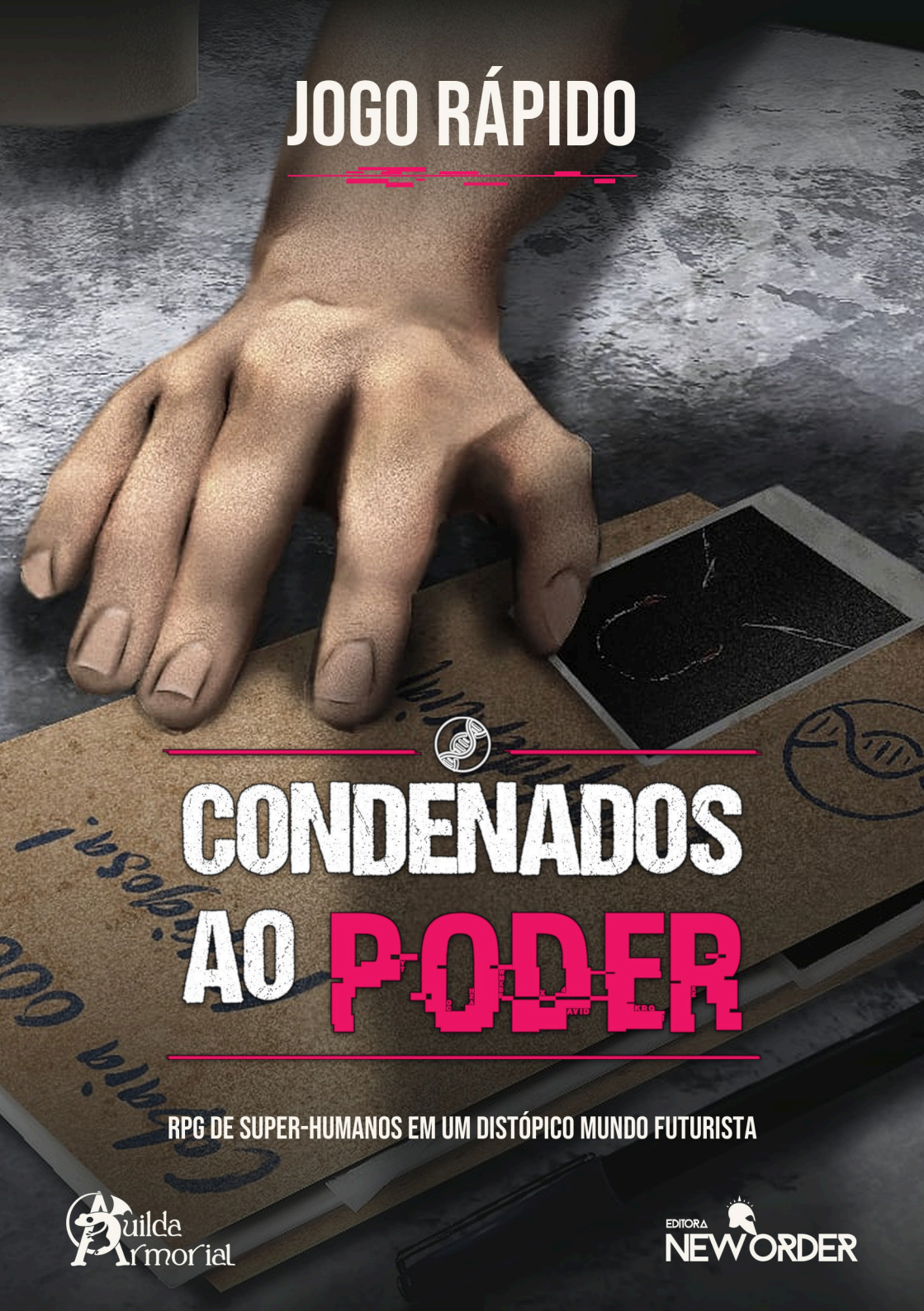


JOGO RÁPIDO



CONDENADOS AO PODER

RPG DE SUPER-HUMANOS EM UM DISTÓPICO MUNDO FUTURISTA



BEM-VINDO

ONDE TUDO ACONTECE

Uma guerra mundial curta e devastadora espalhou radiação pelo planeta, e parte das crianças nascidas depois dela veio com poderes. O mundo passou a chamá-las de modificados.

O jogo se passa quase 40 anos depois. Os países vivem a Guerra Mais Fria, e cada governo quer os modificados do seu lado. A maioria prende, e alguns ainda fazem teste neles. O C.H.M. (Centro de Humanos Modificados) treina esses jovens para acabar com esse tratamento e lutar por todos.

Pela frente, vocês vão enfrentar gangues de modificados atrás de dinheiro e fama, gente poderosa que manda nos governos pelas sombras e grupos que ninguém sabe quem são.

O QUE VOCÊ TEM NAS MÃOS

Este é o Jogo Rápido de Condenados Ao Poder, e dá para jogar uma sessão inteira de duas a quatro horas só com o que está aqui dentro. As regras básicas, cinco personagens já preenchidos e uma aventura escrita do começo ao fim, sem precisar comprar nada.

O livro completo tem muito mais. Mas isso aqui já é jogo de verdade.

DO QUE VOCÊ PRECISA

Dados de seis lados. Quanto mais, melhor.

Um dado já resolve. Dez deixa tudo mais rápido, e se você tiver poucos é só jogar o mesmo dado várias vezes e ir contando os resultados.

Papel e lápis para anotar o que acontece com seu personagem.

De três a seis pessoas, contando quem vai mexer.

PRIMEIRA VEZ JOGANDO?

Ninguém precisa conhecer nenhuma regra antes de começar este Jogo Rápido. Escolha um personagem nas páginas 13 a 15, dê uma lida nas regras das páginas 5 a 12 e deixe a 12 aberta na mesa, que ela resume tudo. Na hora, diga o que seu personagem faz e combine com o mestre quais dados rolar.

O MUNDO



Arquivo do C.H.M., acesso restrito.

INÍCIO DO RELATÓRIO: ESCOMBROS DA GUERRA

O mundo mudou muito. Muito rápido, muito de repente, muito diferente. É difícil apontar com precisão o início do declínio social que a humanidade enfrentou, mas o momento chave que desencadeou tudo foi exatamente o ano de 2047. Mais especificamente a 3ª Guerra Mundial. A guerra foi breve, não chegou a durar nem 1 ano, mas seus resultados foram devastadores. Durante os 11 meses de guerra, houve um pouco mais de 900 milhões de fatalidades. As mortes foram tantas que até mesmo os países vitoriosos se viram no dever de finalizar essa loucura.

