

Atacando (Ação)

Contusão e Impacto: Qualquer ataque desarmado ou de perto com uma arma ou objeto obtuso é um ataque de **Contusão**. Teste Proeza vs. Proeza ou Coordenação do alvo. Um ataque de **Impacto** usa força bruta a distância: raios de energia “munição não letal”, como balas de borracha, ou simples objetos contundentes. Teste Coordenação contra uma dificuldade igual à Coordenação do alvo:

Falha: Seu ataque falha.
Sucesso Menor: Você causa metade do dano do ataque (arredondado para baixo).
Sucesso Moderado: Você causa o dano do ataque.
Sucesso Maior: Você causa o dano do ataque e pode Espancar o alvo.
Sucesso Decisivo: Você causa o dano do ataque e pode Atordoar o alvo.

Corte e Disparos: Qualquer ataque corpo a corpo usando uma faca, espada ou outro objeto cortante ou pontiagudo é um ataque de **Corte**. Teste Proeza contra uma dificuldade igual à Proeza ou Coordenação do alvo. Um ataque a distância usando munição potencialmente letal, de balas a feixes de energia, é um ataque de **Disparo**. Teste Coordenação contra dificuldade igual à Coordenação do alvo:

Falha: Seu ataque erra.
Sucesso Menor: Você causa metade do dano do ataque (arredondado para baixo).
Sucesso Moderado: Você causa o dano do ataque.
Sucesso Maior: Você causa o dano do ataque e pode Atordoar o alvo.
Sucesso Decisivo: Você causa o dano do ataque e pode Matar o alvo.

Atingir um ponto específico ou um alvo pequeno — um “tiro mirado” — aumenta a dificuldade em +2, mas permite que você evite um resultado de morte, caso deseje (infligindo um ferimento superficial ou tiro de raspão, por exemplo). Atacar um alvo imóvel — seja ele um objeto inanimado ou um inimigo incapaz de agir — tem dificuldade 0.

Toque: Se você quiser apenas tocar um alvo a uma distância curta ou pessoal em vez de atingi-lo (geralmente para liberar o efeito de um poder), teste Proeza vs. Proeza ou Coordenação do alvo. Ao contrário de um ataque de contusão ou de corte, o alvo não pode bater de volta em caso de uma **Falha Crítica** sua (veja Aparando, em Reações).

Dobrando e Quebrando (Ação)

Para romper ou danificar um objeto inanimado, faça um teste de dano contra o nível de material (veja a Tabela de Referências). Um sucesso dobra, quebra ou faz um buraco através do objeto. Uma falha não tem nenhum efeito. O Mestre pode modificar o nível de material de um objeto, aumentando-o em 1 ou 2 para um material especialmente espesso ou reforçado, reduzindo-o em 1 ou 2 para objetos finos ou delicados.

Espancar (Dano)

Se um ataque alcança um potencial resultado de **Espancar** e causa 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de levada em conta a Resistência, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que infligem menos de 0 de dano não podem Espancar um alvo.

Falha ou Sucesso Menor não permite um efeito de Espancar.
Sucesso Moderado derruba o alvo no chão. Levantar-se custa a ação de movimento do alvo em seu próximo quadro.
Sucesso Maior ou Decisivo joga o alvo para a próxima categoria de alcance, tipicamente do alcance curto para longo. O alvo deve gastar o próximo quadro para levantar-se e não pode realizar nenhuma outra ação. Se há um obstáculo no caminho e o dano causado for maior do que o nível de Material do obstáculo (veja a Tabela de Referências), o alvo o atravessa. Caso contrário, o alvo atinge o obstáculo e para.

Atordoar (Dano)

Se um ataque atinge um potencial resultado de **Atordoar** e inflige 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de aplicadas as Resistências, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que inflijam menos de 0 de dano não podem atordoar um alvo.

Falha ou Sucesso Menor não têm nenhum efeito de atordoar.
Sucesso Moderado atordoar o alvo por uma página, durante a qual o personagem não pode agir.
Sucesso Maior ou Decisivo reduz a Energia do alvo a 0 e o deixa inconsciente.

Morte (Dano)

Se um ataque atingir um potencial resultado de **Morte** e inflige 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de aplicar as Resistências, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que inflijam menos de 0 de dano de Energia não podem matar um alvo.

Falha ou Sucesso Menor não causam nenhum efeito além dos danos de Energia do ataque.
Sucesso Moderado reduz a Energia do alvo a 0 e deixa o personagem inconsciente.
Sucesso Maior ou Decisivo reduzem a Energia do alvo a 0 e deixam o personagem inconsciente. Na próxima página, e a cada página seguinte, o personagem perde um nível de Vigor. Quando o Vigor cai abaixo de 0, o personagem morre.

