Fluxo de Elétrons) (MD):** Soberbo (7)
- ◆ **Controlar Superpoder (Vôo) (MD):** Bom (5)
- ◆ **Criminologia:** Bom (3)
- ◆ **Disfarce:** Bom (3)
- ◆ **Esquiva:** Ótimo (4)
- ◆ **Condução:** Bom (3)
- ◆ **Engenharia Eletrônica, Computadores (Difícil):** Ótimo (5)
- ◆ **Japonês:** Ótimo (4)
- ◆ **Judô (difícil):** Ótimo (5)
- ◆ **Cantar:** Péssimo (-1)
- ◆ **Furtividade:** Soberbo (5)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 3 usadas, equilibrada por uma falha)

- ◆ **Noção Exata do Tempo**
- ◆ **Boa Aparência**
- ◆ **Pele Grossa** (-1 no dano)

PODERES SOBRENATURAIS:

(4 Superpoderes gratuitos, 4 usados)

- ◆ **Controlar dispositivos eletrônicos inanimados**
- ◆ **Encolher para 1" (25mm)** por até uma hora, 2 vezes/dia (Escala=-10)
- ◆ **Voar**, apenas quando está com 1" (25mm) de altura
- ◆ **Descarga Elétrica** (Curto-circuito máquinas)

FALHAS:

- ◆ **Eticamente incapaz de usar seus poderes para obter lucros**
- ◆ **Quixotesco** — sempre procura um mal para desfazer
- ◆ **Medo de animais maiores que um cão pastor**
- ◆ **Socialmente inepto**

6.34 Personagens de Ficção Científica

6.341 Capitão Wallop da Patrulha Espacial

***Limites do Mestre:** Esse personagem é de um cenário cinematográfico de ficção científica "Space Opera", portanto os limites são bem altos; 4 Atributos (4 níveis gratuitos); 50 níveis de perícias gratuitas, com um máximo de 1 Soberbo, 3 Ótimos, 8 Bons; 2 bênçãos gratuitas; um poder sobrenatural gratuito, sujeito à aprovação do Mestre.*

ATRIBUTOS:

(4 níveis gratuitos, 6 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Corpo:** Bom (1)
- ◆ **Razão/Mecânica:** Ótimo (2)
- ◆ **Percepção/Reação:** Soberbo (3)
- ◆ **Força de Vontade:** Mediano (0)

PERÍCIAS:

(50 níveis gratuitos, 56 usados, equilibrados por falha)

- ◆ **Acrobacias:** Bom (3)
- ◆ **Atuação/Disfarce:** Ótimo (4)
- ◆ **Conhecimentos de Bares:** Bom (3)
- ◆ **Laser:** Soberbo (5)
- ◆ **Operação de Computadores:** Mediano (2)
- ◆ **Diplomacia:** Bom (3)
- ◆ **Eletrônica:** Bom (3)
- ◆ **Familiaridade com principais sistemas planetários:** Bom (3)
- ◆ **Artilharia:** Ótimo (4)
- ◆ **Pechinchar:** Mediano (2)
- ◆ **Ciências Físicas:** Mediano (2)
- ◆ **Mímica:** Medíocre (1)
- ◆ **Navegação:** Bom (3)
- ◆ **Aprender Línguas:** Mediano (2)
- ◆ **Pilotagem:** Ótima (4)
- ◆ **Reparar Sistemas de Espaçonave:** Ótimo (3)
- ◆ **Furtividade:** Ótimo (4)
- ◆ **Combate Desarmado:** Mediano (2)
- ◆ **Manobras em Gravidade Zero:** Bom (3)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 4 usadas, equilibrados por falhas)

- ◆ **Elegante**
- ◆ **Reputação de Herói**
- ◆ **Nunca fica desorientado em Gravidade Zero**
- ◆ **Graduação de Capitão na Patrulha Espacial.**

PODER SOBRENATURAL:

(1 poder sobrenatural permitido, 1 usado)

- ◆ **Pode travar na mente de alguém em uma milha**

(1.5 km) e localizá-la com um teste situacional bom ou melhor a cada 15 minutos.

FALHAS:

- ◆ **Predador amoroso** — ame-as e deixe-as
- ◆ **Bravura indistinguível de estupidez**
- ◆ **Patriotismo fanático**
- ◆ **Precisa obedecer superiores da Patrulha Espacial**

6.342 Seihook — Alien de Aldebaran

Os erlesti são uma raça não-humanóide do sistema planetário de Aldebaran. Um erlest parece-se com uma coleção de gavinhas fixadas a uma pedra coberta de musgo com metade do tamanho de um ser humano. Eles digerem o musgo através de sua "pele" — mas para um observador humano, é o fungo que parece estar consumindo o erlest. Erlesti pode também usar as "gavinhas" como canudos para tomarem líquidos — o álcool os afeta da mesma forma que afeta os humanos. Embora os erlesti não possuam nada que lembre mãos, eles possuem poderes psíquicos enormes que os permite manipular os arredores e até mesmo viajarem pelo espaço.

Os erlesti são amigáveis com os humanos — "auras interessantes," dizem eles, "sempre interessantes". Em geral, ficam confusos com a burocracia, detestam guerra, valorizam suas famílias acima de tudo, e gostam de conforto, embora não busquem ficar estupidamente ricos.

Sua Capacidade de Dano é determinada pelo atributo Tamanho (seu tamanho pequeno é equilibrado pela sua densidade alta, de modo que são considerados como tendo Escala humana); Percepção é determinada pela perícia Empatia, que se estende a objetos inanimados (os Erlest negam-se a utilizar outra palavra para descrever tal habilidade). Os atributos psíquicos descrevem a "força bruta"; as perícias psíquicas permitem uma manipulação precisa desse poder. Os erlesti são hermafroditas (eles trocam "gavinhas" entre si para reproduzirem-se), portanto Seihook é tanto macho quanto fêmea.

Limites do Mestre: 8 atributos (5 níveis gratuitos); 40 níveis de perícias gratuitos, com um máximo de 1 Soberbo e 3 Ótimos; 2 bênçãos gratuitas; Poderes Sobrenaturais contam como atributos — sem custo adicional.

ATRIBUTOS:

(5 níveis gratuitos, 7 usados, equilibrados por uma falha)

- ◆ **Poder de Empatia:** Mediano (0)
- ◆ **Poder de Levitação:** Bom (1)
- ◆ **Razão:** Ótimo (2)
- ◆ **Reação:** Mediano (0)
- ◆ **Tamanho:** Bom (tamanho de um humano de quatro anos) (1)
- ◆ **Poder de Telecinésia:** Ótimo (2)
- ◆ **Poder de Telepatia:** Bom (1)
- ◆ **Vontade:** Mediano (0)

PERÍCIAS:

(40 níveis traduzidos, 40 usados)

- ◆ **Etiqueta de Bar:** Mediano (2)
- ◆ **Negociar:** Ótimo (4)
- ◆ **Perícia de Empatia:** Ótimo (4)
- ◆ **Folclore:** Mediano (2)
- ◆ **Ciências Naturais:** Medíocre (1)
- ◆ **História:** Mediano (2)
- ◆ **Conhecimento de Costumes Alienígenas (Humanos incluídos):** Bom (3)
- ◆ **Levitar os Outros:** Mediano (2)
- ◆ **Levitar a Si Próprio:** Soberbo (5)
- ◆ **Perícias Médicas:** Bom (3)
- ◆ **Psicologia:** Ótimo (4)
- ◆ **Perícia de Telecinésia:** Bom (3)
- ◆ **Telepatia, Sugestionar Pensamentos:** Ruim (0)
- ◆ **Telepatia, Ler Pensamentos:** Mediano (2)
- ◆ **Telepatia, Projetar Pensamentos:** Bom (3)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos livres, 4 usadas, equilibrado por falhas)

- ◆ **Não sente dor física** (sem penalidade por estar Ferido ou Ferido Gravemente)
- ◆ **Os Animais fazem o que ele quer**, desde que sejam tarefas simples e que não causem riscos a eles, com um teste Ótimo de *PODER* de Empatia
- ◆ **Tolerância à Aparência** — Nunca se importa com a aparência de um alienígena
- ◆ **Rico** (para um Erlest)

FALHAS:

- ◆ **Piadista Incorrigível** (por exemplo, adora "falar" com sotaques carregados através de projeção)
- ◆ **Fofoqueiro**
- ◆ **Covarde** — teme a morte

6.343 Berrador (Frederick Grant); Ocupação: Invasor de Sistemas

Personagem Cyberpunk por Stephan Szabo

Limites do Mestre: 7 atributos (3 níveis gratuitos); 30 níveis de perícias gratuitos, com no máximo 1 Soberbo e 4 Ótimos; 2 bênçãos gratuitas; Implantes Cibernéticos contam como bênçãos, não como poderes sobrenaturais.

ATRIBUTOS:

(3 níveis gratuitos, 5 usados, equilibrado por falha)

- ◆ **Corpo:** Bom (1)
- ◆ **Carisma:** Ruim (-2)
- ◆ **Inteligência:** Soberbo (3)
- ◆ **Destreza:** Bom (1)
- ◆ **Reação:** Ótimo (2)

- ◆ **Força:** Mediano (0)
- ◆ **Força de Vontade:** Mediano (0)

PERÍCIAS:

(30 níveis gratuitos, 30 usados)

- ◆ **Reparo/Montagem de Computadores:** Ótimo (4)
- ◆ **Programação de Computadores:** Soberbo (5)
- ◆ **Teoria de Computação:** Ótimo (4)
- ◆ **Motocicleta:** Mediano (2)
- ◆ **Eletrônica:** Ótimo (4)
- ◆ **Armas de Fogo:** Ótimo (4)
- ◆ **Etiqueta na Matriz:** Bom (3)
- ◆ **Etiqueta na Rua:** Mediano (2)
- ◆ **Combate Desarmado:** Mediano (2)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 6 usadas, equilibrado por falhas)

- ◆ **Implante Cibernético:** Conexão de Dados
- ◆ **Implante Cibernético:** Multitarefa Cognitiva
- ◆ **Implante Cibernético:** Visão Termográfica
- ◆ **Implante Cibernético:** Compensador de Luz
- ◆ **Implante Cibernético:** Visão telescópica
- ◆ **Sortudo**

FALHAS:

- ◆ **Sanguinolência**
- ◆ **Temerário** — Não se importa em viver ou morrer
- ◆ **Maníaco-Depressivo**
- ◆ **Múltiplas Personalidades**
- ◆ **Excesso de Confiança**

6.35 Personagens Diversos

6.351 Fan Yin Wong, Fantasma

Fan Yin é de uma campanha aonde todos os PCs são fantasmas com baixo nível de karma. Ele precisa fazer um certo número de boas ações antes de tentar renascer, mas sua habilidade de influenciar o mundo material é limitada.

Limites do Mestre: 12 atributos (6 níveis gratuitos); 25 níveis de Perícias gratuitos, com o máximo 1 Soberbo, 2 Ótimo; sem bênçãos gratuitas, mas com 6 Poderes Sobrenaturais, com limites no número de usos por dia; 2 falhas de personalidade exigidas, que não contam para trocas de características.

Nota: os poderes sobrenaturais são descritos em "usos por dia" e níveis de perícias. O nível de perícia padrão é Ruim; é necessário gastar uma bênção para aumentar o nível de perícia de um poder sobrenatural cada nível acima de Ruim.

ATRIBUTOS:

(6 níveis gratuitos, 4 usados,

os outros trocados por 6 níveis de perícias)

- ◆ **Aparência:** Ótimo (2)
- ◆ **Carisma:** Mediano (0)
- ◆ **Destreza:** Bom (1)
- ◆ **Saúde:** Bom (1)
- ◆ **Aptidão Mecânica:** Ruim (-2)
- ◆ **Mente:** Mediano (0)
- ◆ **Percepção:** Soberbo (3)
- ◆ **Reflexos:** Bom (1)
- ◆ **Sanidade:** Medíocre (-1)
- ◆ **Força:** Mediano (0)
- ◆ **Vontade:** Mediano (0)
- ◆ **Sabedoria:** Medíocre (-1)

PERÍCIAS:

(25 níveis gratuitos, 31 usados, equilibrado por redução de níveis de perícias)

- ◆ **Contabilidade:** Bom (3)
- ◆ **Cuidados com Animais:** Mediano (2)
- ◆ **Conhecimento de Área (Fácil):** Bom (2)
- ◆ **Esportes:** Ruim (0)
- ◆ **Barganha:** Bom (3)
- ◆ **Operação de Computadores:** Mediano (2)
- ◆ **Condução:** Mediano (2)
- ◆ **Folclore:** Mediano (2)
- ◆ **Conhecimento de Ficção Policial:** Ótimo (4)
- ◆ **Mentir:** Mediano (2)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Medíocre (Contra outros Espíritos) (1)
- ◆ **Perícias ao Ar Livre:** Medíocre (2)
- ◆ **Ciências:** Medíocre (1)
- ◆ **Conhecimento de Revistas Femininas:** Soberbo (5)

BÊNÇÃOS:

(0 bênçãos gratuitas, 2 usados, equilibrado por falhas)

- ◆ **"Dedo Verde"** — é capaz de tornar plantas mais saudáveis (mesmo sendo um fantasma!!!!)
- ◆ **Centrado** — +1 em toda tarefa prolongada

PODERES SOBRENATURAIS:

(6 poderes gratuitos, 5 usados. 1 trocado, mais duas falhas pegas, para aumentar os poderes em 4 níveis)

- ◆ **Atravessar Paredes (6/dia):** Mediano
- ◆ **Lamento (paralisa temporariamente múltiplas pessoas) (3/dia):** Medíocre
- ◆ **Afetar Sonhos (1/dia):** Ruim
- ◆ **Controlar Vermes (3/dia):** Ruim
- ◆ **Ler Mentes (4/dia):** Medíocre

FALHAS:

- ◆ **Medo de Aranhas** (mesmo sendo um fantasma)

- ◆ **Atormentado**
- ◆ **Bobão** — não toma decisões exceto se for forçado
- ◆ **Obcecado pela chance de poder ter possibilidades que não teve antes**

6.352 Cassandra Pine, Vampira Detetive Particular

Vampiro moderno por Deird're Brooks

Limites do Mestre: 10 Atributos (5 níveis gratuitos), 60 níveis gratuitos de perícias com um máximo de 1 Soberbo e 4 Ótimos, 2 bênçãos gratuitas, 3 poderes sobrenaturais gratuitos.

ATRIBUTOS:

(5 níveis gratuitos, 7 usados, equilibrados por falhas)

- ◆ **Aparência:** Mediano (0)
- ◆ **Carisma:** Mediano (0)
- ◆ **Destreza:** Ótimo (2)
- ◆ **Humanidade:** Medíocre (-1)
- ◆ **Inteligência:** Bom (1)
- ◆ **Percepção e Alerta:** Ótimo (2)
- ◆ **Resistência:** Bom (1)
- ◆ **Força:** Mediano (Escala 3) (0)
- ◆ **Força de Vontade:** Bom (1)
- ◆ **Sagacidade:** Bom (1)

PERÍCIAS:

(60 níveis gratuitos, 60 usados)

- ◆ **Trato de Animais:** Medíocre (1)
- ◆ **Conhecimento de Área, cidade natal (Fácil):** Bom (2)
- ◆ **Esportes:** Mediano (2)
- ◆ **Computador:** Mediano (2)
- ◆ **Controlar Poder: Controle Mental (MD):** Mediano (4)
- ◆ **Controlar Poder: Psicometria (MD):** Mediano (4)
- ◆ **Esquiva:** Bom (3)
- ◆ **Condução:** Bom (3)
- ◆ **Segurança Eletrônica:** Ótimo (4)
- ◆ **Armas de Fogo:** Bom (3)
- ◆ **Intimidação:** Bom (3)
- ◆ **Investigação:** Soberbo (5)
- ◆ **Faca:** Mediana (2)
- ◆ **Espanhol:** Medíocre (1)
- ◆ **Leis & Procedimento Policial (Difícil):** Mediano (3)
- ◆ **Pesquisa:** Ótimo (4)
- ◆ **Furtividade:** Bom (3)
- ◆ **Lábia:** Ótimo (4)
- ◆ **Manha:** Bom (3)
- ◆ **Tae Kwon Do (difícil):** Bom (4)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas, 2 usadas)

- ◆ **Contatos na polícia**
- ◆ **Visão Noturna**

PODERES SOBRENATURAIS:

(3 poderes gratuitos, 8 pegos, equilibrados por falhas)

- ◆ **Velocidade Extraordinária**
- ◆ **Pode passar para Forma de Névoa**
- ◆ **Controle Mental**
- ◆ **Apenas imobilizada por estacas no coração**
- ◆ **Psicometria**
- ◆ **Regeneração**
- ◆ **Escala 3 (imperceptível)**
- ◆ **Pode passar para Forma de Lobo**

FALHAS:

- ◆ **Queimaduras curam lentamente**
- ◆ **Recursos financeiros baixos**
- ◆ **Controle Mental exige contato visual**
- ◆ **Precisa dormir durante o dia**
- ◆ **Fúria**
(*Nota: As três falhas abaixo contam cada uma como 2 falhas*)
- ◆ **Queimada pelo Sol**
- ◆ **Precisa de Sangue para viver**
- ◆ **Segredo Perigoso** — se ele for revelado, ela é destruída

6.353 Chicory, Coelho

Chicory é um personagem em um jogo aonde coelhos são padrão, e os humanos são monstros gigantes. A escala é portanto relativa aos coelhos.

