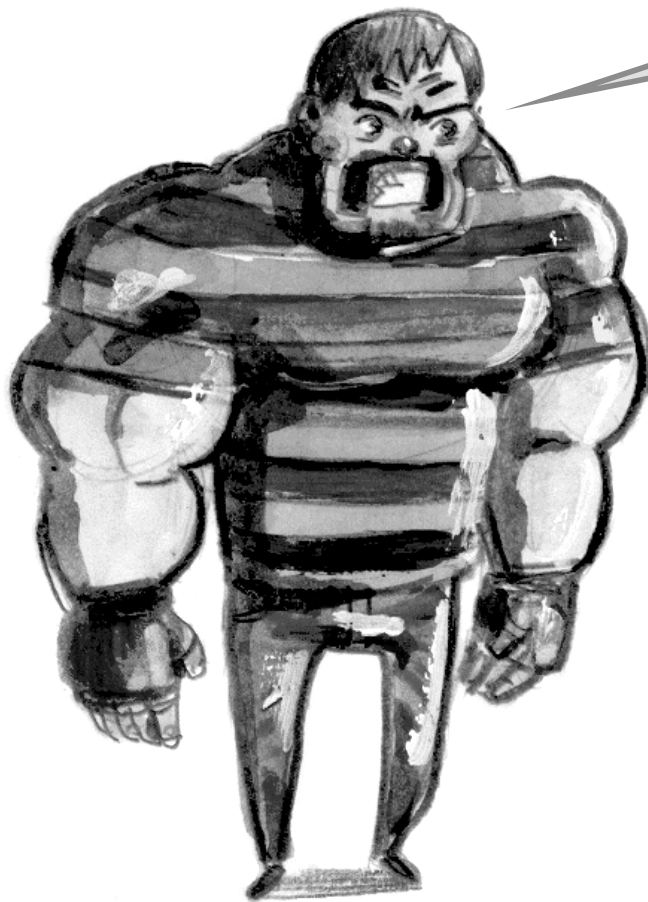


RETROPUNK GAME DESIGN



TEST DRIVE 6 (1.2-PT)



VERSÃO ALPHA



Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponibilizado pela Pinnacle Entertainment Group no site www.peginc.com. Savage Worlds e todos os logotipos e logomarcas são de propriedade da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. Pinnacle não faz representações ou garantias quanto a qualidade, viabilidade ou propósito deste produto. RetroPunk Game Design e logos relacionadas são de propriedade da RetroPunk Publicações Ltda.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product. RetroPunk Game Design and all associated logos are copyrights of RetroPunk Publicações Ltda.

SEJA SELVAGEM!

Bem vindo ao Savage Worlds, o sistema simplificado de RPG que pode ser utilizado com qualquer ambientação! Aqui você encontrará tudo que precisa para testar o sistema e ver se você gosta – E totalmente grátis!

Se você gostar compre o livro de regras do Savage Worlds na sua loja de RPG favorita ou pela internet na loja oficial da Pinnacle (<http://www.peginc.com>). Neste livreto estão as principais regras, mas no livro completo você terá, além disso, detalhes sobre criação de personagens, veículos, perseguições, combate aéreo, combate em massa, magias, psiquismo, invenções e super poderes! Você também encontrará informações para criar sua própria ambientação, incluindo como criar raças, novas Complicações e Vantagens, monstros e muito mais.

Este Test Drive foi projetado para funcionar com nossas Aventuras de uma Página e com nossos personagens prontos para jogar que você encontra em nosso website para download. E quando você for lá, confira todo o nosso material grátis, ambientações, aventuras, bem como os incríveis cenários criados por outras companhias que licenciaram o Savage Worlds!

REGRAS

As regras do Savage Worlds são simples e seguem um padrão geral. Vamos mergulhar nelas rapidamente para você ver como elas funcionam.

CARACTERÍSTICAS

Cada personagem ou criatura possui dois tipos de características – atributos e perícias. Cada traço é classificado de d4 a d12, sendo d6 a média e d12 excepcional.