OS MODIFICADOS

Ao fim da 3ª Guerra, a radiação se espalhou pelo mundo. Ninguém imaginava um efeito colateral bem específico. As crianças geradas naquele período aparentavam ser diferentes dos outros humanos. Às vezes a mudança era notável desde a gestação, e às vezes só era descoberta depois de anos de convivência em sociedade.

Essas crianças possuíam dons que ninguém nunca teve antes. Dons que vinham às vezes para o bem e às vezes para o mal. Por causa da origem de suas características, foram chamadas de Modificados.

OS EXCESSIVOS

Ser um modificado nem sempre é algo bom. Controlar seus poderes não é fácil. A pior coisa que pode acontecer é quando os poderes são demais para o corpo aguentar. Esses são chamados de excessivos.

Muitos são 100% conscientes, mas não conseguem controlar a própria transformação. Sofrem muito com isso, e sentem dor física e mental. Alguns perdem a capacidade cognitiva e se tornam forças da natureza, guiados só pelo instinto.

FIM DO RELATÓRIO

Ainda não existem registros de cura. No final das contas, todos sabem que eles serão uma grande vantagem para o primeiro país que aprender a dominar suas capacidades.

Dra. Maria Percival, Departamento Histórico Social



O.C.H.M.

Com tanta confusão, medo e mentira, cada governante decidiu lidar com os modificados à sua maneira. A maioria dos países decidiu capturá-los, alguns com intuito de curá-los, outros de protegê-los, prendê-los, ou, nos casos mais severos, eliminá-los.

Atualmente, algumas instituições ilegais, criminosas e desumanas tratam os modificados como apenas prisioneiros: sem direitos, lazer ou descanso. Outros os tratam como doentes, realizando testes e exames.

UM DOS OBJETIVOS PRINCIPAIS DO C.H.M.

Acabar completamente com essas instituições que tratam os modificados de formas tão desumanas, e é justamente por isso que nosso treinamento é tão cansativo.

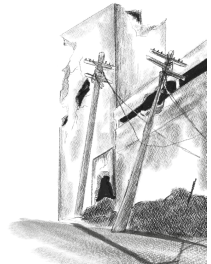
Os jovens que se alistaram conosco são heróis e vamos ensiná-los a serem os melhores. Temos uma causa, nossa luta é por todos e não só por nós mesmos.

A GUERRA MAIS FRIA

No presente vivemos em uma situação complicada. Os países se encaram com olhares de desconfiança e o ar sempre carrega traição e aflição. Vivemos no que os populares chamam de Guerra Mais Fria.

Muitas nações preparam os modificados para um possível próximo combate. Territórios estão disponíveis, acordos prestes a serem destruídos, e poder disponível para quem quiser ir buscar.

As bombas são uma grande arma, mas com o potencial completamente imprevisível dos modificados, muitos acreditam que a 4ª Guerra será travada por eles.



VOCÊ É UM DELES

Seu personagem é um modificado recrutado pelo C.H.M. Treinado, fardado e mandado a campo para resolver o que ninguém mais consegue resolver, quase sempre com pouco aviso e nenhuma garantia de que a informação recebida está certa.



COMO JOGAR

O QUE É RPG

RPG quer dizer jogo de interpretação de personagens. Um dos participantes narra a história e controla o mundo, e os outros controlam cada um o seu personagem dentro dela. Ninguém ganha e ninguém perde, porque vocês estão construindo essa história juntos.

Quem narra é o Mestre de Inteligência, ou M.I. Ele descreve onde vocês estão, o que está acontecendo e quem aparece, e os jogadores respondem dizendo o que seus personagens fazem. O nome vem do cargo de quem comanda os modificados no mundo do jogo, geralmente um cientista ou um militar de alta patente.

O DADO

Só D6. Todo dado que cair 4, 5 ou 6 é um sucesso. Cair 1, 2 ou 3 não é. Quanto mais sucessos, melhor você se saiu.

COMO FAZER UMA ROLAGEM

Toda característica da ficha, seja Atributo, Aptidão ou Capacidade, tem um valor que mostra o quanto você é bom naquilo. Cada ponto vale um dado. Na hora do teste, você soma as características que servem para a ação, e o resultado é o Total de Dados que você joga.

AS TRÊS COLUNAS

Atributos representam as capacidades básicas de um humano, e são seis: Força, Agilidade, Resistência, Intelecto, Percepção e Persuasão.

Aptidões podem ser conquistadas com treino, estudo ou até mesmo um talento natural, e qualquer ser humano pode possuir Aptidões, modificado ou não.

Capacidades representam o que você consegue fazer com seus poderes, então essa coluna só existe para os modificados. Ao usar o poder, o modificado soma a Capacidade ao Total de Dados, e é daí que sai a vantagem dele sobre os humanos comuns.

O normal é somar uma característica de cada coluna, e em cima disso ainda entram o equipamento e qualquer dado extra que o personagem tenha conquistado.

Só não dá para repetir coluna. Nada de dois Atributos ou duas Aptidões na mesma rolagem, a não ser que o mestre ou o livro digam o contrário.

EXEMPLO

Blaze quer arremessar uma bola de fogo, e o mestre pede Agilidade + Arremesso + Domínio Intangível. Blaze tem 3 pontos em cada uma, então o Total de Dados é 9. Ele joga 9 dados e conta quantos deram 4 ou mais.

Na maioria das situações, a única limitação para as combinações que o jogador pode usar é a própria criatividade. Não existe uma regra como "tal aptidão só funciona com tal atributo".



DIFICULDADE

QUANTOS SUCESSOS PRECISO

A dificuldade indica o que será necessário para que a ação seja um sucesso depois do lançamento dos dados. Ela é quem separa a vitória da derrota.

Quanto mais difícil uma ação, mais sucessos ela vai precisar. Caso o jogador não consiga a quantidade necessária, ele falha na ação.

SUCESSOS	DIFICULDADE	QUANDO USAR
1	Simple	com poucos dados, até isso pode falhar
2	Fácil	precisa de treino ou de sorte
3	Básico	o desafio base de um personagem novo
4	Moderado	exige o que o personagem tem de melhor
5 a 10	Intermediário a Lendário	Mestre, use com cautela nessa aventura

QUEM ESTÁ FAZENDO A AÇÃO IMPORTA

Para definir a dificuldade, o mestre olha o contexto. Onde o personagem está, se existe alguém tentando impedi-lo, quantos são e se são mais poderosos que ele.