Limites do Mestre: 6 atributos (3 níveis gratuitos); 40 níveis de perícia gratuitos, com um máximo de 1 Soberbo e 3 Ótimos; 2 bênçãos, 1 poder sobrenatural

ATRIBUTOS:

(3 níveis gratuitos, 7 usados, equilibrado por falhas)

- ◆ **Destreza:** Bom (1)
- ◆ **Saúde:** Bom (1)
- ◆ **Percepção:** Soberbo (3)
- ◆ **Esperteza:** Ótimo (2)
- ◆ **Velocidade:** Bom (1)
- ◆ **Força:** Medíocre (-1)

PERÍCIAS:

(40 níveis gratuitos, 52 usados, equilibrado por falhas)

- ◆ **Acrobacias:** Péssimo (-1)
- ◆ **Conhecimento de Área:** Bom (3)
- ◆ **Detectar Armadilhas:** Ótimo (4)
- ◆ **Lutar:** Bom (3)
- ◆ **Jogar:** Bom (3)

- ◆ **Conhecimento de Ervas (Difícil):** Soberbo (6)
- ◆ **Conhecimento de Construção de Tocas:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento dos Humanos (MD):** Mediano (4)
- ◆ **Conhecimento do Comportamento dos Não-Coelhos:** Bom (3)
- ◆ **Língua dos Insetos (Difícil):** Mediano (3)
- ◆ **Língua comum dos Pássaros (Difícil):** Bom (4)
- ◆ **Língua dos Ratos (Difícil):** Ótimo (5)
- ◆ **Perícias Mecânicas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Imitar Sons Não-Coelhos (Difícil):** Mediano (3)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Mediano (2)
- ◆ **Armadilhas:** Mediano (2)
- ◆ **Contar Histórias:** Mediano (2)
- ◆ **Rastreo:** Ótimo (4)

BÊNÇÃOS:

(2 bênçãos gratuitas + 1 poder sobrenatural, 4 usadas, equilibrado por não pegar o Poder Sobrenatural)

- ◆ **Não se Assusta com barulhos altos** (diferente de muitos coelhos)
- ◆ **Nunca Esquece-se de um Cheiro**
- ◆ **Vontade de Ferro**
- ◆ **Visão Noturna**

FALHAS:

- ◆ **Intrometido**
- ◆ **Jogador Compulsivo**
- ◆ **Fobia:** Caninos
- ◆ **Invejoso**

6.354 Squeegee Fizzle, Chimpanzé de Desenho Animado

Squeegee é um chimpanzé saltador de tempo e espaço em um universo sem leis físicas como as conhecemos. Regras *realmente* amplas aqui, pessoal! Não há morte entre os desenhos animados: coloque seu personagem em uma máquina de Cura Aut-O-mática e ele ficará jóia!

Limites do Mestre: 3 Poderes Sobrenaturais permitidos, ao menos 4 falhas obrigatória; de resto: sem limites — pegue o que quiser, depois conversamos.

ATRIBUTOS:

(sem limites; 7 níveis usados, qualquer outro em Mediano)

- ◆ **Agilidade 3D:** Bom (1)
- ◆ **Folga:** Ótima (2)
- ◆ **Imaginação:** Soberbo (3)
- ◆ **Intromissão:** Bom (1)
- ◆ **Perceber Coisas:** Ótimo (2)

- ◆ **Paciência:** Ruim (-2)
- ◆ **Resistência a Coisas Alienígenas:** Bom (1)
- ◆ **Força de Vontade:** Medíocre (-1)

PERÍCIAS:

(sem limites, 37 usados)

- ◆ **Acrobacias:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento de Área do Universo Conhecido:** Bom (3)
- ◆ **Conhecimento de Frutas:** Soberbo (5)
- ◆ **História:** Medíocre (1)
- ◆ **A Maioria das Línguas Alienígenas:** Mediano (2)
- ◆ **Fazer Barulhos Engraçados:** Soberbo (5)
- ◆ **Fazer Barulho de Salva de Palmas:** Mediano (2)
- ◆ **Perícias Mecânicas:** Péssimo (-1)
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Ótimo (4)
- ◆ **Pilotar Espaçonave:** Medíocre (1)
- ◆ **Lembrar-se de Episódios de Comédias da TV:** Soberbo (5)
- ◆ **Contar Mentiras Deslavadas:** Mediano (2)
- ◆ **Arremessar Coisas:** Bom (3)
- ◆ **Lutar com Unhas e Dentes:** Bom (3)
- ◆ **Arma Nocautead-O-ra:** Ótimo (4)

BÊNÇÃOS:

(sem limites, uma porrada delas)

- ◆ **Sempre está calmo...** bem, normalmente
- ◆ **Nunca esquece uma banana**
- ◆ **Perícia de Acrobacias é Soberba para pendurar-se em árvores;** sem penalidade em perícias enquanto está pendurado em árvores.
- ◆ **Não valoriza muito a Sanidade**

PODERES SOBRENATURAIS:

- ◆ **Quadridestria**
- ◆ **Nunca se perde no espaço**
- ◆ **Pode pensar em um Retorno Devastador** (atordoa o oponente por cinco turnos) com um teste do atributo Folga Soberbo ou melhor

FALHAS:

- ◆ **Facilmente Distráível**
- ◆ **Mentiroso Compulsivo**
- ◆ **Faz de tudo por uma banana**
- ◆ **Inimigo que quer o pegar:** o Cientista Maligno, Dr. Carnificina

6.4 Exemplos de Modelos Raciais e de Classe

Veja também a Seção 6.342, Seihook, para um exemplo de modelo racial de ficção científica.

6.41 Modelo de Ranger (Classe de Personagem de Fantasia)

Veja a Seção 6.12, Modelos, para uma discussão sobre os modelos de classe de personagem. Esse é um modelo *exemplo* — o Mestre deverá o customizar para o seu próprio jogo, inclusive adicionando ou apagando atributos, bênçãos, perícias, etc. O Mestre pode permitir que um personagem seja um aprendiz de ranger, ao invés de um ranger completo. Um aprendiz é um ou dois níveis mais fraco que um ranger pleno em todos os atributos e perícias do modelo.

Requisitos do Ranger:

ATRIBUTOS:

- ◆ **Destreza:** Bom ou melhor
- ◆ **Inteligência:** Mediano ou melhor
- ◆ **Percepção:** Bom ou melhor
- ◆ **Força:** Bom ou melhor

BÊNÇÃOS:

- ◆ **Nenhuma obrigatória.** Bênçãos recomendáveis inclui **Empatia com Animais**, **Senso de Direção**, **Reflexos de Combate**, **Visão Noturna** e outras bênçãos de combate.

FALHAS:

- ◆ Um ranger não deveria ser o tipo de pessoa que não **gosta de ficar sozinha**. Alguns rangers trabalham para as autoridades, o que pode implicar em um **Dever** e/ou em um **Voto de Obediência**.

PERÍCIAS:

- ◆ **Conhecimento de Área:** Mediano ou Melhor
- ◆ **Arco:** Bom ou melhor
- ◆ **Escalada:** Bom ou melhor
- ◆ **Imitar Sons de Animais:** Mediano ou Melhor
- ◆ **Mover-se Silenciosamente:** Bom ou Melhor
- ◆ **Cavalgar:** Mediano ou melhor
- ◆ **Observação:** Mediano ou Melhor
- ◆ **Lança ou Espada:** Bom ou melhor
- ◆ **Sobrevivência:** Bom ou melhor
- ◆ **Conhecimento da Floresta:** Bom ou melhor

6.42 Modelos Amplos de Personagem

Para um jogo mais rápido e fácil, o Mestre pode definir níveis para as classes de personagem segundo os grupos amplos de perícias citados na Seção 1.32, Perícias. Isso gera um jogo ideal para ensinar RPG para jogadores iniciantes,

ou para quando estiver jogando-se com um grande número de jogadores.

Por exemplo, o Mestre decide que os personagens podem ser de uma das sete seguintes classes de personagem: Guerreiro, Ranger, Ladino, Mago, Clérigo, Diplomata/Catedrático, Faz-Tudo. Cada uma dessas classes de personagem podem ser definidas como se segue:

Guerreiro Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Ótimo
- ◆ **Atributos Mentais:** Mediocre
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Ruim
- ◆ **Perícias com Animais:** Mediocre
- ◆ **Perícias Atléticoas:** Ótimo
- ◆ **Perícias de Combate:** Ótimo
- ◆ **Perícias ao Ar Livre:** Mediano
- ◆ **Perícias Sociais (Companheirismo):** Mediano
- ◆ **Demais Perícias:** Ruim

Ranger Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Bom
- ◆ **Atributos Mentais:** Mediano
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Ruim
- ◆ **Perícias com Animais:** Bom
- ◆ **Perícias Atléticoas:** Mediano
- ◆ **Perícias de Combate:** Bom
- ◆ **Perícias Furtivas:** Mediano
- ◆ **Perícias de Construção:** Mediano
- ◆ **Perícias ao Ar Livre:** Ótimo
- ◆ **Demais Perícias:** Ruim

Ladino Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Mediano
- ◆ **Atributos Mentais:** Bom
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Ruim
- ◆ **Perícias Atléticoas:** Mediano
- ◆ **Perícias em Combate:** Mediocre
- ◆ **Perícias Furtivas:** Ótimo
- ◆ **Perícias de Manipulação:** Ótimo
- ◆ **Perícias de Negociação:** Mediano
- ◆ **Perícias Sociais (Companheirismo):** Mediocre
- ◆ **Perícias Urbanas:** Bom
- ◆ **Demais perícias:** Ruim

Mago Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Ruim
- ◆ **Atributos Mentais:** Bom

- ◆ **Atributos Psicológicos:** Mediano
- ◆ **Perícias de Construção:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Conhecimento:** Mediano
- ◆ **Perícias Espirituais:** Mediano
- ◆ **Perícias dos Poderes Sobrenaturais:** Ótimo
- ◆ **Demais Perícias:** Ruim
- ◆ **Benção:** Poderes Sobrenaturais

Clérigo Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Ruim
- ◆ **Atributos Mentais:** Mediano
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Ótimo
- ◆ **Perícias com Animais:** Mediano
- ◆ **Perícias de Construção:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Conhecimento:** Mediano
- ◆ **Perícias Médicas:** Bom
- ◆ **Perícias Sociais (Formais):** Bom
- ◆ **Perícias Espirituais:** Ótimo
- ◆ **Perícias dos Poderes Sobrenaturais:** Mediano
- ◆ **Demais Perícias:** Ruim
- ◆ **Benção:** Favor Divino

Diplomata/Catedrático Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Ruim
- ◆ **Atributos Mentais:** Ótimo
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Mediocre
- ◆ **Perícias Artísticas:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Conhecimento:** Ótimo
- ◆ **Perícias de Línguas:** Bom
- ◆ **Perícias de Manipulação:** Bom
- ◆ **Perícias Médicas:** Mediano
- ◆ **Perícias Sociais (Companheirismo):** Mediocre
- ◆ **Perícias Sociais (Formais):** Ótimo
- ◆ **Perícias Espirituais:** Mediocre
- ◆ **Perícias Técnicas:** Mediocre
- ◆ **Demais Perícias:** Ruim

Faz-Tudo Iniciante:

- ◆ **Atributos Físicos:** Mediano
- ◆ **Atributos Mentais:** Mediano
- ◆ **Atributos Psicológicos:** Mediocre
- ◆ **Perícias com Animais:** Mediocre
- ◆ **Perícias Artísticas:** Mediocre
- ◆ **Perícias Atléticas:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Combate:** Mediano
- ◆ **Perícias Furtivas:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Construção:** Mediocre

- ◆ **Perícias de Conhecimento:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Manipulação:** Mediocre
- ◆ **Perícias de Negociação:** Mediocre
- ◆ **Perícias ao Ar Livre:** Mediano
- ◆ **Perícias Sociais (Companheirismo):** Bom
- ◆ **Perícias Sociais (Formais):** Mediocre
- ◆ **Perícias Espirituais:** Mediocre
- ◆ **Perícias Técnicas:** Mediocre
- ◆ **Perícias Urbanas:** Mediano

Essas classes de personagem são meramente exemplos para um jogo de fantasia simples. O Mestre pode criar, mudar ou ignorar qualquer classe que achar adequada. Ele também pode criar classes para outros gêneros, como ficção científica.

Cada classe de personagem possui perícias de Conhecimento apropriadas para sua classe que não estão listadas. Por exemplo, um guerreiro que tenha um Bom Conhecimento é capaz de definir táticas, de determinar com facilidade a qualidade de uma arma, o quão bem treinado um exército é observando-o por alguns instantes, etc. Da mesma forma, um ladino com Bom Conhecimento sabe alguma coisa sobre os vários tipos de trancas, sobre o quanto de guardas um mercador rico deveria ter, o valor de um determinado material de disfarce, etc.

Algumas perícias listadas na Seção 1.32, Perícias, como integrantes de um certo grupo possuem uma tendência para um outro determinado grupo. Por exemplo, um ladino deveria ser Ótimo em Escalada, mesmo sendo ela listada como uma perícia Atlética. No caso, essa é uma Perícia Furtiva. A habilidade de mover-se silenciosamente está listada como uma Perícia Furtiva, mais um guerreiro deveria a ter Médiana nela, e um ranger a deveria ser Ótimo nela.

O desenvolvimento de personagem nesse sistema é lidado normalmente. O Mestre precisa decidir em algum momento se vai continuar usando os grupos amplos de perícia ou se vai dividir as perícias em definições mais específicas. Cada perícia precisa ser ampliada separadamente se o Mestre dividir quebrar os grupos amplos em perícias específicas. Se o Mestre achar bom manter as perícias agrupadas, então ampliar o grupo inteiro de perícias deveria custar mais PEX do que em um sistema com perícias precisamente definidas — talvez até mesmo dez vezes mais caro.

6.43 Raça de Fantasia: Cércopes

Cércopes (ou Kerkopes) eram originalmente dois irmãos da mitologia Grega antiga. No primeiro século a.C., porém, escritores de mitologia expandiram-os para uma raça própria. Será essa definição que iremos usar aqui.

Cércopes são uma raça pequena e símia que ama fazer brincadeiras e travessuras a todos que podem. Nascidos ladrões, alguns deles tentaram até mesmo roubar as armas de Hércules! Quando foram pegos e amarrados a uma estaca como punição, eles o divertiram tanto com suas brincadeiras que o convenceram a os soltar. Jogadores não deveriam tentar

jogar com um cércope exceto se tiver um senso de humor muito estranho.

Cércopes são pequenos humanóides com faces feias, semelhantes às dos símios, e com caudas prensíveis. Um cércope mede em média quatro pés (1.20 m), mas geralmente pode ser um pouco maior ou menor. Sua face não é peluda, mas ambos os sexos tendem a ter longas costeletas que frequentemente encontram-se embaixo do queixo — esses pelos não crescem, mas permanecem do mesmo tamanho, da mesma forma que os pelos de um macaco. Seus corpos possuem um pelo ralo nas costas, e sua cauda é peluda, exceto nas seis polegadas (15 cm) finais. Braços, pernas e peito não costumam ter mais pelos que um humano mediano possui, e eles podem vestir roupas — com um buraco para a cauda. Seus pés parecem-se com os de um macaco, mas eles não conseguem manipular coisas muito bem com eles (diferentemente dos macacos). Eles não gostam de sapatos, usando-os apenas quando estão tentando passar-se por outra raça. Cércopes permanecem eretos a maior parte do tempo, mas inclinam-se para frente para correrem, usando a cauda para facilitar o equilíbrio. Suas caudas são fortes o suficiente para serem usadas em combate e para ajudar na escalada. Entretanto, um cércope não pode fazer movimentos precisos (como os necessários para arrombar uma fechadura) com tal cauda. Cércopes falam sua própria língua, precisando aprender outra para falar com o resto do grupo.