Testes de Características

Quando você deseja que seu personagem faça alguma coisa, o Mestre do Jogo informa qual característica você deve utilizar e você rola o dado correspondente a ela. Se a rolagem foi igual ou maior que 4, menos ou mais modificadores, você foi bem sucedido!

Alguns personagens ou criaturas possuem características maiores que d12, como d12+3. Isto significa que você deve rolar um d12 e somar 3.

Dificuldade (DIF): A dificuldade usual para a maioria das tarefas é 4, mais ou menos quaisquer modificadores (modificadores são aplicados após o resultado da rolagem do dado). Defesa e Resistência possuem valores de dificuldade especiais e serão explicados mais tarde.

Sem treinamento: Se um personagem não possuir uma Habilidade para a ação que está tentando realizar, ele deve rolar um d4 naquela Habilidade, mas subtrair 2 do total. Algumas Habilidade nunca podem ser utilizadas sem treinamento, como lançar uma magia ou realizar uma operação no cérebro.

Rolando um Ás

Os testes de Atributos, Habilidades e rolagem de danos são “abertas” no Savage Worlds. Isto significa que quando você rola o maior número possível em um dado (um 6 em um d6, um 8 em um d8, e assim por diante), você deve rolar aquele dado novamente e adicionar o novo resultado a rolagem anterior. Isto é chamado de “Ás”, e você pode continuar rolando e somando o resultando enquanto você estiver Rolando um Ás.

Ampliações

Algumas vezes, é importante saber quão bem sucedido foi um teste de uma das Características do seu personagem. Uma rolagem que ultrapassa 4 pontos da sua dificuldade inicial é chamado de “Ampliação”. Se o seu herói precisa de um 4 para atirar em um oponente e consegue um 8 ou mais, ele o atingiu com uma ampliação!

Legalidade e Permissão para Impressão, Encadernação e Fotocópia

As regras do Test Drive são gratuitas e podem ser impressas para uso pessoal. Eles não podem ser distribuídas por qualquer meio eletrônico ou físico sem consentimento escrito pela Pinnacle Entertainment Inc (original) ou pela RetroPunk Publicações Ltda (tradução em português). Savage Worlds, Jack Sorridente, Deadlands, e todos os demais Cenários Selvagens publicados pela editora e logos são de direitos autorais da Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Solomon Kane Inc. Solomon Kane e logos relacionados, personagens, nomes, e semelhanças distintas disso são marcas da Solomon Kane Inc. Todos os direitos reservados.

Legalese and Permission to Print, Bind, and Photocopy

These Test Drive rules are free and may be printed for personal use. They may not be distributed by any electronic or physical means without express written consent of Pinnacle Entertainment (original) or RetroPunk Publicações (portuguese version). Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, and all of our other Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © Solomon Kane Inc. Solomon Kane® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved.

Disputas

Às vezes, as rolagens são “disputadas” entre seu personagem e um oponente. Se dois personagens estão lutando pelo controle de um antigo artefato, por exemplo, ambos fazem rolagens de Força. Quando isso ocorre o personagem que inicia a ação rola primeiro, em seguida quem quer que esteja se opondo a ele. O maior valor vence.

Exemplo: Buck Savage, um herói de um cenário pulp, provoca uma múmia asteca. Buck consegue um 7 em sua perícia Provocar. A múmia guincha com raiva e faz sua rolagem conseguindo um 3. Buck vence com uma ampliação!

CARTAS SELVAGENS & FIGURANTES

Seu herói (um personagem de um jogador), vilões e monstros únicos são chamados coletivamente de “Cartas Selvagens”. Cartas Selvagens são os personagens “com nome” que são importantes para a trama e por isso são geralmente melhores que os “Figurantes” sem nome.

Estes seres têm uma chance um pouco melhor em fazer as coisas, são mais difíceis de derrotar, e geralmente são mais detalhados que guardas comuns, criados ou lacaios. Cartas Selvagens são destacadas com a imagem do Jack Sorridente nas suas estatísticas, como abaixo:



Buck Savage

O Dado Selvagem

Quando forem realizar qualquer tipo de Teste de Característica, Cartas Selvagens rolam um d6 adicional chamado de “Dado Selvagem”. Se o resultado do seu Dado Selvagem foi maior que o resultado do dado da sua Característica pegue o resultado do Dado Selvagem.