Mas o mestre também deve levar em conta quem é o personagem tentando realizar a ação, e valorizar a construção dele. Sua Class., seu M.O. e sua descrição pessoal contribuem com a premissa de que talvez, para aquele personagem, seja mais fácil realizar determinadas ações.

NA PRÁTICA

Uma La Noche, de M.O. Detetive, procurando pistas numa cena de crime. Ela foi feita para isso, e o mestre pode baixar a dificuldade.

Um Blaze, de M.O. Combatente, na mesma cena não tem esse treino, e a dificuldade fica a mesma, ou sobe.

A história do personagem conta igual. Se a descrição diz que ele observa pássaros há anos, ele tem mais facilidade ao identificar uma ave.

E QUANDO FALTAR REGRA?

Superpoder não cabe em caixinha. Uma hora alguém vai querer fazer algo que não está escrito aqui, e isso é sinal de que a mesa está jogando direito. Resolva do mesmo jeito que tudo neste material. Escolha as características que fazem sentido, diga quantos sucessos aquilo custa e role. Combinem na hora, sigam usando o que combinaram, e pronto. A única pergunta que importa é se todo mundo está se divertindo.



QUANDO DÁ ERRADO

OBSTINAÇÃO

Cada personagem começa com 1 ponto de Obstinação. Após jogar seus dados, o jogador pode gastar esse ponto para executar uma nova rolagem e talvez conseguir um resultado melhor. Ao rolar de novo, ele escolhe qual resultado vai querer manter.

O ponto gasto não retorna, independente da escolha, e só dá para gastar 1 por ação. O mestre pode devolver Obstinação após grandes momentos de determinação ou antes de um grande confronto.

FALHA CRÍTICA

Quando você rola o dado tem a chance de sucesso, falha e a mais rara e temida, a falha crítica. Ela vem quando o jogador não tira nenhum sucesso e pelo menos um dado cai em 1. Cada um desses dados cujo resultado foi 1 é considerado um Fracasso Grave.

A quantidade de fracassos graves impacta o tamanho do efeito negativo. Um pode ser só um empecilho. Cinco viram um problema sério.

Se a falha crítica vier no uso de um poder, o mestre pode dizer que é a Fragilidade do modificado agindo contra ele. Ela escala com os dados, por isso às vezes vale dosar o poder.

FRAGILIDADE

A fragilidade é a consequência negativa que vem com cada poder. Sempre tem relação direta com ele. Um modificado de fogo pode se queimar se ultrapassar bastante seus limites.

QUANDO A FRAGILIDADE MACHUCA

Se a Fragilidade puder causar dano ao modificado, os fracassos graves viram Dano Inicial. O jogador joga apenas Resistência, ou Intelecto se a Fragilidade afetar a mente. Se tirar menos sucessos que os fracassos graves, perde a diferença em Condição.

Equipamento com -1 Fragilidade tira um fracasso grave dessa conta, e sobrando zero a Fragilidade nem aparece. Cada ponto vale uma vez por cena, se a peça fizer sentido.

Exemplo: Blaze usa o fogo e tira 3 fracassos graves. A manopla tira 1, sobram 2. Ele joga Resistência 1, não tira sucesso e perde 2 de Condição.

FORÇANDO A JOGADA

Ao ter uma falha crítica, o jogador pode optar por forçar a jogada. Os dados com fracasso grave continuam na mesa, e ele lança os outros de novo, possibilitando um sucesso.

Contudo, todo novo fracasso grave conta para sua penalidade. Não dá para forçar a jogada e usar obstinação no mesmo turno.



AÇÕES E MANOBRAS

OS TERMOS

Cena é um trecho da história num mesmo lugar e momento, tipo uma cena de filme. Dentro dela, o turno é a sua vez de agir, e vale mais ou menos 6 segundos do que está acontecendo. O que você faz no seu turno é a ação. Quando todo mundo jogou, fecha uma rodada e começa outra.

SEM BARULHO

Para se esconder, jogue Agilidade + Furtividade, mais a Capacidade se o poder ajudar. Quem vigia responde com Percepção + Vigilância, mais a Capacidade se tiver uma que sirva. Se o vigia tirar mais sucessos, ele te acha, e o combate começa normal, com todo mundo rolando para ver quem começa. Empatou, você continua escondido.

ATACAR DE SURPRESA

O ataque é o de sempre, e a Defesa do alvo conta normal. A vantagem é que ele não te achou, então não tem como agir contra você antes do golpe.

Se o alvo sabe que tem alguém ali mas não sabe onde, ele não consegue mirar em você. Pode gastar a ação te procurando ou atacar às cegas e torcer.

Depois do golpe, você escolhe. Sai do esconderijo e o combate começa com você agindo primeiro, sem rolar Intelecto. Ou gasta uma ação para se esconder de novo, se a cena deixar: escuridão, obstáculo, um poder que ajude.

CRIANDO COM O PODER

Parede de gelo, muro de sombra, barreira de fogo. Jogue Atributo + Aptidão + Capacidade e conte os sucessos. Cada sucesso vale 1 de Condição do que você levantou, e a coisa aguenta esse tanto de dano antes de ceder. Quem estiver atrás fica protegido enquanto ela durar. Para cobrir várias pessoas de uma vez, o mestre sobe a dificuldade.

Condição é só a leitura mais comum. O mestre pode ler os mesmos sucessos como o dano que aquilo causa, quantos turnos dura, quantos metros alcança ou quantas pessoas cabem atrás. O que fizer sentido para a cena e divertir a mesa está valendo.

REPETIÇÃO

O corpo do modificado não gosta de repetir o mesmo esforço. Se você insistir na mesma jogada várias vezes seguidas, o mestre pode subir a dificuldade aos poucos ou deixar sua Fragilidade aparecer para lembrar que aquele corpo tem limite.

Varie. Seu poder faz mais coisa do que você está imaginando.

COMBATE

QUEM COMEÇA

Todo mundo joga Intelecto. Se você tiver alguma Aptidão ou Capacidade que ajude a pensar rápido, pode somar. Esse teste se chama Iniciativa.

Separem em times, normalmente jogadores de um lado e inimigos do outro. Cada time fica com o resultado de quem tirou mais sucessos, e o time com o resultado mais alto age primeiro.

Dentro do time vocês decidem entre si quem age primeiro, e podem trocar essa ordem a cada rodada conforme a situação pedir. A ordem entre os times fica igual até o fim. Não precisa rolar de novo.



A ideia é que o combate seja o mais dinâmico possível, sem retirar a parte essencial da interpretação em um RPG.

Cada personagem já tem sua própria dificuldade de ser acertado, definida na Defesa. O mestre não precisa dizer quantos sucessos são necessários para acertar alguém.