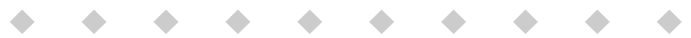
O cércope mediano possui Força e Capacidade de Dano Mediocre, mas uma Boa Destreza. Sua inteligência varia tanto quanto a do ser humano. Cércopes possuem as bênçãos raciais de Equilíbrio Excepcional (+2 para qualquer ação que exija equilíbrio, mesmo nas situações mais difíceis), a Habilidade de Aterrissar de Pé sem se ferir de uma distância

duas vezes maior do que um ser humano é capaz, e a Cauda Prensível. Suas falhas raciais são Impulsividade (aja primeiro, pense depois), Piadistas Compulsivos (práticos ou outros tipos), Cleptomania, Aparência Desagradável para outras raças, e Má Reputação como Ladrões e Trapaceiros. Eles possuem um bônus de +1 para as seguintes perícias: Acrobacias, Mover-se Silenciosamente, Escalada e Lábria. Eles possuem uma penalidade -1 ao usar qualquer arma de tamanho Médio ou maior.

O resultado final é que ser um Cércope conta como uma falha. Já que qualquer um jogando com um personagem desse recebe alguns bônus bastante úteis se ele for jogar com um ladrão, o Mestre deveria garantir que as falhas fizessem diferença — principalmente a Má Reputação. NPCs demorariam muito para confiar em um cércope, normalmente com razão.

Esse modelo racial dá um grande incentivo para criar um personagem ladrão. Entretanto, é possível jogar com um cércope guerreiro ou até mesmo clérigo, se desejado. Certas falhas podem ser "recompradas". Isso é, um personagem poderia comprar a bênção Não é Cleptomaniaco — mas isso iria custar uma bênção, o que normalmente anula o nível de falha gratuito. Porém, a Aparência Desagradável e a Má Reputação não podem ser recompradas — elas são idéias erradas feitas por outros, não por ele próprio.

Um personagem cércope pode pegar a Falha: Sem cauda — talvez ele a tenha perdido em batalha. Isso irá dar níveis extras para superar a falha de -1 para todas as armas médias e grandes se um personagem desejar ser um cércope guerreiro, por exemplo.



6.5 Exemplos de Animais e Criaturas

Animais NPC não precisam ser construídos usando limites de nível. Apenas defina quais características são essenciais para o animal, e o nível adequado. A Escala de Força refere-se à Seção 2.3, Não-humanos. Dano pode incluir um fator de "mortalidade de arma" para dentes, garras, e, em alguns casos, corpo otimizado para combate (normalmente em carnívoros).

Cachorro:

- ◆ **Percepção:** Ótima a Soberbo (Cheiro deveria ser em Escala: Cachorro)
- ◆ **Escala de Força/Massa:** -7 a 0
- ◆ **Perícias:** Mediocre a Soberbo (dependendo do treinamento recebido; exemplos incluem atacar, guardar, guiar, rastrear, caçar e truques)
- ◆ **Combate corpo-a-corpo:** Mediano a Soberbo
- ◆ **Capacidade de Dano:** Bom a Ótimo

Gato:

- ◆ **Agilidade:** Ótimo a Soberbo
- ◆ **Escala:** -6 ou -7

- ◆ **Perícias:** Sobrevivência, Caçar, Brincar
- ◆ **Bênçãos:** Visão Noturna, Nove Vidas (cada vez que um gato recebe dano que poderia matá-lo em um único ataque, marque uma das vidas e não considere o dano. Existem outras formas de lidar com isso, claro, como através de uma habilidade de Esquiva Lendária).
- ◆ **Falhas:** Independente, Curioso, Malandro, Fútil
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Soberbo

Cavalo:

- ◆ **Força:** Bom a Ótimo — Escala: 3
- ◆ **Resistência:** Bom
- ◆ **Velocidade:** Bom a Ótimo — Escala: 4
- ◆ **Perícias:** Mediocre a Soberbo (dependendo do treinamento recebido; exemplos incluem caminhar, correr, lutar, e vários truques)
- ◆ **Falhas:** Dependem do animal (Dispara, Morde, Escoiceira, etc.)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediocre a Boa

Camelo:

- ◆ **Força:** Bom a Ótimo — Escala 2
- ◆ **Resistência:** Ótimo a Soberbo
- ◆ **Velocidade:** Medíocre a Boa — Escala 3
- ◆ **Perícias:** Medíocre a Soberbo (dependendo do treinamento recebido; exemplos incluem caminhar e carregar cargas)
- ◆ **Bênçãos:** Sobrevivência no Deserto
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Ótimo

Elefante:

- ◆ **Força:** Bom a Soberbo — Escala 8
- ◆ **Agilidade:** Bom a Soberbo
- ◆ **Perícias:** Medíocre a Soberbo (dependendo do treinamento recebido; exemplos incluem caminhar, carga, truques)
- ◆ **Bênçãos:** Inteligência Excepcional para um animal
- ◆ **Falhas:** Machos estão sujeitos ao Musth (loucura anual)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Bom a Soberbo

Falcão:

- ◆ **Coragem:** Mediano a Soberbo
- ◆ **Agilidade:** Bom a Soberbo
- ◆ **Velocidade:** Mediano a Soberbo — Escala 5
- ◆ **Força:** Mediano a Soberbo — Escala -6 (A Escala pode variar de -8 a -4 refletir o tamanho de pequenos falcões até o de águias andinas)
- ◆ **Perícias:** Medíocre a Soberbo (dependendo do treinamento recebido; exemplos incluem obediência, caçar mamíferos terrestres, caçar pássaros, acrobacias aéreas, etc.)
- ◆ **Bênçãos:** Vôo
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Bom

Leão:

- ◆ **Percepção:** Ótimo
- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Ótimo
- ◆ **Emboscar:** Ótimo
- ◆ **Esquiva:** Mediano
- ◆ **Força:** Mediano a Ótimo — Escala 2
- ◆ **Falha:** Lento
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Soberbo

Urso Pardo:

- ◆ **Percepção:** Ótimo
- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Ótimo
- ◆ **Esquiva:** Mediano
- ◆ **Força:** Mediano a Ótimo — Escala 3

- ◆ **Falha:** Furioso
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Ótimo

Serpente:

- ◆ **Percepção:** Bom
- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Ótimo
- ◆ **Esquiva:** Bom
- ◆ **Poder Sobrenatural:** Veneno, bônus +4 no dano
- ◆ **Falha:** Cabeça-Quente
- ◆ **Capacidade de Dano:** Ruim

Gambá:

- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Ruim
- ◆ **Combate a Distância:** Bom, curto alcance
- ◆ **Esquiva:** Ruim
- ◆ **Poder Sobrenatural:** Líquido malcheiroso (cega, incapacita, deixa com cheiro fétido)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Péssimo

Aranha Gigante:

- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Bom
- ◆ **Esquiva:** Ruim
- ◆ **Poder Sobrenatural:** Veneno (paralisia), Teia (Exige um teste Bom de Força para partir)
- ◆ **Capacidade de Dano:** Bom

Grifo:

- ◆ **Percepção:** Ótimo
- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Ótimo
- ◆ **Esquiva:** Bom
- ◆ **Poderes Sobrenaturais:** Vôo, Pele Grossa (Armadura Leve)
- ◆ **Força:** Medíocre a Ótimo — Escala 4
- ◆ **Capacidade de Dano:** Bom a Soberbo

Dragão (customize ao seu gosto):

- ◆ **Combate Corpo-a-Corpo:** Bom a Ótimo
- ◆ **Combate à Distância:** Bom, curto alcance
- ◆ **Esquiva:** Medíocre
- ◆ **Poderes Sobrenaturais:** Hálito de Fogo (+2 de dano), Vôo, Pele Grossa (-1 a -3 no dano), Encantar com os Olhos, Potencial Mágico (algum)
- ◆ **Falha:** Cobiça
- ◆ **Força:** Mediano a Ótimo, Escala 3 a 9
- ◆ **Capacidade de Dano:** Mediano a Ótimo

6.6 Exemplos de Equipamento

É possível definir equipamento em termos de personagem de Fudge. Isso provavelmente será desnecessário, mas pode ser feito se desejado.

Equipamento de qualquer Nível Tecnológico, da Idade da Pedra até a Ficção Científica, pode ser definido dessa maneira. Um determinado equipamento pode ser definido por quantas características de Fudge quantas necessárias: atributos, perícias, bênçãos ou falhas.

Por exemplo, uma espada velha e enferrujada encontrada em uma masmorra úmida tem:

Atributos:

- ◆ **Afiação:** Péssima
- ◆ **Durabilidade:** Ruim

Falha:

- ◆ **Parece Defeituosa**

Tal arma deveria ser tratada como um bastão para efeito de dano, invés de como uma espada (sem bônus por Fio). O Mestre pode exigir um teste situacional após alguns rodadas: a espada irá se quebrar com um resultado Medíocre ou pior se ela for usada para aparar ou for aparada. E finalmente, algumas pessoas podem fazer troça de alguém que carrega uma arma de aparência horrível.

Quando a espada era nova, porém, ela tinha:

Atributos:

- ◆ **Afiação:** Bom
- ◆ **Durabilidade:** Ótimo

Benção:

- ◆ **Impecável**

Nesse caso, ela poderia receber o bônus de +1 por Fio (talvez qualquer nível de Afiação de Medíocre até Bom recebesse o bônus +1 por Fio, enquanto lâminas mais cegas não recebessem o bônus, e lâminas melhores poderiam receber um bônus adicional de +1). Ela também não se quebraria em circunstâncias ordinárias, e sua aparência provavelmente daria a seu dono uma reação positiva de muitas pessoas.

Uma espada cravejada de jóias encontrada no covil de um dragão poderia ter:

Atributos:

- ◆ **Aparência:** Soberbo (+3 para impressionar aqueles que valorizam riqueza)

Bênçãos:

- ◆ **Matadora de Troll** (+3 para acertar quando usada contra Trolls; tais danos nunca são curados)

Falha:

- ◆ **Propósito Condutor** (ela tenta controlar seu dono para caçar trolls)

Perícia:

- ◆ **Dominar o Portador:** Mediano (Ação oposta contra um atributo de Vontade)

Uma espada mágica diferente:

Poder Sobrenatural:

- ◆ **Criação de Chamas** (+2 de dano)

Perícia:

- ◆ **Disparo de Chamas:** Ótimo. **Alcance:** três jardas (metros)

Falha:

- ◆ **Criação de Chamas funciona apenas no caso de um teste Situacional Bom ou melhor**

Claro que, mesmo se a bola de fogo falhar, ela ainda pode ser usada como uma espada comum, o que não é totalmente desprezível, para todos os efeitos.

Como um exemplo, considere um caça espacial de duplo assento de ficção científica:

Atributos:

- ◆ **Aceleração:** Ótimo
- ◆ **Manobrabilidade:** Soberbo
- ◆ **Velocidade:** Bom (Escala 15)
- ◆ **Tamanho:** Mediano (Escala 8)

Perícias:

- ◆ **Navegação:** Bom
- ◆ **Mira:** Soberbo
- ◆ **Piloto Automático:** Mediano
- ◆ **Preparação de Alimentos:** Ruim
- ◆ **Diversão:** Medíocre

Bênçãos:

- ◆ **Rifles Laser montado em Torres**, acima e abaixo
- ◆ **Acentos na ponte**
- ◆ **Motor de Hiper-espaço**
- ◆ **Pode ser usado na atmosfera ou no Espaço Sideral**

Falhas:

- ◆ **Peças não padrão** (cara de consertar)
- ◆ **Exterior feio**
- ◆ **Quartos Pequenos**
- ◆ **Portas de Ar fazem barulhos estranhos**

Normalmente, equipamento do dia-a-dia não deveria ser detalhado de forma tão profunda. Não há necessidade de definir um cantil, por exemplo, de qualquer outra maneira que não "metal, capacidade de um litro." Mesmo para equi-

pamentos que possam ter algum impacto no jogo, como armas e ferramentas de ladrão, você não precisará de mais informação que "+2 no Fator Ofensivo de Dano" ou "+1 para a Perícia Arrombamento".

É melhor restringir equipamento nos termos de personagem de Fudge para aqueles realmente excepcionais (como itens mágicos). Outro uso é quando os poderes do equipamento podem ser usados em Ações Opostas: em uma corrida de

carros, por exemplo, você precisa conhecer a velocidade e manobrabilidade relativa dos veículos tanto quanto a perícia dos pilotos. Uma batalha entre espaçonaves é outro exemplo.

Equipamentos com personalidade, como itens mágicos sencientes ou robôs avançados, podem ser tratados, se desejado, como personagens Fudge plenos.



Adendos

Capítulo 7

FUDGE

Os Adendos consistem em uma variedade de material suplementar para Fudge.

Os Capítulos 1 a 6 representam o Fudge simples, seco — aqui você irá encontrar e criar material mais elaborado. Se você repassar Fudge adiante, por favor adicione qualquer modificação a esse capítulo (indicando a seção modificada e o nome da mesma, como 1.33, Bênçãos), ao invés de alterar o original. Sugestões para um gênero específico também vão para o Adendo. Exemplo: uma lista exemplo de superpoderes, ou de armas e seus danos.

Por favor, inclua a data e o crédito (seu nome) das mudanças, e, se possível, notifique Steffan O'Sullivan, o autor original de Fudge, via Internet (em sos@oz.plymouth.edu) ou via Correio Físico (a/c Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368).

(N.T.: O e-mail acima não funcionou quando o tradutor deste mandou um e-mail para Steffan O'Sullivan. Mas pode-se utilizar um e-mail alternativo por sos@panix.com — não-confirmado — ou enviar-se e-mails através de um sistema disponível na página pessoal do autor de Fudge, www.panix.com/~sos)

7.1 Sistema Exemplo de Magia: Fudge Magia

Data: Novembro de 1992 a Novembro de 1993

Por: Steffan O'Sullivan

Aqui está um sistema de magia exemplo, baseado nas premissas mencionadas na Seção 2.5, Magia:

- ◆ **Quem Pode Usar:** Apenas magos (poder sobrenatural exigido).
- ◆ **Níveis de Poder:** sim. Existem dois efeitos de jogo: quanto maior o poder, mais fácil é executar feitiços mais poderosos; e os níveis de poder atuam como uma reserva no caso de falha severa, que temporariamente drena Poder. Voluntariamente drenar níveis de Poder também garante sucesso em um feitiço.
- ◆ **Fonte do Poder:** manipulação do mana local.
- ◆ **Confiabilidade:** Mediana
- ◆ **Tempo Para Invocar Um Feitiço:** depende do poder do feitiço (um minuto a dias). Isso pode ser acelerado aceitando uma penalidade no rolamento.
- ◆ **Feitiços:** improvisados. Pronuncia exata não é importante, portanto os livros de magia tendem a ser coleção de efeitos, não de fórmulas.
- ◆ **Componentes Materiais:** nenhum exigido, mas bem usados podem dar um bônus de +1 na perícia.
- ◆ **Efeitos Colaterais:** invocar feitiços não-triviais é fati-

gante; falhas severas causam fraqueza.

- ◆ **Restrições Sociais:** Nenhuma — a magia é rara, mas não é desconhecida.

Esse sistema é baseado na convicção que um *jogador* usando magia não deveria ser uma coisa cotidiana: deveria sempre haver alguma tensão e excitação quando um personagem invoca um feitiço, ou a magia some do jogo. Muito frequentemente em RPGs, o jogador jogando com um mago usa feitiços "dito-e-feito" de forma tão regular que o uso de magia se torna mundana. Como "magia mundana" é um termo contraditório em si mesmo, Fudge Magia tenta colocar alguma excitação no uso de magia.

Há muitas maneiras de alcançar-se tal efeito. Fudge Magia escolheu as seguintes limitações:

- 1) O mana disponível para um feitiço específico em uma determinada área é consumido gradualmente. Isso quer dizer que é mais difícil lançar duas bolas de fogo em sequência do que lançar uma bola de fogo e um raio, por exemplo.
- 2) A Magia é uma força indomável; não há uma forma de perícia de invocar-se feitiços.
- 3) A Magia é de certa forma arriscada para ser usada — há penalidades para falhas graves.

Opções são fornecidas para alterarem essas limitações para Mestres que não gostem delas. De fato, a Seção 7.193, Alter-

nativas para perícias para Invocação de Feitiço, é essencial para raças Feéricas e semideuses, que são muito mais dependentes de poderes mágicos que os seres humanos. (A não ser que o Mestre seja generoso, tais personagens deveriam comprar níveis de perícia bem altos através do Sistema de Criação Objetiva de Personagens. Pegar algumas falhas para equilibrarem tais poderes está em sintonia com a natureza de semideuses e raças Feéricas.)

Veja a Seção 6.31 para alguns personagens usando Fudge Magia.

7.11 Potencial Mágico

Potencial Mágico é um Poder Sobrenatural. (Um custo sugerido no sistema de Criação Objetiva de Personagens é de duas bênçãos para cada nível de Potencial Mágico. Isso pode ser reduzido em uma campanha rica em magia.) Um personagem com pelo menos um nível de Potencial Mágico (normalmente abreviado para Potencial, e algumas vezes chamado apenas de Poder) é chamado de "mago" para efeito de regras — utilize a palavra que desejar. Apenas magos podem invocar feitiços. (Porém, veja a Seção 7.192, Magos & Não-Magos, para outras opções.) Potencial Mágico pode ser pego mais de uma vez, mas cada nível conta como um Poder Sobrenatural separado.