Todos os modificadores se aplicam a ambos os dados, de Características e o Dado Selvagem, uma vez que o maior resultado conseguido neles é o seu valor do teste, antes de aplicar quaisquer modificadores.

Um Dado Selvagem por Ação: Quando um Carta Selvagem rola múltiplos dados para uma única ação, como atirar em modo automático com uma metralhadora, ele rola apenas 1 Dado Selvagem. Um atirador que atira três rajadas, por exemplo, rola três dados de Tiro e um Dado Selvagem – que pode substituir um dos seus dados de Tiro se ele for maior.

Exemplo: Um herói com Força d8 faz uma rolagem. Ele rola um d8 e seu Dado Selvagem, um d6, e tira um 8 e um 6 respectivamente – é um 8 em ambos os dados! Ele rola ambos os dados novamente e consegue um 4 e um 3. O d8 fica com $8+4=12$ enquanto que o Dado Selvagem fica com $6+3=9$. O d8 consegue o maior valor no final, então o total para a jogada é 12.

Benies

Savage Worlds proporciona aos jogadores e ao Mestre do Jogo um controle adicional sobre os caprichos do destino. Cada jogador inicia a sessão de jogo com três “benies”, marcadores coloridos ou fichas que significam um pouco de boa sorte ou destino (para aqueles que não sabem “benie” é abreviação de “benefício”).

Você pode utilizar uma benie para rolar novamente qualquer teste de característica. Você pode até mesmo usar continuamente enquanto o resultado que você quer não aparece ou até que você não tenha mais benes! Escolha o melhor resultado das suas rolagens – gastar uma

benie nunca pode lhe trazer prejuízo, apenas ajudar. Se sua rolagem original foi um 5, por exemplo, e a rolagem da sua benie deu 4, fique com o 5 original.

Benies não podem ser utilizadas normalmente em rolagens de dano, rolagens em tabelas, ou quaisquer outras coisas além de testes de características (rolagens para absorver dano e certas Vantagens deixam que você utilize Benies, mas são exceção.) Benies não podem ser guardadas entre as sessões de jogo, então é usar ou perder!

Benies do Mestre do Jogo

Mestres também ganham benes para seus vilões. No início de cada sessão o mestre ganha uma benie para cada personagem jogador no seu grupo de jogo.

Cada um dos personagens Cartas Selvagens do Mestre também ganha duas benies (só suas). Eles podem utilizar estas benies ou utilizar as “comuns” para salvar as suas peles malévolas, mas eles não podem dar as suas benies para seus criados.

Assim como com os jogadores as benies não permanecem entre as sessões de jogo.

PERSONAGENS

O núcleo de um bom jogo de RPG é a capacidade de fazer, personalizar, e evoluir seus próprios personagens. É assim que isso funciona em Savage Worlds.

Raça

Escolha uma raça disponível em seu cenário para o seu personagem. Os nossos Cenários Selvagens possuem regras completas e informações históricas para qualquer raça que apareça naquele mundo.

Humanos iniciam com uma Vantagem a sua escolha, sem custo (veja abaixo).

Características e Estatísticas Secundárias

Seu herói inicia com um d4 em todos os atributos e com 5 pontos para aumentá-los. Aumentar um atributo em um dado custa 1 ponto. Os tipos de dado em ordem são: d4, d6, d8, d10, d12.

Você tem 15 pontos para as Habilidades. Uma lista com as Habilidades comuns pode ser encontrada ao lado. Note que as Habilidades em Savage Worlds são bastante abrangentes. Você não precisa escolher a Habilidade Lutar para cada uma de suas armas: espada, adaga, punhal e machado – a Habilidade Lutar cobre todas elas. Lembre-se que este jogo é Rápido! Furioso! Divertido! Mas não se preocupe! Você tem várias maneiras de personalizar seu herói com vantagens.