Recuperando seu Vigor (Ação)

Personagens recuperam 1 nível de Vigor perdido por semana, ou 1 por dia de tratamento médico e repouso absoluto. Certos poderes como Cura e Regeneração podem acelerar a recuperação do Vigor perdido.

Bloqueando (Ação)

Bloquear envolve se preparar para um ataque, resistindo com força bruta. O bloqueio normalmente é eficaz apenas contra ataques contundentes, de impacto e de investidas. Ao bloquear, gaste sua ação para fazê-lo. Até o início da sua próxima ação, você se defende contra esses três tipos de ataques usando Vigor como uma reação, em vez de Proeza ou Coordenação. Um ataque que tenha resultado de falha significa que você bloqueou ou se livrou do ataque. Se você tiver o poder Resistência a Dano, também pode bloquear ataques cortantes e de disparo. Seu nível normal de Resistência a Dano se aplica a qualquer dano não bloqueado. Se você tem uma vantagem, pode optar por bloquear como uma Façanha, substituindo Vigor ou Resistência por suas habilidades defensivas normais durante uma página como uma reação, sem gastar uma ação para isso. Veja Façanhas para mais detalhes.

Defendendo (Ação)

Se a única ação que você realizar em seu quadro for se defender, você recebe um bônus de +2 em todos os testes para se defender até o começo de seu próximo quadro.

Escapando (Ação)

Quando está sendo agarrado por um adversário (veja Luta Livre, abaixo), você pode tentar escapar do apresamento com um teste de Proeza ou Vigor vs. Vigor do atacante:

Falha ou Sucesso Menor não tem efeito. Você continua preso.
Sucesso Moderado escapa de um apresamento parcial ou transforma um apresamento total em um apresamento parcial.
Sucesso Maior permite escapar de um apresamento total.
Sucesso Decisivo não somente permite escapar, mas também subjuga seu oponente em um apresamento parcial! Alternativamente, você pode escolher apenas escapar do apresamento e ainda realizar outra ação em seu quadro.

Segurando (Ação)

Quando você tentar segurar ou prender algo que esteja em posse de um oponente, faça um teste de Proeza ou Vigor, o que for menor, contra o nível de Vigor do oponente:

Falha ou Sucesso Menor não tem efeito.
Sucesso Moderado permite segurar o objeto, mas ele sofre dano igual ao seu Vigor combinado ao Vigor do oponente. Se isso exceder o material do objeto, vocês podem acabar cada um com uma metade dele! Você pode escolher soltar ou não segurar o objeto para não causar danos.
Sucesso Maior ou Decisivo toma o objeto da posse de seu oponente. Você agora está segurando-o.

Investida (Ação)

Você pode investir em carga contra um adversário, usando de força bruta para derrubá-lo. Para investir contra um oponente, você deve estar à distância curta ou maior e ser capaz de usar seu movimento para alcançar distância pessoal com o alvo naquele quadro. Role um teste de Proeza vs. Coordenação ou Proeza do alvo:

Falha: Você erra e passa direto pelo seu alvo.
Sucesso Menor: Você acerta um golpe de raspão enquanto ultrapassa o alvo, causando dano igual à metade de seu Vigor (arredondado para baixo).
Sucesso Moderado: Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode empurrar o seu alvo: teste Vigor vs. Vigor do seu oponente e, com um sucesso moderado ou melhor, mova-se com seu alvo até seu movimento normal novamente. Se o teste de empurrar falhar, você sofre metade do dano do seu ataque de investida (arredondado para baixo).
Sucesso Maior: Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode espancar seu alvo. Se o ataque de espancar falhar, você sofre metade do dano do seu ataque de investida (arredondado para baixo).
Sucesso Decisivo: Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode atordoar o alvo.

Procurando (Ação)

Faça um teste de Intelecto para procurar ativamente em uma área por coisas como pistas, compartimentos escondidos, armadilhas, itens em falta, e assim por diante. Esse tipo de percepção envolve mais análise e capacidade de entender o que você está procurando. A procura é uma ação, ao passo que apenas perceber o seu entorno para notar coisas é uma reação (veja **Percepção**, em **Reações**, abaixo).

Arremessando (Ação)

Se você tiver dois níveis de Vigor acima do nível necessário para levantar um objeto, você pode arremessá-lo a curta distância. Cada dois níveis de Vigor adicionais permitem que você jogue uma categoria de alcance mais longe. Assim, um personagem com Vigor 8 pode jogar um objeto de 25 kg (Vigor 2) até a distância Visual e pode até mesmo pegar um ônibus (Vigor 6) e arremessá-lo à distância curta! Atingir alguém com um objeto arremessado requer um teste de Coordenação vs. Coordenação do alvo, com efeitos como um ataque de impacto (se o objeto é rombo) ou um ataque de disparo (se o objeto é aguçado ou com pontas). Um objeto arremessado que seja grande o suficiente pode contar como um ataque de explosão; role um teste e compare com a dificuldade de cada alvo que o objeto possa atingir.