Cada nível de Potencial Mágico precisa ser comprado como uma especialização. Especializações podem ser sugeridas pelo jogador ou definidas pelo Mestre. (Neste caso, ele deveria definir uma lista de especializações mágicas aceitáveis) As categorias podem ser tão amplas ou específicas quanto o Mestre desejar — quanto mais amplo os termos, mais poderosos os magos.

Exemplos de Potencial Especializado: Alterar Material Inanimado, Augúrio, Magia de Combate, Magia de Comunicação, Magia de Defesa, Magia Elemental, Magia de Vôo, Magia de Cura, Ilusão, Magia de Obtenção de Informações, Controle Mental, Necromancia, Apenas Afetando Seres Vivos, Apenas Afetando Seres Sencientes, Apenas Afetando Itens Tecnológicos, Metamorfose, Magia Branca (não pode ferir ninguém, mesmo indiretamente), etc.

Um personagem pode ter níveis de Poder em mais de uma especialização, a não ser que o Mestre não permita isso por alguma razão. Certas disciplinas podem ter restrições sociais: em muitas culturas, estudar Necromancia é ofensivo e provavelmente ilegal. Controle Mental, Invisibilidade, Teletransporte, Magia Ilusória, etc., podem estar limitadas a magos aprovados pelo governo, no mínimo. É possível que a própria magia seja ilegal. Qualquer coisa que possa ser facilmente usada para cometer-se crimes (principalmente assassinato ou roubo) deverá ser difícil, se não impossível, de ser aprendida abertamente em muitas culturas. Se uma certa cultura permitir tais magias abertamente, é provável que existam defesas poderosas que a impeça de ser vítima dela.

Especializações Específicas deveriam custar menos que um Poder Sobrenatural: provavelmente cada Potencial especializado deveria valer uma bênção.

Para invocar-se um feitiço para um certo resultado, o mago *precisa* ter pelo menos Potencial especializado +1 naquele tipo de magia (na ficha de personagem, deve-se dizer: ele pode estar reduzido temporariamente para Potencial 0). Alguém com Potencial +1 em Magia de Combate e Potencial +2 em Magia para Obtenção de Informações não deveria ser capaz de invocar um feitiço para criar comida na selva, por exemplo.

Falhar miseravelmente em um feitiço causa perda temporária de Potencial Mágico (veja a Seção 7.15, Resolução). Quando isso acontece, o mago desmaia por pelo menos um turno de combate. Ele precisa passar Bom de Constituição para acordar (role uma vez a cada turno). Quando ele acordar, o mago pode funcionar normalmente, até mesmo tentando invocar o mesmo feitiço normalmente — se ele não cair para Potencial menor que 0.

Se um mago tem dois ou mais tipos de Potencial que são apropriados para o feitiço invocado, e uma perda de Potencial for exigida, o Mestre decide que tipo de Potencial é reduzido. Por exemplo, um mago com um nível de Magia de Combate e dois níveis de Magia de Fogo, e falha miseravelmente em uma bola de fogo. O Mestre pode dizer que ele perdeu seu nível em Magia de Combate ou um dos seus níveis de Magia de Fogo, mas não um de cada.

Se um mago cai para Potencial -1 em qualquer especialização, ele imediatamente cai em coma, que pode durar de uma hora a um dia (decisão do Mestre). Quando ele acordar, ele precisa rolar contra sua Constituição: em um rolamento Mediocre ou pior, ele recebe um nível de dano. Ele checa Constituição novamente no fim de cada dia em que ele estiver *ativo* — um resultado ruim indica a perda de mais um nível de dano. Esses ferimentos *não podem* ser curados até que ele recarregue seu Potencial Mágico de volta a 0.

Um mago com Potencial 0 ainda pode invocar feitiços; um mago a -1 de Potencial Mágico, porém, não pode tentar qualquer magia que possa envolver aquela especialização. Ele *podem* utilizar-se ainda de feitiços de outras especializações. Por exemplo, um mago que caia em -1 de Magia Enciclopédica não pode mais invocar um feitiço que o permita abrir seu livro em branco e ler uma entrada de enciclopédia apresentada por magia. Mas ele *ainda pode* invocar feitiços usando sua Magia de Empatia com Animais, permitindo-o chamar e falar com animais selvagens, desde que ele tenha Potencial 0 ou melhor no Potencial em questão. Ele ainda precisará, porém, fazer os testes de Constituição para ver se o Potencial de Magia Enciclopédica -1 não está lhe causando ferimentos.

Potencial Mágico *só pode* ser recarregado por descanso: uma semana por nível. (Mestres podem alterar esse tempo à vontade, é claro: descansar por um dia é suficiente para campanhas mais épicas.) Por exemplo, um mago cai para Potencial -1. Descansar durante uma semana irá lhe devolver para Potencial 0 (e curar quaisquer ferimentos decorrentes de estar ativo enquanto estava com Potencial -1). Uma segunda semana de descanso irá o devolver a Potencial +1.

Nenhum personagem pode ganhar Potencial Mágico acima de seu nível inicial, exceto através do Desenvolvimento de Personagem — veja o Capítulo 5.

7.12 Feitiços

Quando um mago deseja invocar um feitiço, ele descreve o resultado que ele tem em mente. O Mestre define o quão poderoso esse efeito deve ser, baseado em o quão forte a magia é em sua campanha. Em uma campanha de magia fraca, mesmo um feitiço simples, como tentar levitar as chaves da cela de um personagem aprisionado poderia ser complicado. Em uma campanha de magia forte, porém, esse seria um feitiço trivial, e mesmo disparar um raio pelos dedos não seria algo tão extraordinário.

O poder do feitiço pode ser modificado pelo nível de Poder apropriado do mago. Um mago "mediano" possui três níveis de Poder apropriado para quando invoca um feitiço específico. (Modifique esses números para cima ou para baixo para magia mais fácil ou mais difícil). Isso é, um feitiço é mais difícil para um mago com menos de três níveis em um Poder apropriado. Da mesma forma, um mago com quatro ou mais níveis de Poder apropriado pode tratar um feitiço como mais trivial do que seria para um mago mediano.

Poder "Apropriado" não precisa ser todo ele da mesma especialização, e sim que o Poder comande o feitiço em questão. Por exemplo, um feitiço que faça uma espada voar e atacar um inimigo pode ser comandado por Magia de Vôo, Magia de Combate e Controle de Material Inanimado. Se um mago tem um nível em cada um desses tipos de magia, o feitiço poderia ter um poder mediano para ele.

Um feitiço é portanto Trivial, Mediana, ou Potente. (Ele pode também ser Muito Trivial, ou Muito Potente, se o Mestre desejar. De fato, os jogadores podem indubitavelmente propor feitiços fantásticos, que deveriam ser chamados de Extraordinariamente Potentes, ou com algum outro adjetivo impressionantes.) O Mestre fala aos jogadores qual a potência de um feitiço proposto — qualquer personagem mago deveria ter uma boa idéia do poder do feitiço.

A potência do feitiço determina o Nível de Dificuldade. Um feitiço de poder mediano tem um Nível de Dificuldade Mediano, enquanto um feitiço Potente tem um Nível de Dificuldade de no mínimo Bom. De modo semelhante, um feitiço Trivial tem uma Dificuldade de Mediocre ou Ruim.

O Mestre também decide a duração do feitiço se bem-sucedido — segundos, minutos, horas, dias, etc. O personagem pode tentar ajustar isso, se o Mestre aprovar. Por exemplo, um mago pode voluntariamente ficar mais cansado ou reduzir o escopo do efeito — ou aceitar outras penalidades — para ampliar a duração do feitiço. Rolar um Grau Relativo alto também faz o feitiço durar mais tempo. Alguns feitiços possuem efeitos permanentes: cura (até ferido novamente), abrir um buraco em uma parede (até ser concertado manualmente ou por magia), teleportar-se para um lugar distante (até que você volte, e por aí afora). Claro, mesmo esses efeitos podem ser temporários no mundo de um Mestre: cura pode durar um dia antes do ferimento reaparecer, ou um buraco na parede se concerta em alguns minutos, ou uma pessoa teleportada automaticamente retorna após uma hora em outra localidade...

O Mestre também precisa definir se existe qualquer efeito

colateral em invocar um feitiço. Fudge Magia assume que feitiços são cansativos de serem invocados, e um mago diminui seu atributo Fadiga quando invoca Feitiços. Quanto mais potente o feitiço, maior a Fadiga, (Fadiga é recuperada descansando-se, claro. Se Fadiga for para menos que Péssimo, o personagem desmaia. O Mestre pode ter um atributo Fadiga separado, ou baseá-lo em Resistência, Constituição, Força, etc.)

Um Mestre que não goste da idéia de manter controle da fadiga pode mudar o efeito colateral para qualquer outra coisa. Talvez o mago tenha um número limitado de feitiços que ele pode usar em um dia (ou em uma hora). Nesse caso, ele pode ter um atributo de Pontos de Magia, que é drenado pelas invocações de feitiços e recuperado simplesmente pela passagem do tempo. (Um feitiço trivial não deveria drenar nenhum nível de Pontos de Magia, enquanto um feitiço mediano poderia baixar os Pontos de Magia de um mago de Bom para Mediano, por exemplo, e Feitiço mais potentes poderiam drenar dois ou mais níveis de uma vez.) Drenar pontos de feitiço não deixa o mago cansado nesse caso, e os Pontos de Magia regeneram esteja o mago descansando ou não — ou eles podem regenerar apenas quando o mago dorme.

Ou talvez cada feitiço afete o atributo Sanidade de um mago, e ele precisa convalescer para o restaurar. Ou, igualmente divertido, um feitiço pode afetar a sanidade de qualquer um que *presencie* magia! Sanidade reduzida pode se manifestar de muitas maneiras divertidas...

7.13 Mana

Mana é a fonte de energia capaz de manipular a matéria, o tempo e o espaço. Ela pode ser usada apenas por aqueles com Potencial Mágico.

O Mestre determina a disponibilidade e densidade do mana em um mundo de campanha específico, da mesma forma como ele define com a potência mediana de um feitiço. Densidade de mana pode afetar duas coisas: o quão grande uma área precisa ser para usar-se um certo efeito, e (opcionalmente) quão fácil ou difícil é invocar-se um feitiço.

Quando um feitiço que cause um determinado efeito é invocado, o mago armazena um tipo específico de mana nele para criar o efeito. A próxima vez que esse mesmo efeito for desejado, vai ser mais difícil o obter: o mago já drenou um pouco do mana do tipo desejado do local.

O tamanho de uma área é definido por um Mestre. Para a maioria dos mundos de fantasia, assumo que ela tem algo em torno de 50 jardas ou metros. Para campanhas de magia de baixo nível, a área pode ter o tamanho de uma cidade. (Isso nos faz pensar naquele diálogo, "Essa cidade é pequena demais para nós dois!" — magos duelistas!) De outra forma, uma campanha de magia de alto nível pode ser tão rica em mana que o mago pode simplesmente dar um passo ou dois e estar em outra área. Note que a *área* determina que feitiços podem ser invocados sem penalidade: se um mago invoca um feitiço de cura, um segundo mago poderá estar a -1 para invocar um feitiço de cura na mesma área

nas próximas 24 horas. (Mana pode recarregar-se em uma taxa diferente em um certo universo de jogo, claro) Note também que um mago pode não estar consciente de que feitiços foram invocados em uma área antes de entrar nela...

Em uma área rica em mana, os feitiços podem ser mais simples de serem feitos: +1 ou +2 para o nível da perícia. Da mesma forma, em uma área pobre em mana, os feitiços podem ser mais difíceis de serem feitos: -1 ou mais. O Mestre decide se tal regra está valendo.

O mana está disperso e fraco em um mundo como a Terra moderna. O mundo de jogo de fantasia mediano terá um mana muito mais fortes, e em certas campanhas de alta magia simplesmente nada-se em mana. Algumas regiões podem ser ricas em mana, enquanto as áreas vizinhas são pobres em mana. Mana pode andar em correntes, ou em marés com as fases da lua. Pode haver fluxos de mana "selvagem" que muda de curso e entra em certas áreas, ou uma seca de mana pode afligir um determinado local. Eventos astrológicos também podem afetar o mana — dessa forma mesmo aqui na Terra pobre de mana haverá lugares e períodos do anos nos quais os cultistas se agrupam para convocarem forças invisíveis...

Um PC mago deveria saber o nível geral de mana pelo menos de sua área natal. Ele pode conhecer ou não se eles fluam periodicamente, ou se regiões distantes tem níveis de mana diferente. Para determinar o nível de mana em um determinado local em um certo momento, o mago precisa invocar um feitiço especificamente para esse fim.

7.14 Perícia

Invocação de Feitiços é uma perícia que precisa ser aprendida. O padrão é Não-Existente, e, devido ao elemento de incerteza do Fudge Magia (mencionado na Seção 7.1, Fudge Magia), o nível máximo de perícia básica é Mediano. Ele não pode ser ampliado permanentemente — mas veja a Seção 7.193, Alternativas para perícias para Invocação de Feitiço.

Uma perícia de Invocação de Feitiços genérica é assumida, mas o Mestre pode exigir mas se ele dividir a magia em vários tipos diferentes. Deveria custar um nível para aumentar uma perícia de Invocação de Feitiços para Péssimo.

A perícia de Invocação de Feitiços pode ser modificada (para o máximo de Ótimo) pelos seguintes fatores:

- ◆ **Trabalhando pelo tempo padrão para invocar-se um feitiço:** +0. (Nota: o Mestre reflete no tempo padrão para cada feitiço proposto. Feitiços Potentes podem levar o dia inteiro, ou até mais, enquanto Feitiços Triviais podem levar de um a cinco minutos.)
- ◆ **Trabalhando por mais tempo para invocar-se cuidadosamente um feitiço:** +1 (Relativo a cada feitiço, claro. Para um feitiço Trivial: levar meia hora ou mais.)
- ◆ **Invocar um feitiço muito mais rapidamente do que o normal:** -1 (Para um feitiço Trivial, um turno de combate de concentração)

- ◆ **Usar o esforço normal para invocar-se um feitiço:** +0
- ◆ **Usando esforço extra para invocar-se um feitiço** (mais fadiga que o normal, ou conta como dois feitiços invocados se houver um limite por dia, ou reduzindo mais Sanidade do que o normal, etc.): +1 ou +2
- ◆ **Usando menos esforço que o normal para invocar-se um feitiço:** -1 ou mais (Fadiga reduzida, ou conta como apenas metade de um feitiço no limite diário, etc.)
- ◆ **Primeira invocação de feitiço desse tipo em uma certa área nas últimas 24 horas:** +0 (Veja a Seção 7.13, Mana, para o tamanho da área.)
- ◆ **Houve outras Invocações de Feitiço desse tipo na área nas últimas 24 horas:** -1 por invocação.
- ◆ **Usar fórmulas mágicas autênticas:** +1 (A Lei do Contágio ou a Lei da Similaridade, por exemplo — veja o clássico estudo antropológico de James Frazer, *The Golden Bough*. Ambas as Leis exigem algum componente físico: uma pena para invocar um feitiço de vôo, um pedaço de cabelo do alvo para curá-lo ou feri-lo, uma gota de água para criar um jato de água, um graveto que vire um bastão, uma pele de urso que transforme o mago em urso, etc. Entoar o feitiço como uma poesia garante um bônus +1 adicional, se o Mestre aceitar.)
- ◆ **Múltiplos magos invocam um feitiço que todos já tentaram invocar antes:** +1 (de dois a X magos) ou +2 (mais de X magos). (X é definido pelo Mestre, de qualquer valor de 2 a 10, ou até mesmo mais para campanhas de baixo nível de magia. Um mago é definido como o invocador principal: role apenas uma vez contra a sua perícia.)
- ◆ **Áreas ricas em mana:** +1 ou +2 (opcional)
- ◆ **Áreas normais em Mana:** +0
- ◆ **Áreas de mana pobre:** -1 ou mais (opcional)
- ◆ Outros modificadores também podem se aplicar, como em um feitiço para procurar nas montanhas por **alguém que você ama** (+1) ou por **alguém que você nunca viu antes** (-1)

7.15 Resolução

Cada feitiço é então resolvido como uma Ação Sem Oposição: a Dificuldade depende do poder do feitiço. Feitiços de poder mediano têm uma Dificuldade Mediana, enquanto Feitiços mais triviais têm Dificuldades de Medíocre ou até de Ruim. (Nenhum feitiço tem Dificuldade Péssima para ser invocado — a magia não funciona nesse nível) Feitiços mais potentes tem Dificuldade de Bom a Soberbo, ou até mesmo Acima de Soberbo se um efeito realmente poderoso for desejado.

