

ESCUDO DO NARRADOR

MAGO

A ASCENSÃO

Nação Garou

Grupo de Traduções

金行

THAN'S III





ESCUDO DO NARRADOR

MAGO

A ASCENSÃO
Nação Garou
Grupo de Traduções

DIFICULDADES MÁGICAS

(Modificador máximo: +3/-3. Dificuldade mínima 3, máxima 9. Modificadores extras geram Limiares, exigindo mais sucessos.)

Atividade	Modificador
Pesquisar informações sobre o assunto antes de executar o Efeito	-1 a -3
Possuir itens em ressonância com a essência do alvo (mágica simpática)	-1 a -3
Próximo de um Nodo	-1 a -3
Usando um foco especializado	-1
Usando um foco único	-1
Usando um foco desnecessário (no mínimo Arete 6)	-1
Tempo extra em cada passo do Efeito (vários turnos para mágicas de um turno)	-1
Gasto de Quintessência	-1 por ponto/máximo de final -3 à dif. final
Ressonância apropriada (pessoal ou do Sorvo)	-1
Ressonância oposta (pessoal ou do Sorvo)	+1
Alvo distante ou escondido	+1
Execução rápida	+1
Mago distraído	+1 a +3
Mago em conflito com seu Avatar	+1 a +3
Efeito Dominó	+1 a +3
Feito grandioso ou monumental	+1 a +3
Superar focos necessários	+3

FEITOS MÁGICOS

(Não utilize essa tabela para dano direto; use a tabela de Dano e Duração.)

Feito	Sucessos Necessários
• Simples (Acender uma vela com um toque, aumentar seus sentidos, defender-se de ataques mentais usando a Esfera da Mente)	1
• Comum (Criar chamas pequenas à distância, sentir outras pessoas usando Mente ou Vida, curar-se)	2
• Difícil (Inflamar um objeto à distância, ler ou afetar as emoções alheias usando Mente, metamorfoses)	3
• Impressionante (Fazer uma pessoa explodir em chamas, forçar alguém a lhe obedecer, alterar a forma alheia de modo reduzido)	4
• Poderoso (Demolir um muro, alterar a psique alheia, conjurar uma criatura viva fantástica)	5-10
• Monumental (Partir um carro ao meio, transformar uma multidão em autômatos, prender um espírito poderoso)	10-20
• Divino (Demolir um prédio, colocar uma cidade inteira para dormir, remodelar permanentemente seu Padrão)	20 ou mais, mais, mais

Lembre-se que a área e a duração geralmente independem dos sucessos necessários ao Efeito.
Em alguns casos, a tabela de Dano e Duração pode fornecer noções melhores sobre a escala de um Efeito.

PELÍCULA

Área	Dificuldade	Sucessos Necessários
Nodo	3	Um
Região Muito Selvagem	5	Dois
Área Rural	6	Três
Área Urbana	7	Quatro
Centro da Cidade	8	Cinco
Laboratório Tecnocrata*	9	Cinco ou mais

*Note que a Ciência Dimensional Tecnocrata trata esses locais como Nodos.

A Película pode variar em até dois pontos devido às condições locais. Um terreno baldio e assombrado no meio da cidade, à noite, teria uma Película menor que o resto da área urbana; um pomar cuidadosamente cultivado e mantido dentro de um domo biológico teria uma Película maior.

Atravessar a Película ou entrar no mundo espiritual causa um Nível de dano agravado por falha na jogada de dados. Veja a Esfera do Espírito para obter detalhes.

DANO E DURAÇÃO

Dano aplicado: Cada sucesso designado para causar dano inflige até dois Níveis de Dano. Para ataques Mentais, o dano será por contusão; para a maioria das outras Esferas, será letal. Carregado com Quintessência, sempre será agravado. Ataques de Forças causam um Nível de dano extra automaticamente.

Duração designada: Cada sucesso designado para a duração prolonga o Efeito além do momento/turno. Um sucesso adicional estende a duração para a cena; dois sucessos extras para um dia; três sucessos adicionais, por uma história; quatro sucessos extras, por seis meses; cinco sucessos extras, a critério do Narrador. Obter o dobro de sucessos necessários para um sucesso completo pode tornar o Efeito permanente, de acordo com o Narrador.

Área de Efeito: Afetar um Padrão distinto do mago requer um sucesso. Cada Padrão adicional depois do primeiro exige sucessos adicionais. Afetar áreas extensas requer sucessos extras definidos pelo Narrador. Uma bola de chamas gigantesca é mais difícil de criar que um raio de fogo simples.