ATACAR

De perto: Força + Luta + Capacidade + Equipamento

De longe: Agilidade + Armas ou Arremesso + Capacidade + Equipamento

Capacidade e Equipamento só entram se fizerem sentido. Não dá para somar a mochila num tiro.

Os sucessos do ataque são o Dano Inicial.

DEFESA

Defesa não se rola. É número fixo na ficha:

$$(AGILIDADE + ATLETISMO + CAPACIDADE DEFENSIVA) \div 2$$

A Defesa das fichas deste Jogo Rápido já vem calculada assim. Capacidade defensiva é a que serve para se proteger ou evitar dano, tipo Super-Agilidade para desviar ou Super-Resistência para aguentar o golpe.

Você não precisa declarar que vai se defender. Sempre que te atacam, sua Defesa conta sozinha.

Se você preferir não usar o poder na defesa, avise a mesa e calcule sem a Capacidade.



DANO

DANO INICIAL – DEFESA = DANO FINAL

O Dano Final sai da Condição do alvo. Se a Defesa dele for igual ou maior que o Dano Inicial, o golpe não passa.

EXEMPLO

Blaze acerta Tundra e tira 5 sucessos. Dano Inicial 5.

Tundra tem Defesa 4. 5 menos 4 dá 1. Tundra perde 1 de Condição.

Se Tundra levasse o golpe no braço onde tem a manopla, somaria a proteção daquela peça.

ONDE O GOLPE ACERTA

No tiro, quem atira escolhe onde quer acertar. No corpo a corpo é o contrário, quem se defende é que escolhe com que parte do corpo bloqueia.

Ninguém é obrigado a escolher, e sem declaração o mestre decide o que faz mais sentido na cena, lembrando que equipamento com Defesa extra só protege a parte do corpo onde ele está. Peitoral não segura golpe na perna.

CAPANGAS

Inimigo comum tem 1 ou 2 de Condição e Defesa entre 0 e 2, então cai rápido. É de propósito. Capanga existe para o time se sentir competente, não para consumir meia hora de mesa.

Quando um ataque em área pega vários capangas, todo sucesso que sobrar depois de derrubar o primeiro passa para o segundo, e assim por diante, até acabar os sucessos ou os capangas. A Defesa de cada um desconta normal, então um soldado de Korvala, com Condição 1 e Defesa 1, custa 2 sucessos.





MACHUCADO E MORTE

CONDIÇÃO

Condição é sua vida. Personagem novo começa com 6, mais 1 para cada ponto de Resistência acima do primeiro.

ÚLTIMO ESFORÇO

Quando sua Condição cai para metade ou menos do máximo, você pode entrar em Último Esforço. Jogue 1 dado.

DEU 4 OU MAIS: DESPERTADO

Por 3 turnos você ganha +3 dados por turno, +1 de Defesa, fica imune à sua Fragilidade e ganha um uso grátis de Obstinação.

Quando acaba, jogue mais 1 dado. Sucesso, volta ao normal. Falha, fica Lesionado.

DEU MENOS DE 4: LESIONADO

Usando poder, todo 1 que você tirar ativa a Fragilidade, mesmo sem falha crítica.

Sair de Lesionado exige atendimento médico ou dias de descanso. Nesta aventura, só o atendimento médico tira alguém dele, e a cura do Hydra conta.

Entrar em Último Esforço é escolha sua. Dá para recusar.

CURA

O mestre define a dificuldade da cura, que representa a gravidade do ferimento. Quem cura joga os dados que fizerem sentido, tipo Intelecto + Socorro + Clonagem.

Sucessos menos a dificuldade é a Condição recuperada. Se não alcançar, os sucessos somam na próxima tentativa.

MOVIMENTAÇÃO

Curta: até 10 metros. Média: de 10 a 25. Longa: mais de 25. Você se move uma distância curta de graça no seu turno.

MORTE E DESMAIO

Condição zerada não é morte automática. O mestre decide se o golpe foi fatal ou se você só desmaiou. Desmaiado, você acorda depois de descanso ou de ser curado.

Numa primeira sessão a morte frustra mais do que diverte. Guarde para o confronto certo.



REFERÊNCIA RÁPIDA

Tudo que você precisa consultar no meio da partida, num lugar só.

SITUAÇÃO	REGRA
Sucesso	Dado com 4, 5 ou 6
Falha crítica	Nenhum sucesso e pelo menos um 1
Fracasso Grave	Cada 1 tirado numa falha crítica
Ataque perto	Força + Luta + Capac. + Equip.
Ataque longe	Agilidade + Armas/Arrem. + Capac. + Equip.
Defesa	(Agilidade + Atletismo + Capac.) ÷ 2
Dano	Dano Inicial menos Defesa
Furtividade	Agi. + Furtividade contra Perc. + Vigilância
Ataque de surpresa	Ataque normal, o alvo não reage antes
Criando com o poder	Atributo + Aptidão + Capac., 1 sucesso = 1 Condição
-1 Fragilidade	Tira 1 fracasso grave, uma vez por cena
Obstinação	1 rejogada por ação
Último Esforço	Metade da Condição, jogue 1 dado
Despertado	+3 dados, +1 Defesa, 3 turnos
Turno	6 segundos, uma ação
Movimento livre	Até 10 metros no seu turno

DIFICULDADE

SUCESSOS	NOME
1	Simples
2	Fácil
3	Básico (o padrão)
4	Moderado
5	Intermediário
6	Desafiador
7	Difícil
8	Muito Difícil
9	Extremo
10	Lendário

OS PERSONAGENS

São cinco modificados prontos para jogar, todos recrutados pelo C.H.M. Escolha um, leia a história dele aqui e pegue a ficha nas páginas seguintes. Não precisa criar nada.

SOBRE AS FICHAS

As fichas do Jogo Rápido foram compactadas para caber neste material e para você começar a jogar rápido.

A ficha do jogo completo é maior, com Eficiência, Reconhecimento, Progresso, Expertise, Descrição Pessoal e as regras de evolução do personagem.



TUNDRA

Bruce Lumaro

CLASS.	M.O.	PODER
Dominador	Combatente	Criomancia

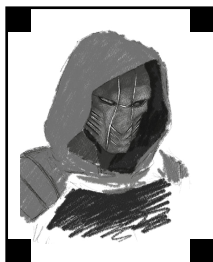
Bruce cresceu num mosteiro de região montanhosa e gelada, na terranova de Nova Aurora, e lá o grão-mestre lhe deu o nome de Lobo pelo jeito protetor que ele tinha com os companheiros. A Aliança Manticora invadiu o lugar atrás de artefatos antigos. Bruce foi capturado e levado como refém num veículo blindado, e foi o medo que acordou os poderes dele pela primeira vez. Uma onda de frio congelou o veículo inteiro, com todos lá dentro, e foi assim que ele escapou. Agentes do C.H.M. o encontraram depois. Adotou o codinome Tundra e decidiu proteger outros modificados para que ninguém passasse pelo que ele passou. É calado, pragmático e ótimo no corpo a corpo. Gosta de comida e roupa quente, apesar de quase nunca sentir frio.