Se um mago *passa* o nível de dificuldade, o feitiço ocorre como ele foi descrito. Quanto melhor o Grau Relativo, melhor o resultado. O mago sofre -1 (ou mais) em seu atributo

Fadiga se o Mestre define que é fatigante. (Se o Mestre escolheu algum outro efeito colateral, claro, aplique-o)

Algumas vezes um teste de perícia é então necessário para *fazer* alguma coisa com o resultado final do feitiço. Por exemplo, uma bola de fogo precisa ser arremessada precisamente: use a perícia Arremesso e as regras para Ataques à Distância do Capítulo 4.

Se o mago *igualar* o Nível de Dificuldade, então uma versão enfraquecida do feitiço aparece. Ela pode ter uma duração menor, ou poder reduzido, ou então levar algum tempo para funcionar, etc. Pode também haver um efeito colateral ao mago. Não há penalidades para o mago além de um possível -1 ou -2 na Fadiga, na pior das hipóteses.

Se o mago rolar *abaixo* do nível de dificuldade, entretanto, ele está adversamente afetado. A magia inerente ao mana rompe a psique do mago ao invés de ser focada como desejado. Pode haver (ou não) efeitos mágicos visíveis, mas eles *não* serão os efeitos desejados, e, se for rolado de forma ruim o suficiente, podem até mesmo ser ruins para os objetivos — ou para a saúde! — do mago.

Com um teste falho, o mago está nocauteado por um turno de combate (sem ações ou defesa) e leva no mínimo -1 na Fadiga. Um resultado Péssimo sempre falha.

Se ele rola um resultado de -4, o feitiço automaticamente falha (Não importa qual o Grau Rolado) e ele também é drenado temporariamente em um nível de seu Potencial Mágico — veja a Seção 7.11, Potencial de Magia, para efeitos. (Esse é o "risco" da magia mencionado na Seção 7.1, Fudge Magia.)

Exemplos: Barney invoca um feitiço, Criar Pizza, de poder mediano em uma área de mana normal e obtém -3: um resultado Terrível. O feitiço falha e Barney é nocauteado por um turno de combate, mas ele *não* é drenado em um nível de Potencial Mágico já que ele não rolou um -4. Mais tarde em uma área rica em mana (+1 para invocações), Barney gasta bastante tempo (+1), para invocar Detectar Comida, um feitiço bastante Trivial (resultado Ruim ou melhor necessário para sucesso). Ele tem sua perícia temporariamente ampliada para Ótimo, o máximo permitido. Ele rola um resultado -4, o que dá um Grau Rolado de Ruim. Embora o Grau Rolado seja bom o suficiente para invocar o feitiço, Barney continua falhando porque obteve um -4. Barney não apenas não detectou qualquer comida, mas também exauriu um nível de Potencial Mágico - aiii!!

7.16 Resistência Pessoal à Magia

Se um feitiço tenta Controlar alguma coisa — física, mental ou espiritualmente, não importa — rolamentos de Ações Opostas também são exigidos. Primeiro, o mago invoca seu feitiço (como acima); então ele tem que sobrepor a Resistência Pessoal à Magia do alvo. Resistência à Magia pode ser um atributo ou benção (Força de Vontade é uma boa escolha, se não houver nenhuma característica especificamente para antimagia), conforme o Mestre deseje. Resistência à

Magia pode até mesmo ser um atributo diferente para cada tipo de feitiço (um atributo mental para tentativas de controle mental, etc.). Esse segundo rolamento é Oposto — o alvo do feitiço tem uma chance para resistir à magia, e então pode influenciar o resultado.

Se o Mestre desejar, o mago pode usar o rolamento que ele *conseguiu* como seu nível de perícia para a Ação Oposta. Isso é, se ele rolou um resultado Ótimo no feitiço, ele rola a Ação Oposta como se sua perícia fosse Ótimo. De outra forma, ele usa o mesmo nível contra o qual rolou inicialmente.

"Controle" pode significar muitas coisas para diferentes Mestres. A Resistência Pessoal a Magia pode resistir a uma tentativa de ler a mente de alguém para um PC, mas não para outro. Entretanto, a Resistência à Magia *não pode resistir* a qualquer feitiço que convoque ou crie energias físicas para serem disparada contra outro ser. Se o mago cria raios de forma bem-sucedida para explodir o alvo, ele não pode resistir ao raio com a Resistência Pessoal à Magia; ele é tratado como um ataque físico.

7.17 Invocação de Magia Garantida

Algumas vezes um mago necessita desesperadamente de um certo resultado. Nesse caso, ele pode optar por não rolar o dado, drenando um nível de Potencial Mágico para um sucesso garantido. Ele sofre as penalidades normais por perder um nível de Potencial — veja a Seção 7.11, Potencial de Magia. Isso significa que ele finta — fica inconsciente — após invocar o feitiço, o que limita a utilidade de certos feitiços. Você não pode controlar a mente de alguém enquanto está inconsciente, por exemplo...

O Mestre pode restringir isso a feitiços Triviais, ou a feitiços não-Potentes, ou não ter nenhuma restrição, exceto as penalidades normais na fadiga (ou em outro). Se o feitiço é um que pode ser logicamente resistido pelo alvo, porém, este continua tendo direito ao rolamento de Resistência. Nesse caso, o mago rola como se sua perícia fosse Ótima.

7.18 Itens Encantados

Itens podem ser permanentemente encantados nesse sistema. O mago trabalha por um número de semanas ou meses (definidos pelo Mestre), dependendo do número e do poder dos feitiços desejados, e da disponibilidade geral de itens mágicos na campanha. No fim de *cada* mês (ou semana), o mago rola contra duas perícias: Invocação de Feitiços, e a perícia de Construção apropriada para o material no qual está-se trabalhando. As penalidades usuais aplicam-se no caso de uma falha no rolamento do feitiço. Se ele vencer o nível de dificuldade nos dois rolamentos, o feitiço é lentamente aplicado sobre o item, um passo por vez. No caso de um rolamento que apenas bate com a Dificuldade definida, o passo conta apenas como metade de um passo, mas ainda há progresso no encantamento.

Obviamente, uma área rica em mana irá atrair magos, especialmente encantadores.

7.19 Opções do Fudge Magia

Essas opções oferecem formas de tornar Fudge magia mais cinematográfico, mais confiável, menos arriscado, e até mesmo disponível para não-magos.

7.191 Potencial Mágico Generalizado

Alguns Mestres podem desejar que seus jogadores tenham poderes avassaladores. Nesse caso, cada nível em Potencial Mágico permite aos jogadores tentar *qualquer* efeito mágico desejado. Esse esquema fica em sintonia com certos universos ficcionais aonde aprender magia envolve entender princípios gerais ao invés de efeitos específicos. Isso faz o jogo ficar *muito* amplo e aberto, o que pode ou não ser do seu agrado.

Esse sistema ainda permite especializações. Simplesmente use falhas para limitar a habilidade de um mago de invocar certos feitiços. Veja a Seção 6.311, Personagens Exemplos, Brogo o Explorador.

7.192 Magos & Não-Magos

O Mestre pode permitir a não magos invocarem feitiços. Nesse caso, isso é arriscado, já que eles não possuem nenhum Potencial Mágico para ser "chupado" — uma falha severa é suficiente para devastar o personagem. Porém, em uma emergência, pode valer o risco. O personagem ainda precisa ter alguma perícia de Invocação de Feitiços, porém. (Mas veja a Seção 7.193, Alternativas para perícias para Invocação de Feitiço).

Como um substituto para as especializações de Potencial Mágico, o Mestre vê a ficha do personagem (checando características, personalidade, e história do personagem) e decide se um feitiço proposto pode ser apropriado para o personagem. O personagem precisa ter alguma aptidão no alvo do feitiço proposto, ou ele não poderia invocar tal feitiço. Por exemplo, um guerreiro treinado sem nenhum conhecimento de leitura de livros ou línguas estrangeiras pode compreensivelmente tentar um feitiço de combate, mas não um para traduzir um livro escrito em uma língua desconhecida.

Claro que o mesmo feitiço é de maior exigência de poder para um não-mago do que para um mago. Isso provavelmente significa que um não-mago tem chance de invocar apenas feitiços que um mago consideraria trivial.

7.193 Alternativas para Perícias Para Invocação de Feitiço

Já que os estilos podem diferir, e o Fudge Magia tende a ser independente (veja a Seção 7.1, Fudge Magia), três opções estão disponíveis para uma invocação de feitiços mais confiável:

1. Use o sistema básico do Fudge Magia, mas permita que

um mago melhore suas chances de invocar um feitiço para além de mediano. Pelo custo de uma bênção (ou até mesmo de um Poder Sobrenatural), ela pode ser ampliada para Boa. Ao custo de mais duas bênções (ou Poderes Sobrenaturais), a perícia de invocação pode ser ampliada de Boa para Ótima, o máximo permitido.

2. Mestres que querem que a magia seja *muito* mais confiável podem simplesmente tratar a Invocação de Feitiços como mais uma perícia. Isso é, o custo para ampliar a Invocação de Feitiços para Bom ou Ótimo é exatamente o mesmo do que para qualquer perícia padrão. Invocação de Feitiços Soberba não é recomendável para ninguém, exceto para raças inerentemente mágicas, mesmo em campanhas com magia de nível elevado.
3. Invocação de Feitiços equivale ao atributo de Força de Vontade, ou talvez Força de Vontade-2 (Deve ainda haver um teto de Ótimo, Bom, ou até mesmo Mediano para Invocação de Feitiços, independente do nível de Força de Vontade.) Isso é especialmente apropriado para jogos aonde não-magos também podem invocar feitiços. Essa é uma opção potente porque o jogador não precisa comprar a perícia de Invocação de Feitiços para seu personagem.

7.194 Invocação de Feitiços com Menos Riscos

Para tornar a invocação de feitiços menos arriscada (o que não é necessariamente uma boa coisa — veja a Seção 7.1, Fudge Magia), torne difícil o dreno de níveis de Potencial.

Exemplos (aplique tantos quantos desejar):

- 1) Um mago não pode drenar níveis de Potencial Mágico se ele está tentando invocar um feitiço Trivial. Isso é, se ele rolar um -4 em um feitiço Trivial, ele falha na invocação, mas não perde níveis de Potencial Mágico.
- 2) Um mago não pode exaurir níveis de Potencial Mágico se ele estiver tentando um feitiço Trivial e Mediano.
- 3) Um mago não pode drenar um nível de Potencial Mágico se ele gastar tempo suficiente para conseguir um bônus +1 por invocação lenta e cuidadosa.
- 4) Um nível de Potencial Mágico só pode ser drenado em uma tentativa apressada de invocação que falhe desastrosamente.
- 5) Um mago não pode drenar níveis de Potencial Mágico em seu primeiro feitiço invocado no dia, ou quando a lua estiver cheia, o quando o nível de mana for baixo (sem mana suficiente para um contragolpe potente), etc.



7.2 Sistema Exemplo de Milagres: Fudge Milagres

Data: Dezembro de 1992

Por: Steffan O'Sullivan

Aqui segue-se um sistema exemplo de milagres (não genérico), baseado nas seguintes premissas da Seção 2.6, Milagres:

- ◆ **Os milagres acontecem por pedido:** Sim.
- ◆ **Quem pode fazer pedidos:** Qualquer um, embora pessoas religiosas tenham vantagens. (Uma pessoa religiosa é uma com o Poder Sobrenatural: Favor Divino, e cuja crença está em sintonia com os objetivos da divindade — o Mestre decide baseando-se na interpretação do jogador). Investidura Religiosa — um título social que pode ou não coincidir com Favor Divino — não é exigido e, na verdade, não faz a menor diferença se o comportamento não for apropriado.
- ◆ **Certeza de que milagres pedidos serão atendidos:** Mediocre
- ◆ **Pedidos amplos ou específicos:** Pedidos específicos possuem uma chance maior de ser atendido.

7.21 Favor Divino

Favor Divino é um Poder Sobrenatural que pode ser pego mais de uma vez. Cada vez que Favor Divino é pego, ele é dedicado a uma única divindade. É possível ter Favor Divino para mais de uma divindade em um mundo (ou cultura) politeísta, e também é possível ter múltiplos passos de Favor Divino para uma única divindade. Cada passo de Favor Divino conta como *dois* Poderes Sobrenaturais (recomendado).

O Favor Divino pode ser perdido temporariamente se o personagem não agir de acordo com os desejos da divindade. Normalmente um período de purificação é necessário para que o Favor Divino esteja disponível novamente. Isso pode ser instantâneo para uma divindade misericordiosa, ou pode levar mais de um mês para divindades mais severas. Todos os níveis são ganhos ou perdidos de uma só vez quando isso acontece.

7.22 Pedindo Um Milagre

Um personagem pode pedir um milagre a qualquer momento. Porém, algumas divindades não gostam de serem perturbadas por trivialidades, e podem ignorar pedidos quando for óbvio que o personagem sequer tentou fazer alguma coisa quanto ao assunto.

Em Fudge Milagres, o pedido deve ser o mais preciso possível. Ao invés de um simples, "Ajude-me", o personagem deveria focar o pedido: "Estamos famintos! Por favor, nos alimente!", ou, "Meu amigo está morrendo! Por favor, o cure." Um personagem santo pode pedir por qualquer resultado milagroso desejado, porém — não há uma lista estabelecida

de milagres.

Personagens sem Favor Divino possuem uma perícia Implorar Ruim (ou Mediocre para um jogo aonde as divindades são mais ativas). Aqueles com um ou mais níveis de Favor Divino possuem a Perícia Implorar em nível Mediano. A perícia Implorar não pode ser ampliada (em uma campanha com uma grande participação de divindades, a perícia Implorar pode ser aumentada pelo custo de um Poder Sobrenatural). Porém, a perícia Implorar pode ser modificada — veja a próxima seção.

Para resolver um pedido, faça um rolamento de Ação Sem Oposição contra a perícia Implorar. Cada passo de Favor Divino dá ao personagem santo uma chance de rolar o dado em um pedido para sua divindade.

Com um resultado Mediano ou pior, o teste é considerado uma falha. Se o personagem tem qualquer passo em Favor Divino para a mesma divindade, ele deve rolar novamente para cada passo (isso não conta como um pedido separado). Ele para nesse ponto — apenas o último resultado rolado conta. Isso quer dizer que um personagem com dois passos de Favor Divino pode tentar uma, duas ou três vezes. Se ele obtiver resultados Bom, Mediano e Mediocre, nessa ordem, o resultado do pedido é Mediocre.

Em um resultado Mediano ou Mediocre, o pedido não é respondido pela divindade, mas a divindade não está aborrecida com o pedinte. Em um resultado Ruim ou pior, porém, a divindade está irritada com o personagem, e ele estará a -1 no próximo pedido que fizer. Se a divindade for maligna, um milagre pode acontecer, mas não um ao qual o pedinte gostaria de ver...

Em um resultado de Bom ou melhor, o pedido é dado. Quanto melhor o resultado rolado, melhor a resposta da divindade. Por exemplo, um resultado Bom cura um ferimento ou nível de ferimento, enquanto um resultado Soberbo cura totalmente o personagem. Um resultado Bom chama um lobo para defender o pedinte, enquanto três leões podem atender a um resultado Soberbo. E assim por diante.

7.23 Modificadores ao Nível de Perícia do Pedinte

O Mestre decide se quaisquer modificadores são aplicados. Modificadores sugeridos:

- ◆ **O comportamento do pedinte está estritamente de acordo com os desejos da divindade:** +1
- ◆ **O comportamento do pedinte não está de acordo com os desejos da divindade:** -1 ou mais
- ◆ **O pedido caminha com os desejos da divindade:** +1
- ◆ **O pedido vai contra os desejos da divindade:** -1 ou mais
- ◆ **O pedido envolve a esfera de influência da divin-**

dade: +1 (Clamar por uma bola de fogo a um deus do fogo, por exemplo. Isso não é apropriado para um Deus Supremo, cuja esfera engloba todas as coisas.)

- ◆ **O pedido envolve um elemento antagônico ao da divindade:** -1 ou mais (clamar ao Deus do Fogo que use água, por exemplo.)
- ◆ **O pedido foi feito de modo muito genérico:** -1 ou mais
- ◆ **O pedinte não tentou fazer nada sobre o assunto antes:** -1 ou mais.
- ◆ **O pedido é trivial de mais para a divindade se preocupar com ele:** -1 ou mais.

◆ **O pedido é simples, mas importante:** +1, desde que o pedinte tenha exaurido todas as suas habilidades para completar o intento. (Exemplo: pedir um pedaço de giz, que é muito fácil de ser encontrado, embora não possa ser encontrado em nenhum lugar próximo ao personagem. Nesse caso, o giz tem que ser algo essencial para o corpo, mente ou alma do personagem.)

◆ **O último pedido foi Ruim ou pior:** -1

◆ **A divindade acha que o pedinte está pedindo ajuda muito frequentemente:** -1 ou mais (Opcional - pode ser invocado por Mestres de saco cheio de constantes pedidos por milagres...)