Exemplo de Distribuição Final: Um mago obtém quatro sucessos num raio de energia vulgar. Dois deles são usados para o Dano, logo causará cinco níveis de dano agravado (quatro pelos sucessos designados; um pelo Efeito de Forças, agravado pelo fogo). Um sucesso é utilizado para afetar um alvo distinto do operador e o remanescente é usado para acertar um alvo adicional. Dois alvos são atingidos, cada um recebendo cinco Níveis de dano agravado por fogo.

Nível de Sucesso

Falha Crítica: O mago falha em tecer a Trama corretamente e todo o Efeito é arruinado. Nenhum resultado é obtido e o operador gera Paradoxo.

Falha Total: Nenhum sucesso restante, mas não houve falha crítica. Inclua os sucessos cancelados por resultados 1 e pelos Limiares. O feitiço não gera efeito nenhum. O mago pode continuar, mas com penalidade de um ponto na dificuldade, cumulativa. Ele pode desistir e começar de novo. O Paradoxo se acumula em Efeitos vulgares como se o Efeito tivesse sido bem sucedido.

Sucesso inicial: Alguns sucessos, mas menos da metade do necessário. A mágica não se formou completamente, mas pode ser terminada. Continuar o Efeito gera uma penalidade de um ponto na dificuldade, cumulativa. Caso o mago pare, o Efeito tem resultados menores e triviais e o Paradoxo é anotado normalmente.

Sucesso parcial: Metade dos sucessos necessários. O místico consegue concluir o planejado, mas não da maneira que desejava. O Efeito está incompleto, faltando alguns componentes ou defeituoso de algum modo. Caso deseje, o operador pode continuar a acumular sucessos, com a dificuldade aumentada, ou parar, receber o Paradoxo adequado e liberar o Efeito como está.

Sucesso: Todos os sucessos necessários. O mago consegue fazer exatamente o que planejou.

Sucesso extraordinário: Uma vez e meia os sucessos necessários, ou mais. O mago não apenas obtém sucesso, mas o faz de modo fantástico. O Efeito atinge uma área maior ou tem mais força que o esperado, mas não sai dos limites pretendidos pelo mago. Alguns Efeitos do tipo "tudo ou nada" não podem obter resultados extraordinários (você fez ou não), a critério do Narrador.

CUSTO DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Habilidade nova	3
Esfera nova	10
Força de Vontade	nível novo
Habilidade	nível novo x2
Atributo	nível novo x4
Esfera de Especialização	nível novo x7
Outras Esferas	nível novo x8
Arete	nível novo x8
Antecedente	nível novo x3

LINHAS TEMPORAIS

Sucessos	Extensão de Tempo do Efeito
Um	Até um ano
Dois	Cinco anos
Três	20 anos
Quatro	50 anos
Cinco	100 anos
Seis ou mais	500 anos
10 ou mais	1000 anos ou mais

Lembre-se, esses limites se aplicam somente à observação ou alcance Temporal, não para a duração de Efeitos contingentes.

Algumas áreas podem estar bloqueadas para o mago e outras podem parecer "confusas" devido à probabilidade.

DIFICULDADES E EXEMPLOS DE SUCESSO

Eis uma lista simples de alguns graus de dificuldade básicos.

Dificuldade	Ação
Três	Fácil (saltar um córrego estreito)
Quatro	Rotineiro (trocar um pneu)
Cinco	Equilibrado (instalar programas de computador de fácil utilização)
Seis	Médio (disparar uma arma em combate)
Sete	Desafiador (arrombar uma tranca de alta qualidade)
Oito	Difícil (reconstruir um motor destruído)
Nove	Extremamente difícil (arrombar uma tranca de alta qualidade com ferramentas improvisadas)

MARGEM DE SUCESSO

Um sucesso	Mínima (manter um carro em movimento até chegar ao posto de gasolina)
Dois sucessos	Moderada (efetuar um discurso interessante mas cotidiano)
Três sucessos	Total (consertar algo e deixá-lo como novo)
Quatro sucessos	Excepcional (escrever um romance famoso)
Cinco ou Mais sucessos	Fenomenal (escrever uma performance que as pessoas irão lembrar por muitos anos)

CRIANDO EFEITOS MÁGICOS

⊕ QUE VOCÊ QUER FAZER E COMO?