Realizando Manobras (Ação)

Conforme descrito em Noções Básicas, uma manobra é uma ou mais ações destinadas a aprender ou criar uma condição e ativá-la para conseguir uma vantagem. A natureza exata de uma manobra depende inteiramente da habilidade que você escolheu e como você a descreve. A seguir, o Mestre escolhe uma habilidade adequada para se opor à tentativa e você rola um teste com a habilidade escolhida contra a habilidade oposta como dificuldade:

Falha significa que você não aprendeu nada ou não criou a condição que queria, embora você possa tentar novamente.

Sucesso Menor revela algo ou cria a condição que você queria, mas não a ativa. Você deve fazer isso separadamente (veja Ativando Condições, em Noções Básicas).
--

Sucesso Moderado revela algo ou cria a condição que você queria, além de permitir que você a ative livremente uma vez.

Um Sucesso Maior é o mesmo que um sucesso moderado, com a diferença de que você pode ativar a condição livremente duas vezes.
--

Um Sucesso Decisivo é idêntico ao sucesso moderado, com a diferença de que você pode ativar a condição livremente três vezes.
--

Olhe na Pag. 136 para Exemplos.

Luta Livre (Ação)

Quando você quiser agarrar e reter um adversário, role um teste de Proeza contra a dificuldade da Proeza ou Coordenação do alvo, o que for maior:

Falha ou Sucesso Menor não tem efeito.

Sucesso Moderado permite realizar um apresamento parcial. O alvo pode executar ações, mas com uma penalidade de -2, e não pode se mover para longe de você. Um sucesso moderado também pode transformar um apresamento parcial existente em um apresamento total (abaixo).

Sucesso Maior ou Decisivo coloca o alvo em um apresamento total. O alvo é totalmente contido e não pode realizar nenhuma ação física, exceto para tentar escapar do apresamento. Em seu quadro, você pode infligir danos de Vigor automaticamente em um personagem no apresamento completo como uma reação sem nenhum teste necessário.
--

Um personagem em um apresamento pode tentar escapar com um teste de Proeza ou Vigor em seu quadro (veja **Escapando**, acima).

Esquivando-se (Reação)

Você pode se esquivar de ataques com Coordenação rolando 2d6 (ou 7) + nível de Coordenação para definir a dificuldade do ataque. Se você não pode reagir, não pode se esquivar, e isso não é eficaz contra ataques que visam à sua mente ou ao seu espírito (como o poder Rajada Mental).

Se a sua esquivada resulta em uma falha crítica para o ataque, e esse ataque é uma arma ou objeto arremessado, você pode escolher pegá-los e jogá-los de volta como uma reação, rolando um teste de ataque normal. Se você tem Supervelocidade, pode até mesmo pegar projéteis como balas!

Aparando (Reação)

Você pode usar Proeza para se evadir ou aparar ataques corpo a corpo rolando 2d6 (ou 7) + nível de Proeza para definir a dificuldade do ataque. Se você não pode reagir, não pode aparar, e isso não é eficaz contra ataques a distância ou aqueles que miram em sua mente ou espírito em vez de seu corpo.

Se seu aparar resulta em uma falha crítica para o ataque, você também atinge automaticamente o atacante com um ataque corpo a corpo que você seja capaz de realizar, obtendo um sucesso moderado!

Exaustão (Reação)

Os personagens podem geralmente se esforçar continuamente por um número de páginas igual a Vigor x 10, antes de correr o risco de sofrer de exaustão. Caso isso aconteça, faça um teste de Vigor de dificuldade 0:

Falha significa que o personagem entra em colapso e deve descansar (não realizando nenhuma ação) por pelo menos 10 minutos.
--

Sucesso Menor ou Moderado significa que o personagem entra em colapso e deve descansar por um minuto ou perder 2 pontos de Energia (à escolha do jogador).

Sucesso Maior ou Decisivo significa que não há efeito nessa página.
--

Faça um novo teste de Vigor a cada página que o esforço continuar, com um nível de dificuldade +1 cumulativo por página, até que o esforço pare e o personagem descanse por pelo menos um minuto. Esforço inclui fazer coisas como levantar a quantidade máxima permitida para seu Vigor, mover-se em alta velocidade ou lidar com certos ambientes. Algumas circunstâncias, como prender a respiração ou temperaturas extremas, resultam em exaustão imediata (e testes de Vigor). O Mestre pode escolher outras formas de esforço e definir o intervalo antes que a exaustão entre em cena.