7.3 Sistema Exemplo de Psiquismo: Fudge Psi

Data: Fevereiro de 1993 a Dezembro de 1993

Por: Shawm Garbett e Steffan O'Sullivan

Há três tipos de Características de psiquismo com o sistema: Poderes, Perícias, e Reserva Psíquica. Apenas psiônicos possuem Poderes e a as perícias para ativá-las, mas qualquer um possui uma Reserva Psíquica para resistir ataques psíquicos.

7.31 Poderes Psíquicos

O Mestre precisa decidir o quão precisamente ele irá definir

os Poderes Psíquicos. Já que cada Poder precisa ser adquirido separadamente, defini-las de forma ampla torna os personagens mais poderosos.

A tabela abaixo mostra alguns grupos amplos que incluem grupos perícias Psíquicas mais bem definidos nas tabelas do grupo. Esses grupos contêm eles próprios perícias ainda mais definidas, no qual o Mestre pode usar como Poderes individuais se desejado. As perícias dessa lista podem ser reagrupadas, expandidas, alguns desses poderes não são permitidos, colocar-se uma perícia mais definida em outro grupo, etc. Essa lista não é completa, mas apenas um exemplo.

Grupos Amplos	Grupos Restritos	Perícias Específicas
Antipsi		Distorcer
		Anular
		Resistir
Percepção Extra-Sensorial	<i>Tele-Sentidos</i>	Projeção Astral
		Clariaudiência
		Clarividência
		Localizar Objeto
		Localizar Pessoa
		Sentir Aura
	<i>Revelação Temporal</i>	Pós-Cognição
		Premonição
		Psicomетria
Psicocinésia	<i>Controlar Seres Animados</i>	Cura
		Levitação
		Controle de Metabolismo
		Metamorfose

Grupos Amplos	Grupos Restritos	Perícias Específicas
Psicocinésia (continuação)	<i>Controlar Objetos Inanimados</i>	Escudo de Força
		Fotocinese
		Sonarcinese
		Telecinese
		Transformar Objeto
	<i>Eletrocinese</i>	Alterar Corrente Elétrica
		Controlar Aparelhos Elétricos
		Cyberpsi
		Descarga de Energia
<i>Controle de Temperatura</i>	Criocinese	
	Pirocinese	
Telepatia	<i>Empatia</i>	Controle de Emoções
		Sentir Emoções
		Escudo Mental

Grupos Amplos	Grupos Restritos	Perícias Específicas
Telepatia (continuação)	Comunicação Mental	Leitura Mental
		Enviar Emoções
	Controle Mental	Alterar Memória
		Persuasão
		Prevenir Raciocínio Claro
		Enviar Energia Negativa
		Telehipnose
	Vampirismo Psíquico	Copiar Perícia
		Drenar Reserva Psíquica
		Drenar Saúde
Drenar Energia		
Teleporte	Teleportar a Si Próprio	
	Teleportar Outro	
	Teleportar Objetos	
	Viagem Planar	
	Abrir Portal Dimensional	

O Mestre deve deixar claro aos jogadores qual o nível de perícias Psíquicas ele estará usando. Cada Poder custa um Poder Sobrenatural (duas bênçãos).

Colocar um nível em um Poder deixa-o em Péssimo. Os poderes podem ser ampliados ao custo de *dois* níveis de perícia por nível, se usando o sistema de Criação Objetiva de Perícia. Por exemplo, ampliar o Poder de Telecinésia para Ruim exige dois níveis de perícia, e ampliá-lo para Medíocre custa mais dois níveis de perícia.

Se um Mestre deseja uma campanha ampla em psiquismo, é claro, ele pode tornar essas perícias mais baratas. Fornecer muitos níveis gratuitos de Poderes Sobrenaturais é uma boa forma de o fazer, mas seja cauteloso sobre o uso deles para obtenção de características mundanas.

Os Níveis de Poder definem alcance, quantidade ou tamanho dos alvos afetados, etc. — veja a Seção 2.7, Psiquismo. Um Poder Mediano pode fazer qualquer coisa mediana para o mundo de campanha.

Algumas tarefas exigem um nível mínimo de Poder, definido pelo Mestre. Se o personagem possuir o Poder, mas não nível mínimo desejado, ele não pode tentar a ação a não ser que ele use Psiquismo Desesperado (Seção 7.35). Se o psiônico tem o Poder apropriado em três ou mais níveis maior que o mínimo exigido, ele estará a +1 nesse uso.

Nenhuma perícia psíquica pode ser usada a não ser que o personagem tenha o Poder listado na sua ficha de personagem.

Um personagem pode ter um Poder psíquico *latente* ao custo de uma bênção. Ele não pode usar o Poder (não pode ter nenhuma perícia relacionada a psiquismo), mas durante a campanha ele pode gastar PEX igual a outra bênção para acordar para o Poder. Ele deverá então aprender as perícias para controlar aquele Poder.

Também pode ser possível pegar algumas falhas interessantes que também limita a natureza (e reduz o custo) de um Poder. "Pode ser usada apenas em emergências" é um tema comum na ficção, por exemplo.

7.32 Perícias Psíquicas

Você não pode tentar qualquer ação psíquica a não ser que você tenha a perícia para controlar o Poder em questão. Cada Poder precisa de uma perícia de precisão ou amplitude (Controlar Telecinésia, Usar Telepatia, Ler Mentas, etc.)

O padrão para as perícias psíquicas é Não Existente. Aumentar uma perícia para Péssimo custa um nível de perícia, etc. As perícias podem ser ampliadas para até Mediano no começo da campanha. (O Mestre pode permitir níveis iniciais mais altos se a campanha for centrada nos poderes psíquicos). Elas podem ser aumentadas normalmente através do desenvolvimento de personagens normais, e novos podem ser adicionados se o Mestre desejar. O jogador deveria ter uma boa ter uma boa história sobre novos poderes desperdando, entretanto.

7.33 Reserva Psíquica

Reserva Psíquica é uma medida do poder psíquico bruto disponível. Como muitos atributos, Reserva Psíquica é Mediano para todos os personagens, exceto quando deliberadamente alterada. O Mestre pode definir um padrão menor, e pode definir um teto para o quão alto a Reserva Psíquica pode ser definido.

Meramente ter o atributo de Reserva Psíquica não signifique que o personagem é capaz de ativamente utilizar-se de psiquismo. Outros Poderes e perícias psíquicos são necessários para ativar a Reserva Psíquica.

Um nível baixo de Reserva Psíquica pode modificar negativamente qualquer perícia psíquicas, enquanto um Reserva Psíquica alto pode ser utilizado aumentar suas chances de sucesso — veja a Seção 7.36, Sumário de Modificadores de Psiquismo.

Um psiônico pode usar sua Reserva Psíquica quando ele usa uma perícia psíquica. Tal uso vai gradualmente drenando a Reserva Psíquica, e uso rápido mais pesado de Poderes psíquicos também drena Reserva Psíquica, mas uso normal e cotidiano não o drena. Porém, um Grau Rolado de Péssimo ou pior em um rolamento de uma perícia psíquica sempre baixa a Reserva Psíquica no mínimo de um nível.

Um psiônico pode também tentar drenar sua Reserva Psíquica deliberadamente. Isso pode ser feito para garantir um bônus em uma perícia ou Poder psíquico (veja as Seções 7.34, Ações Psíquicas, e 7.35, Psiquismo Desesperado).

Não há nenhuma penalidade *imediate* por reduzir a Reserva Psíquica, enquanto ele permanecer Péssimo ou melhor. Entretanto, seu próximo uso de psiquismo pode ser afetado: há um redutor negativo para o uso de perícias psíquicas quando sua Reserva Psíquica estiver abaixo de Mediano.

Se a Reserva Psíquica é drenado para menos de Péssimo, o personagem automaticamente perde a consciência. É necessário passar em um teste Bom do atributo Constituição para voltar a consciência, o que pode ser tentado uma vez a cada turno de combate.

Mesmo após voltar à consciência, um personagem com Reserva Psíquica abaixo de Péssimo está com problemas. O Mestre pode impor qualquer tipo de problemas desejados ao personagem até que a Reserva Psíquica do personagem volte pelo menos para Péssimo. Tais problemas podem ser insanidade mediana (alucinações, ilusões, paranóia, etc.), debilidades físicas (babar, tremer, agitação, etc.), redução de atributos, e modificadores negativos mesmo para ações não-psíquicas.

Um personagem pode ganhar um nível de Reserva Psíquica por cada semana (ou dia, ou dependendo do Mestre) de descanso, até o seu nível máximo padrão.

7.34 Ações Psíquicas

Dois tipos de ações psíquicas são possíveis, Opostas e Sem Oposição.

Uma ação Oposta é um ataque psíquico contra um alvo não voluntário. O atacante rola contra sua perícia psíquica apropriada, e o defensor rola contra um atributo de Força de Vontade para resistir. (Um defensor pode ter uma perícia psíquica apropriada para usar ao invés da Força de Vontade, como Escudo Mental.) Um exemplo de ação Oposta pode ser tentar criar medo para alguém.

Ações psíquicas Sem Oposição normalmente têm como alvos objetos inanimados. Ações Sem Oposição podem ir desde simplesmente examinar psicologicamente um objeto, até mesmo abrir um complexo portal dimensional nos pés de alguém. Mover um objeto telecineticamente contra um alvo é uma Ação Sem Oposição, não o inimigo, é o alvo da perícia psíquica.

Quando um psiônico deseja usar uma habilidade, o jogador descreve o resultado que deseja obter ao Mestre. O Mestre então atribui um Nível de Dificuldade na ação. Mesmo quando um psiônico supera o rolamento de Força de Vontade do defensor, ele ainda precisa igualar ou superar o Nível de Dificuldade da tarefa.

Pode haver também um nível mínimo de Poder necessário para tentar uma ação. Por exemplo, erguer telecineticamente uma caneta pode exigir um nível de Poder de Telepatia apenas Péssimo, mas erguer um livro grosso pode exigir um Poder de Telepatia Medíocre, e erguer um carro pode exigir Poder de Telepatia Soberbo. Se o Poder do psiônico for três níveis ou mais alto que o mínimo exigido, ele recebe um +1 em seu nível de perícia.

Erguer mentalmente uma caneta pode exigir apenas um nível de Poder Péssimo, mas manipulá-lo para assinar o nome de alguém provavelmente será exigido um nível de perícia Soberbo. Para forjar com precisão a assinatura de outra pessoa poderia exigir não apenas o resultado de perícia de Telecinésia, mas também um resultado Mediano ou melhor da perícia Forjar.

O tempo exigido para ativar uma perícia psíquica depende da Potência do efeito desejado e do nível de Poder do personagem. Ele é definido pelo Mestre, e pode variar de um turno de combate até horas de concentração. A pessoa pode modificar o tempo de concentração (que não pode ser interrompido) para acelerar o resultado ou melhorar suas chances de sucesso — veja a Seção 7.36, Sumário de Modificadores de Psiquismo.

O psiônico pode agora aplicar todos os modificadores e rolar contra o Nível de Dificuldade usando a perícia apropriada. Em uma Ação Oposta, ambas as partes envolvidas fazem seus rolamentos, em caso de empate, o "status quo" é mantido, seja ele qual for.

Nesse ponto, um psiônico (ou alvo animado de um ataque psiônico) pode tentar sacrificar um ou mais níveis de Reserva Psíquica para ampliar seu Grau Rolado. Isso quer dizer, se um psiônico falha em uma Ação Sem Oposição, ele pode pressionar-se para conseguir ser bem-sucedido. Em uma Ação Oposta, pode-se imaginar duas pessoas travadas em um duelo psíquico, cada uma tentando aumentar seu poder um pouco mais para sobrepor o outro.

Para aumentar um nível rolado, um psiônico rola contra sua perícia psíquica usada, com os mesmos modificadores ainda sendo aplicáveis. Se o resultado for Bom, ele pode sacrificar um nível de Reserva Psíquica para dar-lhe um nível +1 no nível rolado. Em um resultado de Ótimo, ele sacrifica um ou dois níveis, ganhando +1 para cada nível sacrificado, e em um rolamento de Soberbo ou melhor, ele pode sacrificar até três níveis de Reserva Psíquica. Em um resultado de Mediano, Medíocre ou Ruim, não há efeito: ele não pode sacrificar níveis de Reserva Psíquica, mas não há penalidades por ter tentado. No caso de um resultado Péssimo ou pior, porém, não apenas ele perde um nível de Reserva Psíquica, ele também *perde* um nível no resultado rolado. Isso pode intensificar quaisquer conseqüências negativas por ter tentado.

Se um lado de uma Ação Oposta é bem sucedido em ampliar seu resultado rolado, o outro pode então tentar ampliar seu resultado também. Isso pode continuar sacrificando níveis de Reserva Psíquica até que um deles falhe em sua tentativa de mudar o resultado, ou que a Reserva Psíquica de um deles caia para menos de Péssimo.

Alguém defendendo-se sem perícias psíquicas rola contra Força de Vontade -2 para melhorar seu resultado.

Uma vez os aumentos — se algum — estiverem feitos, o Mestre decide a duração dos efeitos — quanto melhor o rolamento, melhor os resultados. Alguns efeitos podem ser permanentes, como a Cura. Concentração contínua pode ser exigida para manter outros efeitos e isso pode drenar lentamente a Reserva Psíquica de alguém.

Perícias psíquicas podem ser perigosas de usar. Um Grau Rolado de Péssimo ou pior irá resultar normalmente no o-posto exato do efeito desejado, ou em qualquer outro contra-golpe divertido. Adicionalmente, o psiônico perde um nível de Reserva Psíquica, como descrito na Seção 7.33. Isso pode ter um resultado horrível: acidentes vasculares cerebrais, perda da razão, ou outros resultados semelhantes. Um resultado Péssimo em uma Ação psíquica Oposta pode significar que o perdedor está temporariamente aberto psiquicamente ao seu oponente. Tal canal aberto para a psique de alguém significa que seu o vencendo tiver qualquer habilidade psíquica, ele pode automaticamente drenar a Reserva Psíquica do perdedor para ampliar suas próprias habilidades. O Mestre pode determinar os efeitos baseados na situação em questão.

7.35 Psiquismo Desesperado

Normalmente, se um nível mínimo de Poder definido para uma determinada ação psíquica é maior que o nível do Poder do personagem, ele simplesmente não pode fazer a ação. Porém, se o personagem estiver desesperado, ele *pode* tentar a ação — por um preço alto.

Para cada nível de Reserva Psíquica voluntariamente drenado antes do rolamento da perícia, um psiônico pode aumentar seu nível de Poder em +1. É necessário aumentar o Poder simplesmente até o nível necessário para tentar — mas o personagem estará a -2 em sua perícia para cada nível de Reserva Psíquica que ele drenar nessa tentativa.

De forma diferente à ampliação do Grau Rolado (como descrito na seção anterior), o dreno de níveis de Reserva Psíquica *antes* do rolamento de dado é automaticamente bem sucedido.

Isso não deveria ser tentado levemente: o risco de um resultado Péssimo é muito maior do que o normal, da mesma forma que o dreno garantido de Reserva Psíquica. De qualquer maneira, se alguém está sendo atacado por uma Cria do Inferno, um demônio de poder incrível, é claro que ele irá tentar de tudo para sobreviver.

7.36 Sumário de Modificadores de Psiquismo

Aplique todos os modificadores de perícia que achar apropriado:

Nível da Reserva Psíquica	Os Usos de Perícias Psíquicas estão a
Medíocre	- 1
Ruim	- 2
Péssimo	- 3
Abaixo de Péssimo	Proibido

◆ Perícia ampliada por dreno de Reserva Psíquica:

+1 por nível

- ◆ Resultado Péssimo ou pior em uma tentativa de ampliação de perícia por dreno de Reserva Psíquica: -1
- ◆ Tentativa Desesperada: -2 por nível de Reserva Psíquica drenado
- ◆ Nível de Poder é três níveis ou mais maior que o nível necessário para a tarefa: +1
- ◆ Tempo de Concentração Reduzido pela Metade: -1
- ◆ Tempo de Concentração Dobrado: +1

Certas drogas, dispositivos, campos, áreas, alinhamentos planetários também podem causar modificadores. Como uma opção do Mestre, os psiônicos podem ser bloqueados por metais — pode ser qualquer metal, ou apenas certos metais.

7.37 Exemplos de Psiquismo

O Homem Cortador-de-Grama deseja cortar a grama psiquicamente — ele precisa treinar um pouco. Ele atualmente possui uma Reserva Psíquica Boa e uma interessante combinação de Poderes e perícias psíquicas. O Mestre decide que mover o cortador de grama psiquicamente é uma tarefa de Dificuldade Ótima da perícia Telecinésia. Ela exige apenas Poder Medíocre de Telecinésia. O Homem Cortador-de-Grama tem um Poder de Telecinésia Bom, mas possui uma perícia de Telecinésia apenas Mediana. Pode ser difícil para ele conseguir o fazer normalmente, mas ele decide tentar mesmo assim.