■ **COMO JOGAR:** Fica na frente e aguenta pancada. Congela o caminho e segura o inimigo.





OS PERSONAGENS



BLAZE

Raymond Cutler

CLASS.	M.O.	PODER
Bélico	Combatente	Pirocinese

Filho de um general, Raymond cresceu dentro de um quartel. O pai descobriu que o menino era modificado e aquilo virou obsessão, então trancou o garoto na base e o botou numa rotina pesada de treino, para transformá-lo em arma. A mãe vinha de outra terranova e era o alívio nas visitas, e foi por ela que Raymond conheceu a herança cultural da própria família. O general viu fraqueza nisso. Matou a mulher. A fúria que veio depois terminou no massacre de quem o reprimia, e Raymond passou anos foragido até ser acolhido por um centro de humanos modificados, onde encontrou propósito e começou a entender os próprios traumas.

■ **COMO JOGAR:** Causa o maior estrago da mesa, mas o fogo cobra caro.



LA NOCHE

Kristina Diaz

CLASS.	M.O.	PODER
Fenômeno	Detetive	Penumbra

Kristina é filha de dois policiais que passaram a vida enfrentando o crime organizado. Menina, conversava sozinha com o que os pais achavam ser um amigo imaginário. Numa noite, durante um jantar em casa com aliados dos pais, ela assistiu escondida do mezanino enquanto os dois eram baleados. Pegou o irmão mais novo e fugiu. A vida nas ruas foi dura, mas o amigo imaginário se mostrou real e a ajudou nos momentos críticos. O irmão acabou seguindo o caminho do crime. Kris entrou para o C.H.M. depois de um confronto com o Blaze, e vê ali um lugar seguro para continuar a luta dos pais. Guarda muitos segredos.

■ **COMO JOGAR:** Você é os olhos da equipe. Investiga, escuta, se esconde na sombra e aparece na hora certa.



OS PERSONAGENS



LIONESS

Helena Miller

CLASS.	M.O.	PODER
Apogeu	Combatente	Mimetismo Felino

Helena teve uma infância tranquila numa fazenda humilde na terranova de Arboria. Os poderes apareceram cedo e assustaram os pais, que inventaram uma história carinhosa para protegê-la, dizendo que aquilo era presente da Deusa Leoa e vinha por um colar de família. Ela acreditou, e se achou especial por causa disso. Quando a academia de artes marciais do pai começou a perder aluno e as contas apertaram, ele recorreu a empréstimo ilegal, a dívida cresceu, e um dia os credores cansaram de esperar e destruíram a academia. Helena viu. Perdeu o controle e partiu para cima deles. Moradores que assistiram à caçada ligaram para a polícia dizendo que havia um Wendigo solto. Foi contida e separada da família, que ela procura até hoje.

■ **COMO JOGAR:** Aguenta pancada e devolve mais. É um ótimo equilíbrio entre ataque e defesa.



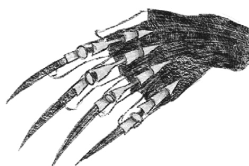
HYDRA

Giuseppe D'Agostini

CLASS.	M.O.	PODER
Modelador	Suporte	Clonagem

O governo de Marivilla recrutou Giuseppe cedo e moldou o rapaz para ser um soldado sem ponto cego. Ele treinou a mira, fortaleceu o corpo e foi achando usos cada vez mais complexos para o próprio poder, até descobrir que podia clonar tecido e músculo para fechar ferimento, nele e em quem lutava do lado dele. Virou indispensável. Subiu de posto. Com a Guerra Mais Fria se agravando, Marivilla ofereceu os serviços dele ao C.H.M. Agora está em terras novas, num esquadrão que considera desorganizado e irresponsável, e não perde uma chance de dizer isso.

■ **COMO JOGAR:** Segura o time de pé. Cura, atira e ainda convence com sua lábia.





FICHA DO MODIFICADO

NOME: Bruce "Tundra" Lumaro	
SINGULARIDADE: Criomancia (Manipulação de gelo)	
CLASS: Dominador	M.O: Combatente

ATRIBUTOS

2	Força
3	Agilidade
3	Resistência
1	Intelecto
2	Percepção
1	Persuasão

CONDIÇÃO

☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

☐ Lesionado
☐ Despertado

OBSTINAÇÃO

☒

DEFESA

4

O QUE FICOU DE FORA DO JOGO RÁPIDO

Esta ficha foi comprimida para a aventura do Jogo Rápido. A ficha completa é maior e traz também:

EFICIÊNCIA	RECONHECIMENTO
1	8 0
PROGRESSO	EXPERTISE
8 0	

Tudo isso está no livro de Condenados Ao Poder.

APTIDÕES

Luta	● ● ● ○ ○
Atletismo	● ● ● ○ ○
Vigilância	● ● ● ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

CAPACIDADES

Domínio Material	● ● ● ○ ○
Super-Resistência	● ● ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

FRAGILIDADE

O uso excessivo dos poderes pode causar auto congelamento ou hipotermia.

EQUIPAMENTO

Peitoral resistente +1 Defesa (tronco)	
Manoplas reforçadas para combate +1 Força em cada braço	
Máscara com filtro de ar -1 Fragilidade	





FICHA DO MODIFICADO	
NOME: Raymond "Blaze" Cutler	
SINGULARIDADE: Pirocinese (Criação e controle de fogo)	
CLASS: Bêlico	M.O: Combatente

ATRIBUTOS	
3	Força
3	Agilidade
1	Resistência
1	Intelecto
2	Percepção
2	Persuasão

CONDIÇÃO	
	☐ Lesionado ☐ Despertado

OBSTINAÇÃO	DEFESA
×	2

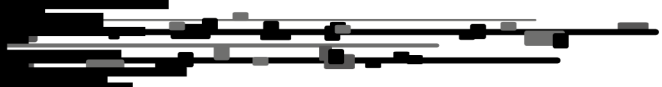
O QUE FICOU DE FORA DO JOGO RÁPIDO	
Esta ficha foi comprimida para a aventura do Jogo Rápido. A ficha completa é maior e traz também:	
EFICIÊNCIA 1	RECONHECIMENTO 8 0
PROGRESSO 8 0	EXPERTISE
Tudo isso está no livro de Condenados Ao Poder.	