- Que Efeito você está tentando fazer e como pretende executá-lo?
- O que o seu personagem está fazendo, dentro de seu paradigma, para realizá-lo?
- Qual a aparência do Efeito?
- Qual o tempo de execução?

VOCÊ SABE FAZER ⊕ QUE PRETENDE?

- Seu mago possui o conhecimento de Esferas apropriado?
- Seu mago precisa do auxílio de alguma Habilidade mundana?
- O paradigma do seu mago comporta o Efeito desejado?

VOCÊ FOI BEM SUCEDIDO?

- Jogue os dados de Arete do seu personagem com a dificuldade apropriada:

Efeitos Coincidentes: Maior Esfera usada +3

Efeitos Vulgares sem Testemunhas: Maior Esfera usada +4

Efeitos Vulgares com Testemunhas: Maior Esfera usada +5

- Adicione ou subtraia os modificadores, até o limite de +3/-3
- Gaste os pontos de Quintessência e/ou Força de Vontade, caso deseje
- Verifique a quantidade de sucessos
- Elimine os Limiares e os sucessos correspondentes
- Repita o processo para Efeitos prolongados

⊕ QUE ACONTECEU?

- Quanto resultado sua mágica causou?
- O alvo resistiu ao seu Efeito? Subtraia os sucessos do alvo e verifique se houve sucessos restantes.
- Você foi bem sucedido? Distribua o Efeito e anote o Paradoxo gerado (um ponto por nível da maior Esfera usada em Efeitos vulgares, mais um ponto se houver testemunhas).
- Você falhou? Se você falhou, mas não sofreu uma falha crítica, anote o Paradoxo adequado e observe o Efeito pifar.
- Você sofreu falha crítica? Se sofreu, anote o Paradoxo gerado pela falha crítica em vez do Paradoxo normal.

Falha Crítica Coincidente: Anote um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada no Efeito.

Falha Crítica Vulgar sem Testemunhas: Anote um ponto de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais um ponto pela falha crítica.

Falha Crítica Vulgar com Testemunhas: Anote dois pontos de Paradoxo por nível da Esfera mais alta utilizada, mais dois pontos pela falha crítica.

- Você gerou mais de cinco pontos de Paradoxo? Caso tenha gerado, o Narrador pode fazer um teste para Choques de Retorno.

VITALIDADE

Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de dados	Penalidade no Movimento
Escoriado	0	O personagem está um pouco ferido, mas não sofre penalidades devido ao dano
Machucado	-1	O personagem está ferido superficialmente, não tendo penalidades em seu movimento
Ferido	-1	O personagem sofreu ferimentos leves e seu movimento é prejudicado (metade da velocidade máxima de corrida)
Ferido Gravemente	-2	O personagem sofreu danos significativos e não pode mais correr (mas ainda pode caminhar)
Espancado	-2	O personagem tem ferimentos graves e só pode andar mancando (três metros/turno)
Aleijado	-5	O personagem está catastroficamente ferido e pode apenas rastejar (um metro/turno)
Incapacitado	NA	O personagem perde a consciência devido a dor e ao trauma. Nenhuma ação é possível.
Morto		Identifique-o, empacote-o e notifique o parente mais próximo.

ALCANCE PARA CORRESPONDÊNCIA

Sucessos	Alcance	Conexão
Um	Linha de Visão	Amostra corporal
Dois	Muito familiar	Posse íntima ou companhia
Três	Familiar	Posse ou colega casual
Quatro	Visitado uma vez	Conhecido ou objeto usado uma vez
Cinco	Local descrito	Objeto ou pessoa tocada/encontrada brevemente
Seis ou mais	Qualquer lugar da Terra	Nenhuma conexão

MANOBRAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Descarregar	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Tiros Múltiplos	Destreza + Armas de Fogo	Especial	Normal	Arma
Rajada	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Rajada Curta	Destreza + Armas de Fogo	+2	+1	Arma
Duas Armas	Destreza + Armas de Fogo	Especial	+1/canhota	Arma

ARMADURAS

Classe	Nível	Penalidade
Classe Um (roupas reforçadas)	1	0
Classe Dois (colete blindado)	2	1
Classe Três (colete de Kevlar)	3	2
Classe Quatro (jaqueta blindada)	4	3
Classe Cinco (blindagem completa)	5	4

As armaduras adicionam seu nível à Parada de absorção de dano do personagem contra danos por contusão, letais e agravados.

Entretanto, a armadura também retira uma quantidade de dados das Paradas relacionadas à agilidade e coordenação corporal (a maior parte das Paradas relacionadas com Destreza).