O Homem Cortador-de-Grama irá gastar duas vezes o tempo normal se concentrando (+1) e também que ele está sob a influência de Batch-5, uma droga amplificadora de psiquismo (+1). Ele rola um resultado -1, o que significa um Bom resultado devido aos modificadores. Ele apenas não conseguiu superar o nível de dificuldade. Como o seu poder é adequado área mover o cortador de grama, ele ainda corta a grama telecineticamente, mas ele não fez um trabalho tão bom. De fato, o resultado é muito ruim: ainda é camadas de grama não-aparada aqui e ali, e ele cortou metade de seu canteiro de margaridas com uma passada mau mirada.

Como esse é um uso continuado, o Mestre determina que cada hora gasta cortando a grama reduz a Reserva Psíquica do Homem Cortador-de-Grama em um nível. Ele levou duas horas.

No dia seguinte, o Homem Cortador-de-Grama decide que o diretor do centro de pesquisas psíquicas local do governo deveria ser Molecularmente Rearranjado. (Ele está sempre metendo o nariz aonde não é chamado, e já aprisionou psiônicos no passado). O Mestre determina que Rearranjar Molecularmente um ser humano que não seja um psiônico e uma tarefa de Dificuldade Soberba da perícia Metamorfose, e exige um Poder de Metamorfose no mínimo Ótimo. Ele também define que essa é uma coisa que cansa: ela irá drenar um nível da Reserva Psíquica no fim da ação. A ação será oposta pelo atributo Presença do diretor, que é o mais

próximo que a campanha chega da Força de Vontade.

A sorte do Homem Cortador-de-Grama é que tanto seu Poder quanto sua perícia de Metamorfose são Soberbas. Ele também ingere uma dose dupla de Batch-5, dando-lhe +2 na Ação Oposta, mas também podendo causar-lhe efeitos colaterais perigosos. Sua Reserva Psíquica foi diminuída para Mediocre pelas atividades da noite anterior (-1 na perícia). O Homem Cortador-de-Grama rola um resultado -1. Esse é modificado pelo -1 da Reserva Psíquica reduzida, e pelo +2 do Batch-5, dando-lhe um resultado Soberbo.

O pobre do diretor possui uma Presença Boa e uma Reserva Psíquica Mediana. Ele tem sorte e rola um resultado Ótimo de Presença ao tentar resistir à habilidade psíquica. Mas Ótimo não é o suficiente (o Homem Cortador-de-Grama obteve um resultado Soberbo), portanto ele tenta ampliar seu resultado sacrificando um nível de Reserva Psíquica para lutar contra o rearranje de suas moléculas. Seu rolamento de sacrifício (contra Presença) é Bom, portanto ele aumenta seu resultado para Soberbo. Ele ainda suporta, mas apenas por pouco. Além disso, sua Reserva Psíquica estará em Mediocre após esse turno do combate psíquico.

O Homem Cortador-de-Grama, para não ser superado, tenta sacrificar sua própria Reserva Psíquica. Ele começou o combate com uma Reserva Psíquica Mediocre e chapado de Batch-5, portanto o modificador final de +1 para sua perícia

Soberba em Metamorfose também aplica-se ao rolamento de ampliação. Ele consegue facilmente um resultado Bom, dessa forma melhorando *seu* resultado para Soberbo+1 (Após esse turno, sua Reserva Psíquica irá cair mais um nível).

O diretor desesperadamente tenta aumentar seu resultado novamente, mas obtém um resultado Mediano: ele alcança o limite de sua habilidade de postergar a derrota. O Homem Cortador-de-Grama rearranja o diretor em um amável arbusto, e respira aliviado após a vitória. Nesse momento, sua Reserva Psíquica cai em mais um nível, como exigido pelo Mestre por uma ação tão exaustiva.

Já que ele perdeu um nível de Reserva Psíquica aumentando sua perícia, e outro pela tarefa complexa de Metamorfose, o Homem Cortador-de-Grama agora está com uma Reserva Psíquica Péssima; ele não deveria tentar nada complicado por algum tempo. Além disso, o Mestre obriga que ele role um teste de Constituição com dificuldade Boa para evitar os efeitos colaterais da overdose de Batch-5. O Homem Cortador-de-Grama consegue um resultado Mediocre, falhando por dois níveis. O Mestre ri para o jogador, e anota em segredo que na próxima vez que ele usar Batch-5, ele irá ter uma alucinação vendo o diretor voltar à forma humana e o perseguindo... O Homem Cortador-de-Grama vai acabar algum dia drenando sua Reserva Psíquica lutando contra alguém que não está ali.

7.4 Regras Alternativas

Uma das premissas básicas de Fudge é que as pessoas podem ter gostos diferentes. Aqui está uma coleção de seções de regras alternativas para fazer as coisas de uma forma levemente diferente.

7.41 Criação de Personagem em Tempo Real

Alternativa à Seção 1.4: Determinando as Características

Data: Dezembro de 1992

Por: Ed Heil

Ao invés de criar os personagens antes de começar o jogo, crie-os durante o jogo.

O Mestre fornece um certo número de níveis de perícias que o PC poderá usar durante a sessão de jogo. Esse número deverá ser baseado no quão precisamente o Mestre define as perícias: entre 10 a 15 para jogos com grupos amplos de perícias, e talvez o dobro para jogos com grupos de perícias mais amplos. Eles podem ser trocados na forma padrão de 3 níveis de perícias = 1 nível de atributo, ou 6 níveis de perícia = 1 benção. Falhas também podem ser pegas, sujeitas à aprovação do Mestre.

Os jogadores começam com a maior parte das fichas de personagens vazias — simplesmente escreva uma sentença curta ou duas que descrevam o personagem de uma maneira

geral. ("Jeb é um anão grosseiro, um bom guerreiro, que está fazendo uma reputação de pão-duro — e obtendo algum saque nesse meio-tempo. Ele gosta de falar duro, e não se importa muito com halflings.")

Conforme os personagens são confrontados com situações desafiadoras, o personagem deveria decidir o nível da característica em questão:

Por exemplo, os PCs chegam em um castelo arruinado para o explorar, e todos os personagens determinam que seus personagens estão procurando passagens secretas (porém, o Mestre define a característica a ser usada: um atributo Percepção, ou uma perícia de Encontrar coisas Escondidas ou Arquitetura, etc.) Aqueles que não desejam ainda definir sua característica precisa para de procurar: se você usar uma característica, você precisa a definir.

Como definir uma perícia em um nível inicial de Mediano pode usar dois níveis de perícias, e definir em Soberbo pode exigir cinco níveis, um jogador deveria pesar cuidadosamente entre gastar níveis em perícias já definidas ou as guardar para situações de emergências.

Como normalmente, os atributos são considerados Medianos exceto se forem alterados, e o padrão para a maioria das perícias é Ruim. Trocar uma característica a colocando em um nível abaixo do padrão adiciona níveis para sua contagem de níveis de perícias disponíveis, claro. Porém, você

apenas deve definir uma característica quando ela entrar em jogo.

Pontos de Experiência são dados como habitual, mas os PEX ganhos são reduzidos pelo número de níveis de perícias não usados após cada seção de jogo. Isso é, se você tem dois níveis não usados após a primeira seção de jogo e o Mestre lhe dá 3 PEX, você recebe apenas um nível extra para a seção seguinte. PEX, nesse caso, podem ser usado para aumentar perícias existentes, como discutido na Seção 5.2, Desenvolvimento Objetivo do Personagem, ou eles podem ser usados para adicionar novas perícias ao personagem, como discutido nessa seção. Irá custar mais PEX para aumentar uma perícia existente do que para definir uma perícia não definida anteriormente nesse sistema de criação de personagem em tempo real. O Mestre deveria dar um pouco mais de PEX nesse sistema do que em no sistema normal, talvez até dez por sessão de jogo.

7.42 Jogando Fudge Sem Dados

Alternativa à Seção 3.2: Rolando os Dados

Data: Maio de 1995

Por: Reimer Behrends, r_behren@informatik.uni-kl.de

Essa seção apresenta formas de resolver conflitos sem ter que usar os dados. Há vários motivos para descartar-se os dados: algumas pessoas acham a mecânica dos dados muito invasiva no jogo; outros querem retirar a aleatoriedade do jogo totalmente.

Porém, a resolução de ações sem dados não é muito bem aceita em um jogo baseado em simulação, apesar de o jogo poder aparentar ser mais real do que um com dados. Além disso, a resolução de ação sem dados normalmente exige mais do Mestre para definir um resultado do que rolar dados. E mais: não há uma regra rápida-e-suja para resolver conflitos sem um dado; ao invés disso, alguma criatividade é exigida do Mestre para preencher algumas lacunas.

7.421 Bases

A idéia básica por trás da resolução de ações sem dados é simples: o Mestre decide um resultado apropriado, baseado no que o personagem deseja fazer e na situação em questão. Os detalhes para tanto, porém, podem ser mais complicados.

A idéia é usar causa e efeito para transportar a sensação de que tudo que acontece aos personagens não é meramente por acaso, mas ocorre por causa da lógica por trás da situação e da história progressa relevante de cada um dos envolvidos. É importante que todos os eventos (com exceções, lógico) aparentem serem resultados lógicos das ações antecessoras. Normalmente não existe um evento único que seja a conclusão. O Mestre pode decidir-se entre diversas conseqüências — com graus imensamente variáveis de sucesso ou fracasso. Conseqüentemente, as duas partes mais importantes na resolução de uma ação são as razões para uma determinada conseqüência e as conseqüências da mesma.

As razões são numerosas. Entre as razões para sucesso e/ou falha é, claramente, a perícia efetiva, um jogo no qual um personagem suficientemente perito sempre vence e um personagem incompetente sempre falha poderia ser bem chato devido à sua previsibilidade. Portanto, algumas vezes você pode necessitar mudar os resultados, mas de uma forma que não fique artificial.

Nós podemos fazer isso levando em consideração outros fatores além da perícia efetiva. Esses fatores podem levar em consideração o ambiente (escorregar no chão liso), equipamento (uma arma que resolve emperrar bem na hora em que mais se precisa dela), restrições de tempo (desarmar uma bomba antes que ela detone), ações dos NPCs (um personagem passando no caminho), etc. A idéia não é levar em consideração todos os fatores possíveis, apenas encontrar um ou dois que faça com que o resultado seja lógico.

Descrições detalhadas são essenciais na resolução de ações sem dados. Descrição não apenas do ambiente, mas também dos personagens. Dizer que um personagem tem uma habilidade Ótima em Esgrima normalmente basta, mas é muito melhor que alguns detalhes sejam adicionados (normalmente através da história do mesmo). Descreva o estilo de Esgrima do personagem, seus pontos fracos e fortes, mesmo que essa descrição não apareça na ficha de personagem. O mesmo é válido na descrição de ações importantes.

Algumas vezes a percepção do personagem (ou falta dela) pode resultar em falha de perceber que alguma coisa aconteceu. Se, por acaso, o chão simplesmente se abrir por de baixo deles, eles podem não estar certos do porque isso aconteceu: eles pisaram em uma armadilha, ou há algum agente externo envolvido? Nesse caso, o Mestre poderá ocultar algumas ou todas as razões.

Além das razões, temos que considerar as conseqüências: qual o impacto que um determinado resultado pode ter na situação como um todo? Quanto mais sério o resultado, maior o número de razões necessárias para que ele pareça convincente.

Como um exemplo extremo, a morte de personagens jogadores deveria acontecer com amplos alertas dos riscos ou apenas em ações que realmente levem a isso. Claro que pular de um arranha-céu pode muito bem provocar a morte de um personagem no momento em que o mesmo tocar o chão. Isso é aceitável, porque os personagens entendem a lógica da situação. Mas escorregar em uma pedra lodosa ao atravessar um rio — o que normalmente poderia ser descrito apenas como azar — não deveria matar um personagem de cara. Enquanto é verdade que escorregar em pedras lisas provavelmente acontece mais vezes do que pular de prédios, o Mestre deveria ser cuidadoso ao decidir as conseqüências de tais ações.

Existem muitos resultados possíveis para ações típicas. Portanto, quando não se tem uma idéia clara do que é mais apropriado — talvez até mesmo dividido entre o sucesso completo e a falha catastrófica, como essa decisão deveria ser tomada.

Existem algumas formas de lidar com o problema, e é uma boa idéia chegar a um consenso com o grupo antes de o jogo

começar de quais fatores serão usados. A lista seguinte está longe de ser completa, mas dá algumas idéias:

- 1) **Realismo:** Um mestre de arqueria irá atingir o alvo na maior parte do tempo mas algumas vezes mesmo ele irá falhar, ou mesmo ter uma maré de azar. Isso é importante para manter um senso de realismo de longo prazo. É importante notar que realismo é relativo ao gênero. Balançar-se em um candelabro é uma coisa que costuma funcionar em campanhas de capa-e-espada, enquanto é no mínimo uma empreitada arriscada em um jogo duro.
- 2) **Drama:** Alguns resultados podem ser mais apropriados dramaticamente que outros. Porém isso depende muito do estilo do jogo em questão e será apenas mencionado por alto aqui.
- 3) **Caracterização:** Algumas vezes, a falha ou sucesso do personagem em uma certa tarefa pode ajudar a reafirmar ou desenvolver a história do mesmo.
- 4) **Tema:** ao definir um certo "tema" para cada cena do jogo, as ações deveriam ser resolvidas de modo a enfatizar o tema escolhido. Exemplo:

[O Tema é "Combates São Perigosos"]

Mestre: "De repente, você escuta um murmúrio vindo dos arbustos, e então, um javali aparece, indo em sua direção!"

Jogador: "Estou desarmado! Vou pular nos galhos de um carvalho próximo e me esconder até tudo ficar calmo."

[Embora evitar uma luta seja correta para o tema "Combates são perigosos", há outras formas de o enfatizar melhor.]

Mestre: "Você consegue pular no carvalho, mas quando você começa a subir o galho, você escuta um CRAC alto, e tudo despenca de uma vez, com você por baixo!"

[A situação agora está muito mais perigosa. Porém com uma sorte e a ajuda dos demais personagens do grupo ainda é possível lidar com a situação sem matar o PC.]

Todos os fatores acima são assuntos de meta-jogo. Isso é intencional. Esses fatores contribuem para rolar-se um jogo interessante, e um dos objetivos do RPG é ter um jogo interessante. Além disso, nós já estamos usando fatores de jogo através de causa e efeito para ligar o fluxo natural de eventos de forma que possamos ligar com o nível de meta-jogo aqui.

Pode aparentar que o que temos aqui é uma série de arbitrariedades por parte do Mestre. Isso está certo de certa forma. Algumas decisões pessoais são arbitrarias. A longo prazo elas deveriam ser balanceadas, principalmente se os jogadores possuem alguma criatividade. Note claro que o Mestre *sempre* deverá respeitar a opinião do PC. Se alguma coisa que normalmente daria certo irá falhar, a falha ainda deveria refletir as idéias do jogador. (Por exemplo, no caso acima, do galho partindo-se, o personagem tecnicamente foi bem sucedido, mas o galho não quis cooperar.)

7.422 Equilíbrio de Poder

Não há motivo para deixar que o Mestre decida tudo. A melhor forma de devolver algum poder aos jogadores é dando-lhe um poder (limitado) no processo de decisão. Para isso usamos os Pontos de Embuste (veja a Seção 1.36).

Gastando um Ponto de Embuste, o jogador (ao invés do Mestre) irá decidir o resultado de uma ação na qual seu personagem está envolvido, desde que ela seja possível e não desequilibre o jogo. (Explodir um prédio com apenas um copo de pólvora é improvável, e possivelmente desequilibrada para a trama). Se a ação está muito além da perícia normal do personagem (nas circunstâncias em questão), o Mestre pode exigir que ele gaste 2 ou 3 Pontos de Embuste, ao invés do Ponto normal.

Note que o uso de Pontos de Embuste também dá ao Mestre algum espaço de manobra; ele não precisava se preocupar tanto se fazer um personagem falhar é muito ruim, já que o jogador tem o poder de ajudar seu personagem se ele assim desejar.

7.423 Combate

Combate sem dados adiciona dois outros complicadores à resolução de ações: a grande chance de o personagem morrer e a considerável quantidade de ações que deverão ser sincronizadas.

A parte da sincronização é razoavelmente simples: como na resolução com dados, você pode dividir o combate inteiro em turnos de duração apropriada, passando por todos os personagens envolvidos no combate a cada turno, ou utilizar elementos de história, como sugerido na Seção 4.21.