APTIDÕES	
Luta	
Arremesso	
Vigilância	

CAPACIDADES	
Domínio Intangível	
Super-Agilidade	

FRAGILIDADE
Forçar as chamas além do limite faz o fogo voltar contra ele, queimando braços e rosto.

EQUIPAMENTO	
Peitoral reforçado +1 Defesa (tronco)	
Manopla com resfriamento -1 Fragilidade (braço)	
Exoesqueleto no outro braço +1 Arremesso	
Faca de combate +1 Dano corpo a corpo	



FICHA DO MODIFICADO

NOME: Kristina "La Noche" Díaz	
SINGULARIDADE: Penumbra (Manipulação de sombras)	
CLASS: Fenômeno	M.O: Detetive

ATRIBUTOS

1	Força
3	Agilidade
1	Resistência
3	Intelecto
3	Percepção
1	Persuasão

CONDIÇÃO

☐ Lesionado

☐ Despertado

OBSTINAÇÃO	DEFESA
	3

O QUE FICOU DE FORA DO JOGO RÁPIDO

Esta ficha foi comprimida para a aventura do Jogo Rápido. A ficha completa é maior e traz também:

EFICIÊNCIA	RECONHECIMENTO
PROGRESSO	EXPERTISE

Tudo isso está no livro de Condenados Ao Poder.

APTIDÕES

Investigação	
Furtividade	
Atletismo	
Vigilância	

CAPACIDADES

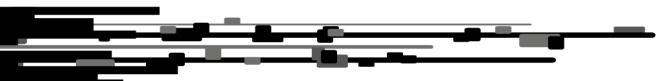
Domínio Intangível	
Super-Agilidade	

FRAGILIDADE

A Penumbra tem vontade própria. Sem controle, ela ataca quem estiver mais perto, aliado ou não.

EQUIPAMENTO

Carabina dobrável	
+1 Dano à distância	
Placa de metal no braço	
+1 Defesa (braço)	
Lente de visão noturna	
+1 Percepção	
Botas de sola macia	
+1 Furtividade	





FICHA DO MODIFICADO	
NOME: Helena "Lioness" Miller	
SINGULARIDADE: Mimetismo Felino (força e sentidos de grandes felinos)	
CLASS: Apogeu	M.O: Combatente

ATRIBUTOS	
2	Força
2	Agilidade
2	Resistência
2	Intelecto
2	Percepção
2	Persuasão

CONDIÇÃO	
☐ Lesionado	
☐ Despertado	

OBSTINAÇÃO	DEFESA
	3

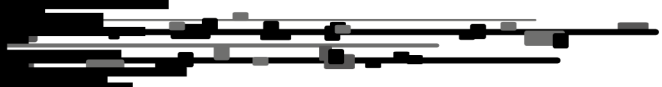
O QUE FICOU DE FORA DO JOGO RÁPIDO	
Esta ficha foi comprimida para a aventura do Jogo Rápido. A ficha completa é maior e traz também:	
Tudo isso está no livro de Condenados Ao Poder.	

APTIDÕES	
Luta	
Atletismo	
Vigilância	
Ameaça	

CAPACIDADES	
Super-Força	
Super-Sentidos	
Super-Agilidade	

FRAGILIDADE
Quando o instinto assume, ela não distingue mais alvo de aliado. Só para quando ninguém sobra em pé.

EQUIPAMENTO	
Colar da família -1 Fragilidade	
Peitoral leve +1 Defesa (tronco)	
Máscara balística +1 Defesa (cabeça)	



FICHA DO MODIFICADO

NOME: Giuseppe "Hydra" D'Agostini	
SINGULARIDADE: Clonagem (replicação de células e matéria)	
CLASS: Modelador	M.O: Suporte

ATRIBUTOS

1	Força
2	Agilidade
1	Resistência
3	Intelecto
2	Percepção
3	Persuasão

CONDIÇÃO

☐ Lesionado

☐ Despertado

OBSTINAÇÃO	DEFESA
	2

O QUE FICOU DE FORA DO JOGO RÁPIDO

Esta ficha foi comprimida para a aventura do Jogo Rápido. A ficha completa é maior e traz também:

EFICIÊNCIA	RECONHECIMENTO
PROGRESSO	EXPERTISE

Tudo isso está no livro de Condenados Ao Poder.

APTIDÕES

Socorro	
Conversa	
Armas	
Atletismo	

CAPACIDADES

Clonagem	
Reconstrução	

FRAGILIDADE

Clonar demais faz a pele soltar células Nulas sem parar. A gosma endurece e trava os movimentos.

EQUIPAMENTO

Kit médico de campo +2 Socorro	
Pistola padrão +1 Dano à distância	
Colete tático +1 Defesa (tronco)	



PARE AQUI

DAQUI PARA A FRENTE É SÓ PARA O MESTRE

As páginas 22 a 26 trazem a aventura do Jogo Rápido, e elas contam o que está acontecendo de verdade, quem está por trás de tudo e como a história termina. Se você vai jogar, e não mestrar, pare de ler agora. Saber o final estraga a sessão inteira, a sua e a do resto da mesa.

É JOGADOR?

Pule para a página 27. Dali em diante pode ler tudo.
Sua ficha está nas páginas 16 a 20. É tudo que você precisa.

É MESTRE?

Aventura para 2 a 5 jogadores, de duas a quatro horas, jogada com as cinco fichas prontas deste Jogo Rápido.

Leia as cinco páginas inteiras antes de sentar com a mesa.





PONTO DE RUPTURA

PARA O MESTRE, ANTES DE COMEÇAR

Vantera e Korvala se odeiam há anos, sem nunca trocar tiro nem romper de vez. Até que um excessivo de Vantera atravessou a divisa e está solto em Korvala.

Korvala acusa Vantera de ter soltado a criatura de propósito, e os dois chegaram ao ponto de ruptura. Sem capturar e interrogar esse excessivo, é guerra.

Mas a verdade é... A Congregação da Chama Eterna sequestrou o rapaz e o largou ali de propósito. A guerra é o plano.

O C.H.M. mandou o time para capturar. Ninguém falou em matar.

AS COMBINAÇÕES SÃO SUGESTÃO: cada ação daqui em diante vem com a combinação que costuma servir, mas se o jogador for criativo no jeito de fazer, ou se outra combinação fizer mais sentido, aceite a dele. A ideia de quem está na mesa rende mais que a linha impressa.