Cada tipo de dado em uma Habilidade custa 1 ponto até o dado do atributo associado. Aumentar o valor acima do atributo associado custa 2 pontos por nível. Se seu herói tem Força d6, por exemplo, para comprar Escalada d4 custa 1 ponto, outro ponto para comprar d6 e mais 2 pontos para aumentá-lo para d8.

Carisma é igual ao total de bônus ou penalidades de suas Vantagens e Complicações.

Movimentação é 6.

Defesa é igual a 2 mais a metade do seu dado da Habilidade Lutar (metade de Lutar d8 é 4 + 2 = Defesa 6).

Resistência é igual a 2 mais a metade do Vigor do seu personagem. Adicione o valor da armadura vestida sobre o peito a este valor. Mas lembre-se que ele pode não contar se você for atacado em outras partes do corpo (metade do Vigor d6 é 3 + 2 + 2 (Cota de Malha) = Resistência 7).

Vantagens e Complicações

Seu personagem ganha um “adiantamento” por cada Complicação Menor que ele escolha (no máximo dois), e dois “adiantamentos” por escolher apenas uma Complicação Maior. Você encontrará um sumário com as principais Vantagens e Complicações no final deste livro, você pode encontrar muito mais em livros de cenários específicos.

Para cada 2 pontos de adiamento você pode escolher uma das opções abaixo:

- Ganhar outro ponto para gastar em atributos.
- Escolher uma Vantagem.

Para cada 1 ponto de adiamento você pode escolher uma das opções abaixo:

- Ganhar um novo ponto em Habilidade.
- Aumentar os recursos financeiros em 100%.

Equipamento

Seu herói inicia com \$500 para comprar seu equipamento inicial, a não ser que seu livro de ambientação diga o contrário (personagens prontos como os que estão no nosso website já possuem todo seu equipamento).

Detalhes Históricos

Preencha qualquer detalhe histórico adicional que você ache interessante.

EQUIPAMENTO

No final deste livreto tem uma sessão de equipamentos para você começar. O livro de regras completo tem uma grande lista de equipamentos que inclui desde veículos a armas especiais. Abaixo há uma explicação rápida de algumas estatísticas comuns.

HABILIDADES

HABILIDADE	CARACTERÍSTICA
Arremessar	Agilidade
Arrombamento	Agilidade
Atirar	Agilidade
Cavalgar	Agilidade
Ciência Estranha*	Sagacidade
Conhecimento	Sagacidade
Consertar	Sagacidade
Coragem	Espírito
Curar	Sagacidade
Dirigir	Agilidade
Escalar	Força
Fé*	Espírito
Furtividade	Agilidade
Intimidação	Espírito
Investigação	Sagacidade
Jogar	Sagacidade
Lutar	Agilidade
Magia*	Sagacidade
Manha	Sagacidade
Nadar	Agilidade
Navegar	Agilidade
Notar	Sagacidade
Persuadir	Espírito
Pilotar	Agilidade
Provocar	Sagacidade
Psiquismo*	Sagacidade
Rastrear	Sagacidade
Sobrevivência	Sagacidade
Super Poder*	Especial

* É uma “habilidade arcana”, veja Antecedentes Arcanos para mais informações.

Defesa: Aplique o modificador listado na defesa do usuário.

Perfurante de Armadura (PA): Ignore o número listado da armadura do alvo quando for calcular o dano. Uma arma com PA de 2, por exemplo, ignora os primeiros dois pontos de armadura que um alvo possa ter.

Espingarda: Espingardas (ou escopetas) adicionam +2 na rolagem de Atirar. O dano é 3d6 a curta distância, 2d6 a média distância e 1d6 a longa distância.

Distância: O valor está listado em quadrados de 2,5 centímetros (ou uma polegada). Note que cada 2,5cm equivale a aproximadamente 2 metros no mundo real (uma jarda). Um alvo a distância de 25cm está na verdade a aproximadamente 50 metros de distância.

Cadência de Tiro (CdT): Um personagem pode realizar um número de ataques a distância por rodada igual a Cadência de Tiro da arma. A maioria das metralhadoras de mão, por exemplo, podem atirar 3 tiros. Cada tiro é rolado com redutor de -2.