O número de dados retirados está na coluna de penalidade. Atacantes podem mirar em partes desprotegidas do defensor, ignorando seu nível de armadura.

O Narrador assinala as dificuldades desses ataques, geralmente somando +1 para armaduras Classe Três e +2 para armaduras Classe Quatro e Cinco.

MANOBRAS DE COMBATE DE PERTO

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Bloqueio	Destreza + Briga	Especial	Normal	(R)
Agarrar	Força + Briga	Normal	Normal	Força (C)
Desarmar	Destreza + Armas Brancas	Normal	+1	Especial
Esquiva	Destreza + Esquiva	Especial	Normal	(R)
Imobilizar	Força + Briga	Normal	Normal	(C)
Tiro à Queima-roupa	Destreza + Armas Brancas	Normal	Normal	Arma +2
Chutar	Destreza + Briga	Normal	+1	Força +1 ou 5
Aparar	Destreza + Armas Brancas	Especial	Normal	(R)
Socar	Destreza + Briga	Normal	Normal	Força ou 4
Rasteira	Destreza + Briga/Armas Brancas	Normal	+1	Força (D)
Empurrão	Força + Briga	Normal	+1	Força +1 (D)
Ataque com Armas Brancas	Destreza + Armas Brancas	Normal	+1	Arma

(C): A manobra continua em turnos sucessivos. (D): A manobra é capaz de derrubar o oponente. (R): A manobra reduz os sucessos de ataque do oponente. Todos os ataques usando Briga causam dano por contusão, exceto quando se acerta a cabeça. Todos os ataques feitos com Armas Brancas causam dano letal ou por contusão, dependendo da arma usada.

ARMAS BRANCAS

Arma	Dano	Dificuldade	Ocultamento
Soco Inglês	Força + 1 (Contundente)	Normal	Bolso
Bastão	Força + 1 (Contundente)	Normal	Sobretudo
Faca	Força + 1 (Letal)	Normal	Jaqueta
Sabre	Força + 2 (Letal)	Normal	Sobretudo
Katana	Força + 3 (Letal)	Normal	Sobretudo
Machado	Força + 3 (Letal)	Normal	Impossível ocultar
Faca Borboleta	Força + 2 (Letal)	+ 1 aos pares	Jaqueta
Nunchaku	Força + 2 (Contundente)	+ 1 aos pares	Jaqueta
Tonfa	Força + 1 (Contundente)	-1 para Bloquear	Sobretudo
Sai	Força + 1 (Letal)	-2 para Desarmar	Jaqueta
Corrente de Combate	Força + 2 (Contundente)	+1	Sobretudo

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Tipo	Dano	Alcance	CdT	Munição	Ocultamento
Revolver Leve (.38 Especial)	4	12	3	6	Bolso
Revolver Pesado (Magnum .44)	6	35	2	6	Jaqueta
X-5 Protector (revólver)	6 (e)	40	3	8	Jaqueta
Pistola Leve (9mm)	4	20	4	17+1	Bolso
Pistola Pesada (Colt .45)	5	30	3	7+1	Jaqueta
X-5 Protector* (semi-automático)	5 (e)	40	4	12+1	Jaqueta
Taser	5	5#	2	2	Jaqueta
Fuzil (30.06)	8	200	1	5+1	Impossível ocultar
Submetralhadora Leve* (Ingram Mac-10)	4	25	3	30+1	Jaqueta
Submetralhadora Pesada* (Uzi 9mm)	4	50	3	32+1	Sobretudo
Fuzil de Assalto* (Steyr-Aug 5.56mm)	7	150	3	42+1	Impossível ocultar
Escopeta (12)	8	20	1	5+1	Sobretudo
Escopeta (12 semi-automática)	8	20	3	8+1	Sobretudo
Arco	5	20	1	1	Sobretudo
Arco Composto	4	30	1	1	Impossível ocultar
Shuriken	2	5	(e)	1	Bolso

Dano: Indica a Parada de dados de dano. Todas as armas de fogo, arcos e balestras causam dano letal, exceto tasers, que causam dano por contusão. Um "(e)" indica regras especiais. Consulte a descrição da arma.

Alcance: Esse é o alcance máximo normal em metros. Todas as armas de longo alcance podem ser usadas até o dobro dessa distância, mas esses ataques de longa distância são feitos com dificuldade + 2.