E A AVENTURA TAMBÉM: narre como está escrito, ou mude o que quiser. Trocar a reviravolta, inventar outro antagonista, jogar um desafio no meio. A sua mesa manda.

CENA 1: A DIVISA

O transporte larga o time num posto de fronteira de Korvala às seis da manhã, sob um céu que não decidiu se vai chover, cercado de soldados que encaram modificado de fora do jeito que se encara cachorro sem coleira. Ninguém cumprimenta.

A última vez que alguém o viu foi perto da divisa, três noites atrás. Comecem por ali.

O QUE A INVESTIGAÇÃO ENTREGA

Rastro no terreno (Percepção + Vigilância, dif. 2): a poeira está parada no ar a meio metro do chão, e o cascalho ao redor gira devagar em órbita torta, sem nunca assentar. Não é vento.

Casas da divisa (Persuasão + Conversa, dif. 3): ninguém viu nada, e todos olham para o mesmo lado da estrada enquanto dizem isso.

Estrago nas estruturas (Intelecto + Armas, dif. 3): o telhado do galpão afundou de um lado só, puxado para baixo. Quem conhece explosivo sabe que não foi um. Foi peso.

Soldados de Korvala (Intelecto + Investigação, dif. 3): a patrulha perdeu o rastro na estrada da vila velha, a seis quilômetros, e ninguém foi conferir. Nem explicam por quê.

Dois sucessos em qualquer combinação já apontam para a vila.



CENA 2: A VILA VELHA

Vinte casas e um poço. Gente que planta o que come, que não recebe visita de fardado desde a última seca, e que escondeu o rapaz num celeiro porque para eles não chegou ali nenhum monstro, chegou um garoto machucado e chorando. Não vão entregar.

Se o time forçar entrada, ele acorda em pânico e o campo abre, mas conversando com os moradores primeiro (Persuasão + Conversa, dif. 3) dá para chegar perto sem susto e sem ninguém gritando.

O LEVI NÃO COMEÇA A BRIGA

Está apavorado e meio agressivo, mais pelo que o poder faz com a cabeça dele do que por querer machucar alguém, e modificado assusta ele porque foram modificados que o prenderam na maca. Nunca ataca primeiro. Só reage a ataque ou a ficar encurralado.

Convencendo os moradores, chegando sem ameaça e acalmando ele (Persuasão + Conversa, dif. 4), esta luta pode nem acontecer. Ele vira aliado na investigação e vocês pulam para a Cena 3. O que não muda é que ele não volta para casa ainda.

O RELÓGIO DO DESCONTROLE

Rodada 1: o campo pega só quem está a poucos passos dele.

Rodada 2: alcança o celeiro inteiro, e tábua, prego e ferramenta na parede sobem e descem sozinhos, como se a gravidade tivesse esquecido para que lado puxa.

Rodada 3: alcança a vila. Uma casa desaba e moradores se ferem.

Duas formas de parar o relógio. Nocautear Levi, zerando a Condição. Ou acalmá-lo com Persuasão + Conversa, dif. 4, desde que ele não tenha sido atingido naquela rodada.

A luta inteira ele pede para deixarem ele em paz. Depois de semanas amarrado numa maca sendo cortado por gente que nunca disse o próprio nome, ninguém pode dizer que ele esteja errado.

A EXPLOSÃO

Se teve briga, tem explosão. Ponto. O campo estoura de vez, o time apaga, parte do lugar vai ao chão e, quando eles acordam, o Levi sumiu. Deixe rastro, o cascalho flutuando aponta o caminho.

Não importa como a briga terminou. Derrubando o rapaz some o único freio que existia, e a carga sai sozinha de qualquer jeito. Sem briga nenhuma, nada disso acontece e ele segue com o time.



CENA 3: O LABORATÓRIO

O rastro morre num galpão enterrado atrás de um morro, do lado korvalense da divisa. Equipamento caro, instalação porca, fiação por cima da parede e tudo largado às pressas por quem saiu sem apagar a luz. Ninguém monta um lugar desses querendo ser achado.

O QUE TEM LÁ DENTRO

Uma maca, com as correias arrebentadas de dentro para fora.

Registros de sessão numerados, sem nome e sem assinatura. A última entrada tem três palavras. Liberar na divisa.

Queimadura na parede dos fundos, em forma de chama.

Levi, encolhido num canto. Se ele veio com o time, trava na porta ao ver a maca.

O QUE ELE CONTA

Ele tem 21 anos, foi pego em Vantera, levado dormindo, e acordou preso naquela maca sem saber quanto tempo tinha passado nem de que lado da fronteira estava, o que explica por que ele ainda pergunta se já pode ir embora. O nome que ele repete é o da irmã mais nova.

Escolheram ele porque ninguém acreditaria em nada que ele dissesse. Falavam na frente dele como quem fala perto de cachorro, e foi assim que ele ouviu que uma guerra entre as duas terranovas dá lucro.

Ele só quer ir para casa.

SE O TIME PERGUNTAR CERTO

Quem fez isso nunca se identificou. Levi só viu uniforme sem marca e ouviu uma frase repetida antes de cada sessão, sobre a chama que transforma.

O JOGADOR NÃO CONHECE, O PERSONAGEM SIM: quando o Levi repetir a frase, diga que os personagens reconhecem na hora e entregue você a descrição. Um grupo enigmático que se ergueu dos escombros da 3ª Guerra, vindo das terranovas mais devastadas, e que apareceu se dizendo enviado do destino quando todos estavam com medo. O que querem ninguém sabe. Uns dizem poder mundial, outros conhecimento antigo, e tem quem jure que são modificados renegados. Achar a marca deles é notícia ruim.

A CARGA DO LEVI

As semanas na maca represaram pressão sem saída. Se a vila explodiu, a carga saiu de uma vez e agora ele só vaza, que é o Vazamento a cada rodada. Se não teve briga, a carga continua lá, e derrubar ele mais tarde dispara a explosão da Cena 2.



CENA 4: O CERCO

Korvala chega antes que o time decida o que fazer com aquilo tudo. Primeiro os faróis no alto do morro, depois o barulho dos caminhões, e então uma voz de alto-falante repetindo a mesma frase de trinta em trinta segundos. Entreguem o excessivo e se afastem.

Quem manda é o Capitão Auren Vask. Humano comum, sem poder nenhum, cansado, com ordem escrita na mão e sem nenhuma vontade de começar uma guerra que ele vai ter que lutar. Derrubar ele não encerra nada. O batalhão continua ali, e a ordem também.