A morte do personagem é mais problemática pois os jogadores desejam perderem seus personagens devido ao azar (seja ele por causa de um rolamento ruim nos dados ou por vontade do Mestre). A idéia aqui são "avisos de alerta" antes que a ação perigosa ocorra. Esses alertas deveriam ser sutis, como o olhar maníaco nos olhos do oponente antes que ele lance um vendaval insano de ataques. (Com sorte, o jogador irá dizer seu personagem está na defensiva ou irá anunciar algum truque para contrapor tal ataque. Uma descrição de algo pingando no pulso do jogador deveria alertar ao jogador que o piso está liso. Em outras palavras, prepare motivos para conseqüências adiantadamente e — mais importante — anuncie-as aos jogadores.

Se os jogadores mantiverem algum espaço de manobra entre seus personagens após tais alertas, isso deveria ser o suficiente para impedir a morte dos PCs — embora não necessariamente a falha dos PCs.

A morte de um personagem — e outros resultados drásticos — normalmente acontecem por causa de uma série de falhas, cada uma delas colocando o personagem mais um passo em direção ao seu destino — mas sempre com a possibilidade de que eles encontrem um curso de ação favorável. Infelizmente, em várias situações toda essa série de falhas não leva mais do que alguns poucos segundos para acontecerem.

Os detalhes da interação de combate normalmente é mais fácil de lidar-se, já que eles são uma extensão da resolução sem dados normal. Porém, deveria-se tomar o cuidado particular de descrever as ações totalmente, especialmente em combate corpo-a-corpo. Dizer "Vou atacar o pirata" é infinitamente menos informativa do que dizer "Vou atacar o pirata com todas as minhas forças, mesmo que isso signifique levar um ou dois ataques. Mas tenho que sair daqui, e isso significa que terei que o ferir para que ele não possa me seguir rapidamente."

A idéia é dar o Mestre informação suficiente com a qual ele possa lidar, como:

"Vou esquivar-me para a esquerda, e quando ele passar, vou tentar usar o espaço aberto criado para resolver a parada rapidamente."

Ou:

"Agora que ele está ferido, eu vou me mandar, tentando derrubá-lo."

Tais informações ajudam o Mestre a resolver o combate muito mais do que um simples "Eu ataco ele."

A idéia aqui é ser criativo. Tudo é possível, portanto tudo deve ser considerado, desde uma simples carga de futebol americano até mesmo manobras táticas complexas.

Derramamento de sangue é um infeliz mas normalmente inevitável efeito colateral do combate. Os ferimentos também são importantes, pois eles podem tornar-se fatores importantes nos rumos futuros do combate. Dessa forma, os ferimentos e seus efeitos deveriam ser descritos com detalhes. Por exemplo:

"A bola de fogo explode no centro da sala. Você sente uma onda de extremo calor o engolindo, queimando suas roupas e torrando sua pele. O calor vai diminuindo gradualmente, mas você não consegue ver nada, já que o calor intenso que cega sua visão vai diminuindo lentamente."

Por essa descrição, o jogador deveria perceber que seu personagem está temporariamente cego, em dor intensa, necessitando de cuidados médicos, completamente vendido na ação, e em sério risco se os inimigos chegarem.

(Claro que isso em um jogo de alta fantasia. Em um jogo mais realista, o personagem provavelmente já estaria morto e carbonizado.)

Outro exemplo, agora de uma bala disparada por um franco-atirador acertando o braço do personagem:

"Algo muito quente e doloroso perfura seu braço direito. Ele também sacode você de forma abrupta, tornando difícil manter o equilíbrio. Pior, seu braço parece estar totalmente dormente e sem uso agora. A boa notícia (se há alguma) é que aquilo aparentemente errou seu coração por pouco."

E por aí afora. Porém, não é preciso ser muito preciso na descrição dos ferimentos. Mais importante é a descrição de como os ferimentos afetam o personagem.

7.424 No Frigor dos Ovos...

O Fudge é um sistema ideal para a resolução de ações sem dados pois ele já é simples e baseado em palavras por natureza. Isso permite manter o tom necessário para a quantidade de descrições necessárias para manter um jogo sem dados. Uma vez que os jogadores e o Mestre se acostumem a jogar Fudge sem dados, eles vão pegar-se descrevendo seus personagens e ações de formas que nunca imaginaram — e o jogo vai ficar mais rico e divertido dessa forma.

7.43 Dado Sem Fim

Alternativa à Seção 3.2: Rolando os Dados

Data: Janeiro de 1993

Por: Andy Skinner

Como uma variação simples para todas as técnicas de rolagem de dados, permita que os jogadores que conseguirem resultados +4 que rolem novamente. Se o resultado for negativo ou 0, ignore o segundo resultado. Isso permite uma pequena chance de obter-se resultados até +8, o que pode salvar a vida do personagem em uma situação de desespero.

Porém, apenas um Mestre cruel iria equilibrar isso exigindo rolagens adicionais para ver o quão miseravelmente um personagem saiu-se com um resultado -4.

7.44 Evasão Heróica

Alternativa à Seção 4.36, Outras Opções

Data: Fevereiro de 1995

Por: Peter Bonney & Steffan O'Sullivan

Se um PC for atingido, ele pode reduzir o efeito do dano em *um nível* de dano, evadindo-se (ou ao menos parcialmente) heroicamente do caminho do ataque. Porém, essa evasão heróica irá colocar o personagem temporariamente em desvantagem: -2 no próximo turno de combate em adição a quaisquer modificadores que já estejam contando. Essa penalidade desaparece nos turnos seguintes, com o herói conseguindo recuperar seu equilíbrio após alguns turnos nos quais ele apara freneticamente todos os golpes que recebe. Isso pode ser repetido, mas cada turno no qual isso é tentado após o primeiro -2 coloca um redutor -1 extra.

Por exemplo, D'Artagnan foi atingido por Milady com um Ferimento Leve (resultado Ferido). Ele evade-se heroicamente do ataque, recebendo apenas um Arranhão, mas está a -2 no turno seguinte. Nesse turno, ele foi Ferido Gravemente, mas ele novamente evade-se heroicamente, recebendo um golpe que o deixou Ferido. No próximo turno ele estará a -4: -2 pela evasão desse turno, -1 por ter evadido-se em dois turnos seguidos, e -1 por estar

Ferido. Se ele conseguir evitar evadir-se no próximo turno, ele vai estar apenas a -1 por estar ferido. Boa sorte, D'Artagnan!

Se a penalidade por uma evasão heróica reduzir a perícia de um lutador para menos que Péssimo, ele ainda sim poderá evadir-se. Mas ele automaticamente irá entrar em colapso: sua arma irá cair de sua mão sem sensibilidade e sua garganta estará totalmente exposta para um golpe mortal se o seu inimigo assim o desejar. Um apelo de misericórdia deveria vir junto com tal evasão, mas o oponente não estará obrigado a honrar tal apelo.

NPCs importantes também pode usar Evasão Heróica, é claro.

7.45 Controlando Dano

Alternativa à Seção 4.57, Registrando Dano

Data: Dezembro de 1992

Por: Bernard Hsiung

Cartas de baralho comum podem ser usadas para registrar o dano. Dê ao jogador uma carta virada para baixo quando seu personagem se Ferir, e outra quando ele Ferir-se Gravemente. Cartas viradas para cima representam fadiga — o personagem está cambaleando de cansaço. Ele se livra da fadiga com descanso. (Um personagem pode ficar fadigado por causa de atividade física ou mental, trabalho, nervosismo, etc. Invocar feitiços, usar poderes psíquicos, etc., podem ou não serem consideradas atividades mentais cansativas.)

Cada carta do personagem representa um -1 em todas as características logicamente afetadas até que ele receba uma terceira, que representa incapacitação.

As cartas podem também descreverem a localização do dano: uma carta preta representa o torso, enquanto uma vermelha representa uma extremidade. Quanto menor a carta vermelha, mais baixa a extremidade; quanto maior a carta vermelha, mais alto foi o ferimento no corpo.

7.46 Níveis Iniciais Opcionais para Perícias

Alternativa à Seção 1.62, Perícias

Data: Setembro de 2007

Por: Bruno da Silva Lima

Aos Mestres que acham a determinação de um nível inicial padrão para as perícias uma escolha um tanto arbitrária, eis algumas possibilidades:

7.461 Nível Inicial Baseado na Dificuldade da Perícia

Essa opção tem como princípio a idéia de que quanto mais difícil é uma perícia, mais baixo será o seu nível inicial.

A tabela a seguir exemplifica isso. Os valores podem ser modificados para mais ou para menos conforme as necessidades do Mestre.

Dificuldade da Perícia	Nível Inicial
Fácil	Médio
Média	Medíocre
Difícil	Ruim
Muito Difícil	Péssimo

7.462 Níveis Iniciais Baseados nos Atributos

Alguns Mestres podem relacionar certas perícias com atributos específicos, como por exemplo, a ligação de uma Destreza alta com um nível considerável em Acrobacia — isso faz bastante sentido.

A tabela a seguir apresenta uma forma razoável de fazer esta relação acontecer em jogo. Os atributos devem ser qualificados *antes* que os níveis periciais sejam distribuídos.

Nível no Atributo	Nível Inicial da Perícia
Soberbo	Bom
Ótimo	Médio
Bom	Medíocre
Médio	Ruim
Medíocre	Péssimo
Ruim	Péssimo
Péssimo	Péssimo

7.463 Níveis Iniciais Baseados nos Atributos e na Dificuldade

Esta escolha é considerada a mais completa, fundindo as duas propostas anteriores.

Por exemplo, Maurício está fazendo um personagem, Mamute o Invencível, um lutador de vale-tudo.

Os limites do Mestre foram: 8 atributos (4 níveis gratuitos); 10 níveis de perícias gratuitos, com no máximo 1 Soberba e 3 Ótimas; 3 bênçãos gratuitas.

Maurício distribuiu os atributos da seguinte forma:

- ◆ Força Ótima (+2)
- ◆ Destreza Boa (+1)
- ◆ Vigor Bom (+1)
- ◆ Inteligência Medíocre (- 1)
- ◆ Carisma Bom (+1)

	DIFICULDADE DA PERÍCIA			
NÍVEL NO ATRIBUTO	Fácil	Média	Difícil	Muito Difícil
Soberbo	Ótimo	Bom	Médio	Medíocre
Ótimo	Bom	Médio	Medíocre	Ruim
Bom	Médio	Medíocre	Ruim	Péssimo
Médio	Medíocre	Ruim	Péssimo	Péssimo
Medíocre	Ruim	Péssimo	Péssimo	Péssimo
Ruim	Péssimo	Péssimo	Péssimo	Péssimo
Péssimo	Péssimo	Péssimo	Péssimo	Péssimo

- ◆ Perseverança Mediana (0)

Maurício escolhe estas perícias para Mamute:

- ◆ Briga (**Destreza — Média**)
- ◆ Intimidação (**Carisma — Média**)
- ◆ Identificar Estilo de Luta (**Inteligência — Difícil**)
- ◆ Impressionar (**Carisma — Média**)
- ◆ Atuação (**Carisma — Média**)
- ◆ Lingüística: Alemão (**Inteligência — Média**)

Observando os atributos de Mamute, seus níveis iniciais nas perícias são:

- ◆ Briga **Medíocre**
- ◆ Intimidação **Medíocre**
- ◆ Identificar Estilo de Luta **Péssima**
- ◆ Impressionar **Medíocre**
- ◆ Atuação **Medíocre**
- ◆ Lingüística: Alemão **Péssima**

Depois de distribuídos, seus níveis periciais são:

- ◆ Briga **Ótima (3)**
- ◆ Intimidação **Média (1)**
- ◆ Identificar Estilo de Luta **Ruim (1)**
- ◆ Impressionar **Médio (1)**
- ◆ Atuação **Ótima (3)**
- ◆ Lingüística: Alemão **Ruim (1)**

E se foram os níveis gratuitos de perícias disponíveis para Maurício. Ele cogita agora a idéia de trocar uma de suas bênçãos por alguns níveis de perícias adicionais...

A tabela no topo da página auxilia os jogadores na hora de distribuir os níveis nas perícias. Como sempre, ela pode ser modificada pelo Mestre para ajustar-se ao seu estilo de jogo.

Nota: deve-se tomar cuidado ao usar estas modificações, pois dependendo dos níveis nos atributos, alguns personagens podem ficar desequilibradamente poderosos. Uma maneira de resolver isso é ajustar os níveis gratuitos de perícias, reduzindo-os proporcionalmente:

- ◆ Para Grupos de Perícias Amplos: 5 a 10 níveis.
- ◆ Para Grupos de Perícias Restritos: 10 a 15 níveis.
- ◆ Para Perícias Específicas: 15 a 25 níveis.

7.47 Jogada: Atributo + Perícia

Alternativa à Seção 3.2, Rolando os Dados

Data: Setembro de 2007

Por: Bruno da Silva Lima

Em alguns jogos, os atributos e as perícias são usados simultaneamente para determinar a eficácia de uma ação específica. Nesses casos, uma jogada de Atributo + Perícia pode ser a escolha indicada.

Observe que neste tipo de jogo cada atributo pode ser, teoricamente, combinado com qualquer perícia. Assim, não é necessário uma grande quantidade de perícias, porque as combinações de atributo e perícias são de uma versatilidade impressionante — recomenda-se o uso de grupos amplos de perícias.

Uma jogada assim segue um processo:

1. **Identifica-se o atributo e a perícia envolvidos na ação — normalmente, o Mestre é quem faz isso.**
2. **É feita uma média entre os níveis do atributo e da perícia, arredondado para baixo — fazer isso é fácil quando se dispõe daquela escala com os níveis na ficha de personagem, basta localizar os níveis e ver qual é o meio termo entre eles (não se esqueça de que se houver um número par de níveis, opte pelo menor entre os do meio).**
3. **E é feita a jogada normal com este nível médio.**

Exemplo: Mamute o Invencível está fugindo da polícia, depois de “acidentalmente” socar a cara do tira folgado que ridicularizava a sua vestimenta de combate. Ele conseguiu correr alguns quarteirões e tomar distância, mas acabou entrando em um beco que termina em uma cerca. Resolve, então, pular a cerca antes dos policiais entrarem no beco.

Examinando a situação, o Mestre decide que se trata de uma jogada de Destreza + Atletismo e que, para conseguir saltar antes que os furiosos tiras entrem no beco, Mamute precisará de um resultado Ótimo ou melhor.

A Destreza de Mamute é Boa, mas ele tem um nível Ruim em Atletismo. Fazendo a média de suas características, obtemos um valor entre Médio e Medíocre. Então, pegamos o menor valor: Medíocre.

O jogador precisa conseguir um +3 ou melhor nos dados, ou Mamute estará em maus lençóis...

Este tipo de rolagem podem ainda ser expandido ao uso de magia, como nos sistemas que utilizam Forma + Caminho.

Talvez alguns Mestres achem que fazer a média das características tornará o jogo mais lento, mas depois de algumas sessões, as jogadas se tornam mais fluidas. Seja como for, o uso dessa opção depende exclusivamente do Mestre.

7.48 Como Fazer Quatro Dados Fudge com Um Lápis

Alternativa à Seção 3.21, Lendo os Dados

Data: Setembro de 2007

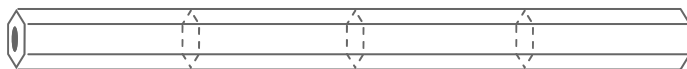
Por: Bruno da Silva Lima e Thiago da Silva Lima

Uma alternativa mais barata e de fácil confecção para se obter Dados Fudge é usar um lápis comum com cerca de 16 centímetros e com a base hexagonal.

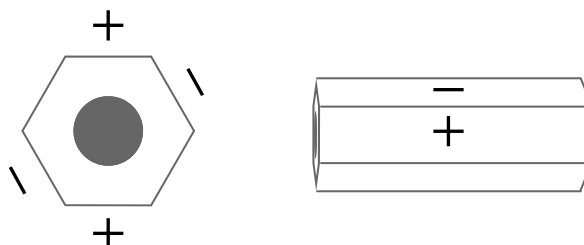
Dica: procure por um lápis que tenha o grafite bem fino. Já que ele tem uma quantidade maior de madeira, o dado será mais resistente.

Siga as etapas abaixo:

1. Raspar a tinta das laterais do lápis com um estilete ou similar — se você tiver menos de 16 anos, chame um adulto para ajudá-lo. Tome bastante cuidado para não atingir a madeira, deixando as faces desproporcionais — isso altera a probabilidade, fazendo o que chamamos de “dado viciado”.
2. Faça marcações dividindo o lápis em quatro partes iguais de 3 ou 4 centímetros, como na figura seguinte. Cerre o lápis seguindo as marcações.



3. Depois de cerradas as partes, marque duas faces de cada dado com símbolos de mais (+) e dois menos (—), deixando duas faces em branco. Procure marcar símbolos iguais em faces opostas dos dados, fazer isso coopera com a probabilidade.



Pronto! Agora, você tem quatro Dados Fudge.

É recomendável que o Mestre tenha ao menos dois dados exclusivamente para as suas jogadas.