Protegendo (Reação)

Você pode optar por desistir de seu próximo quadro para pular na frente de outro personagem dentro do alcance do seu movimento que seja alvo de um ataque, mesmo quando não é o seu quadro. Você, então, torna-se o alvo do ataque e pode se defender contra ele como uma reação, inclusive bloqueando o ataque (veja **Bloqueando**, acima), mas o atacante recebe +2 ao esforço no teste de ataque contra você. Se o ataque falhar ou for bem-sucedido contra você, ele não afeta o alvo anterior.

Escalando (Movimento)

Você pode subir automaticamente degraus, escadas, cordas ou algo semelhante, supondo que você tenha Vigor e Coordenação 2 ou acima (aqueles com somente 1 em ambos atributos podem achar difícil subir mais do que um ou dois lances de degraus).

Se você está escalando uma superfície difícil ou traiçoeira (uma parede, por exemplo), faça um teste de Coordenação (modificado pela especialização Atletismo), com a dificuldade baseada na superfície que você está escalando.

O Mestre pode aumentar a dificuldade para escaladas especialmente longas (escalar a face de um arranha-céu, por exemplo), mas apenas um teste é necessário.

Falha significa que você cai e sofre dano, geralmente 1 nível para cada 20 m de altura, até um máximo de 10 (para uma queda de 200 m). Mestres procurando por riscos extras podem também pedir que você teste contra um resultado de morte igual ao dano da queda (veja Morte, na seção Dano, no capítulo Noções Básicas).

Sucesso Menor significa que você não realiza nenhum progresso, mas consegue evitar uma queda. Você pode testar de novo em seu próximo quadro.

Um Sucesso Moderado ou melhor significa que você realiza a escalada.

Pulando (Movimento)

Você pode pular a curto alcance com um salto. Se você tiver Vigor 7 ou mais, você pode percorrer até longo alcance. Se você tem o poder Saltar, você será capaz de saltar distâncias muito maiores. Se a realização do pulo for incerta, role um teste de Vigor (modificado pela especialização Atletismo).

Erguendo (Movimento)

Seu nível de Vigor determina o peso que você pode erguer, de acordo com a coluna **Peso** na **Tabela de Referências**. Você pode aumentar temporariamente a quantidade que você pode erguer usando uma vantagem para Aumentar seu Vigor em 1 nível por uma página.

Correndo (Movimento)

Ao se mover por terra, você geralmente pode cobrir certo alcance (veja **Distância**) por página, como passar de longo alcance para curto alcance (personagens com o poder Velocidade podem se mover mais rápido, muitas vezes muito mais rápido). Nenhum teste é necessário, a menos que você esteja se movendo por terrenos difíceis ou perigosos, caso em que você pode ter que rolar um teste de Coordenação (dificuldade baseada no terreno) para evitar escorregar e cair, ou se você estiver em uma corrida contra outros, caso em que deve rolar um teste de Coordenação (modificado por Atletismo) para ver quem é mais rápido naquela página.

Nadando (Movimento)

Geralmente você pode cobrir um nível de alcance por página quando estiver nadando (personagens com o poder Aquático podem nadar muito mais rápido). Personagens que prendem sua respiração debaixo d'água devem fazer um teste de Vigor contra exaustão a cada página após a primeira (veja **Exaustão**, em **Reação**), um colapso significa que o personagem fica inconsciente, bebe água e começa a perder Vigor (veja **Morte**, na seção **Dano**, no capítulo **Noções Básicas**).

Levantando-se (Movimento)

Levantar-se enquanto estiver caído gasta o seu movimento naquele quadro. O Mestre pode permitir um teste de Coordenação vs. dificuldade 5 para ficar de pé com uma reação, mas uma falha no teste significa que você não pode se levantar nessa página e deve esperar até a próxima para se mover ou tentar novamente. Você pode cair no chão com uma reação e rastejar pelo chão com seu movimento.

Sete da Sorte (Regra)

Role 2d6, some os resultados e adicione-o à habilidade utilizada para descobrir o esforço. Some 7 à habilidade oposta para determinar a dificuldade. Opcionalmente, você pode apenas subtrair 7 da rolagem dos 2d6 (2d6-7) e somar o resultado ao esforço, não somando nada à dificuldade.

Resultado 2d6 - 7	Esforço Final	Chance de Resultado Exato
12 - 7	+5	2.77%
11 - 7	+4	5.55%
10 - 7	+3	8.33%
9 - 7	+2	11.11%
8 - 7	+1	13.88%
7 - 7	0	16.66%
6 - 7	-1	13.88%
5 - 7	-2	11.11%
4 - 7	-3	8.33%
3 - 7	-4	5.55%
2 - 7	-5	2.77%