AS TRÊS SAÍDAS

ENTREGAR: nocautear Levi e passá-lo sob custódia. Sai sem tiro e sem guerra. Quem vai interrogá-lo é justamente quem o acusa, e ninguém garante o que acontece com ele depois.

LUTAR: enfrentar o batalhão para dar tempo de Levi fugir. Ele escapa e volta para casa, mas Korvala registra que modificados de fora atacaram tropa korvalense.

CONVENCER: mostrar ao Capitão que Vantera não fez nada e que existe um terceiro interessado na guerra. Fica bem mais fácil com prova na mão, seja os registros ou a marca da parede.

CONVENCENDO O CAPITÃO

Persuasão + Conversa, dificuldade base 4.

Sobe 1 se a vila explodiu. Ele viu o estrago e não vai ouvir sermão de quem derrubou casa. Desce 1 se o time traz as provas do laboratório, no caso de terem investigado e achado o lugar.

Desce mais 1 se argumentarem bem, agirem de um jeito que passe confiança para o Capitão, ou fizerem qualquer outra coisa que na sua leitura mereça a recompensa. Essa parte é sua.

Convencido, Vask suspende a ordem por conta própria, assume o risco de responder por isso depois e escolta o rapaz de volta a Vantera junto com o time. É o melhor final que a aventura tem, e custa caro chegar nele.

O FECHO

Nas três saídas o galpão pega fogo sozinho naquela mesma noite, sem testemunha, sem causa aparente e sem que nenhum corpo de bombeiros de nenhuma das duas terranovas registre chamado. Os papéis somem junto.

Se o time guardou alguma cópia, ela é a única prova de que a Congregação da Chama Eterna esteve ali. O que fazer com isso é assunto do livro completo.



OS ANTAGONISTAS

LEVI OSTROV

CONDIÇÃO	DEFESA	PERTO	LONGE	INICIATIVA
20	3	12	10	2

INICIATIVA 2: se a melhor iniciativa dos jogadores for menor que a do Levi, ele começa.

VAZAMENTO (passiva, toda rodada): 8 dados numa jogada isolada, que não se soma a nada. Resolva no fim da rodada, depois que todo o resto já estiver resolvido, e quem leva é quem estiver mais perto. No empate, o mestre escolhe. O Levi não escolhe o alvo, não decide se acontece e nem sabe que vai acontecer.

BALANCEANDO O LEVI (MESA COM MENOS DE 5)

Use quatro pontos de Condição por jogador, e tire um dado do Total de Dados de cada ataque dele a cada jogador que faltar. Defesa e Iniciativa não mudam, ficam em 3 e 2.

Quanto menor o grupo, mais perto a luta chega do limite. Em mesa de dois jogadores, basta um personagem cair para o confronto acabar.

Exemplo: com três jogadores, 12 de Condição, 10 dados de perto, 8 de longe e 6 de Vazamento.

SOLDADO DE KORVALA

CONDIÇÃO	DEFESA	ATAQUE	INICIATIVA
1	1	1 DADO	3

Fuzil padrão, um dado de ataque, de perto ou de longe, e cai com um acerto só. O Capitão Auren Vask está entre eles e usa esta mesma ficha. Derrubá-lo não encerra o cerco.

A TROPA JOGA DE UMA VEZ SÓ: some os dados de todos os soldados em pé e faça uma jogada só. Dez soldados são dez dados. Não role um ataque por soldado, o batalhão age como um inimigo só. Os sucessos são seus para distribuir como quiser, todos num alvo ou espalhados, e a Defesa de cada alvo desconta normal.

ONDAS: dez em campo no primeiro turno, mais dez no começo do segundo e mais dez no começo do terceiro, o que dá trinta soldados no total e faz a jogada da tropa crescer a cada rodada em que o time não derrubar ninguém. Passado o terceiro turno não vem mais gente.

INICIATIVA 3: abaixo disso a tropa começa. Empate de 3 a 3, os heróis começam.

BALANCEANDO OS SOLDADOS (MESA COM MENOS DE 5)

Mande dois soldados por jogador em cada onda. Continuam sendo três ondas, e o cerco dura as mesmas quatro rodadas em qualquer tamanho de mesa.

Com dois jogadores, não exija que o time limpe o batalhão. Abra a conversa com o Capitão e deixe a fuga na mesa. Nem toda saída é no tiro.

Exemplo: quatro por onda com dois jogadores, seis com três, oito com quatro.

ACABOU A AVENTURA

É isso. Ponto de Ruptura termina aqui, e daqui para a frente não tem mais nada de segredo. Pode ler à vontade.

Se você é jogador e veio direto da página 21, chegou no lugar certo. Nada nesta página nem na seguinte estraga a sua sessão.

Esperamos que a mesa tenha se divertido. Se vocês chegaram até aqui jogando, vocês já sabem jogar Condenados Ao Poder.



A REGRA DE OURO

A regra principal é a diversão. Se alguma parte do sistema ou do livro não está agradando quem está na mesa, o mestre tem liberdade de tirar ou mudar essa parte.





O LIVRO COMPLETO

Este Jogo Rápido é uma amostra. O livro de Condenados Ao Poder tem mais de 200 páginas de conteúdo, com o cenário inteiro, o sistema completo e tudo que você precisa para personalizar o seu modificado.

O QUE TEM NO LIVRO E NÃO TEM AQUI

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: montar o seu do zero, com as listas completas de Aptidões, Capacidades e Equipamentos, mais a criação de armas de fogo.

EFICIÊNCIA: o nível de poder do modificado, de 1 a 10. Tudo aqui é Eficiência 1.

RECONHECIMENTO E PROGRESSO: os dois tipos de XP, um por honrar sua Classificação e outro por honrar seu Modus Operandi.

EXPERTISE: o capítulo inteiro de vantagens especiais, que abrem a partir de Eficiência 3.

MAIS REGRAS DE MESA: imobilização, ajuda entre aliados, dano em área, dano que a Defesa não segura, ações livres e tarefas que levam vários turnos.

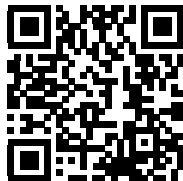
O MUNDO: a galeria de antagonistas e os capítulos que contam como tudo chegou aqui.

ONDE COMPRAR



newordereditora.com

A GUILDA ARMORIAL



guildaarmorial.com



CRÉDITOS

Escrita: Lucas Marinho e Rhanriel Ratts · Arte: Emília Wanderley

Diagramação: Camila Marinho · Produção: Guilda Armorial

Condenados Ao Poder é um RPG da Guilda Armorial, publicado pela New Order Editora.

Versão 1.0