CdT (Cadência de Tiro): O número máximo de tiros ou rajadas curtas que a arma é capaz de disparar num único turno. Essa cadência não se aplica a ataques de rajadas ou totalmente automáticos, que só podem ser feitos uma vez por turno.

Munição: O número máximo de projéteis que uma arma comporta. O "+1" indica a bala alojada na agulha da arma, pronta para ser disparada.

#5: Essa também é a distância máxima para usar um Taser.

*:Indica que a arma é capaz de disparar rajadas curtas, rajadas normais e totalmente automático.

**:Indica que essa arma exige ao menos Força 3 para ser usada.

ESQUEMA DE MONTAGEM DO ESCUDO

Material necessário:

- 01 folha de Papel Cartão (fácil de encontrar em qualquer papelaria). Ele é um pouco maior do que uma folha de cartolina e é o mais indicado para esse material;
- Estilete ou tesoura (de preferência o estilete, pois ele é mais indicado para esse serviço);
- Régua plástica ou de metal;

Sobre a impressão do escudo:

Para que o escudo fique com um acabamento bom, eu sugiro que as impressões sejam feitas em uma gráfica.

O papel indicado é o couche adesivo brilhoso ou couche adesivo semi-brilho.

A impressão em impressoras jato de tinta também fica boa, mas como é um material de manuseio constante, logo ele irá borrar.

Como montar o escudo

Após aplicar a impressão em um dos lados primeiro, cortar o excesso do papel e cuidadosamente colar as impressões no lado oposto, tendo sempre o cuidado de conferir se ele esta alinhado com a parte de dentro.

Como aparece no esquema de montagem, as impressões das bordas são um pouco menores do que as duas impressões internas. O motivo disso é que quando montado e dobrado, as extremidades serão dobradas para o centro e essa pequena redução garante que as dobras sejam perfeitas, sem amassar o escudo.

Após colado e as extremidades devidamente recortadas, cuidadosamente dobre o material para que fique no formato indicado.

Sugiro que após terminar de montar o escudo, o mesmo fique algumas horas embaixo de um peso (vários livros de preferência) para que ele fique plano, já que no transporte da papelaria ate a sua casa o Papel Cartão irá enrolado.

MAIS UM PROJETO CONCLUÍDO PELO



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS

PARTE DE FORA



LEGENDAS

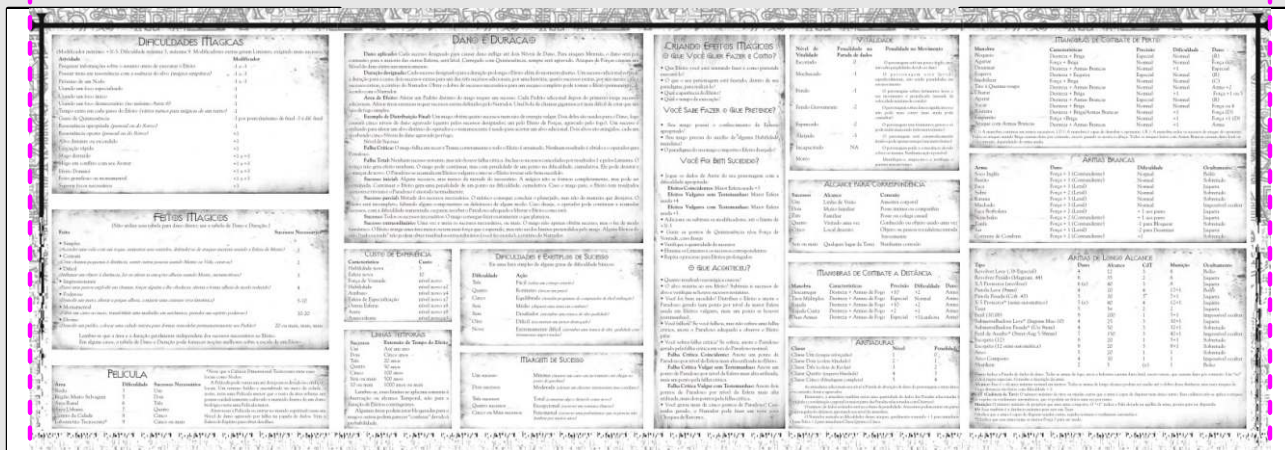
CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

PAPEL CARTÃO

CORTAR AS BORDAS

PARTE DE DENTRO



LEGENDAS

CORTAR AQUI

DOBRAR NA DIREÇÃO INDICADA