Estes tiros podem ser divididos entre todos os possíveis alvos que o jogador quiser. Mas precisam ser rolados ao mesmo tempo. Por exemplo: um atirador com uma Uzi não pode atirar uma vez, se mover, e atirar mais duas vezes.

Cada dado que você rola quando está atirando em modo automático representa um número de balas igual a sua Cadência de Tiro. Uma Uzi atirando 3 dados por turno, por exemplo, usa 9 cartuchos de munição.

Cartas Selvagens rolam todos os seus dados e um Dado Selvagem adicional. Este dado pode substituir uma rolagem baixa, mas não pode causar um acerto adicional (e não causa dano adicional).

Alcance: Um personagem pode atacar um oponente o número listado multiplicado por 2,5 centímetros.

Tiro Rápido: Armas com esta característica são desajeitadas e pesadas, o que causa -2 de penalidade de “tiro rápido” para a perícia Atirar se o usuário se mover no mesmo turno que ela for disparada.

COMBATE

Nós não chamamos o jogo de “Selvagem” a troco de nada. Mais cedo ou mais tarde nosso herói vai se meter numa enrascada. Felizmente para você, Savage Worlds deixa o combate Rápido! Furioso! e Divertido!

INICIATIVA

Para ajudar o Mestre do Jogo a controlar quem age primeiro e em qual ordem – além de adicionar uma boa dose de excitação – nós usamos um baralho de 54 cartas comuns para determinar a iniciativa de todo mundo (e sim, claro que nós pretendemos vender um baralho especial de cartas para Savage Worlds!).

Trate os personagens da seguinte maneira:

- Cada Carta Selvagem retira uma única carta. Qualquer aliado que este jogador esteja controlando age nessa carta também.
- Cada grupo de criatura do mestre como: todos os zumbis, todos os lobos, e assim por diante, dividem uma carta (se um mesmo tipo de oponente está em dois grupos, como duas matilhas de lobos em lados opostos da área de combate, você deve dar a cada grupo uma carta separada.).
- O Mestre do Jogo então conta do Ás para o Dois, cada grupo realiza suas ações na vez da sua carta. Empates são decididos com os naipes: Espadas são os primeiros, Copas, Ouros e Paus.

FIGURANTES, PDMS E MONSTROS

Não atribua um estágio para Figurantes. Poupe trabalho e apenas dê a eles Vantagens, Complicações e outras Habilidades que você acha que eles deveriam ter em vez de criá-los como personagens normais.

A idéia central de Savage Worlds é deixar isso tudo simples para o Mestre do Jogo possa se preparar rapidamente – inclusive a criação de PDMs e monstros. Ajudantes, guardas, e a maioria dos humanos têm um d6 em tudo então você tem um patamar inicial para criar personagens e criaturas que são um pouco mais poderosos.

O CORINGA É SELVAGEM!

O Coringa é especial. Um personagem que tirar um Coringa inicia o turno no momento que quiser, antes de todo mundo ou em qualquer momento depois, inclusive interrompendo a ação de outra pessoa se ele desejar.

E ainda, o herói ganha +2 em todos os testes de Características neste turno, e +2 no dano!

Embaralhe novamente as cartas quando qualquer personagem tirar um Coringa.

AGUARDANDO

Um herói pode decidir por esperar para ver o que acontecerá utilizando a ação Aguardar. Se ele quiser, pode agir normalmente mais tarde na rodada.

Uma ação de Espera dura até o momento que a ação seja utilizada. Se um personagem possuir uma carta quando uma nova rodada é iniciada, ele não recebe uma nova carta de iniciativa.

Interrompendo Ações: Se um personagem que está aguardando quiser interromper uma ação ele, e o seu oponente, deve fazer uma rolagem de disputa de Agilidade.

Quem obter a rolagem mais alta age primeiro. Em raros empates as ações são simultâneas.

MOVIMENTO

Um personagem possui uma movimentação de 6, que significa que ele pode se mover esse número de quadrados de 2,5 centímetros (ou polegadas) em uma rodada.

Os personagens podem também correr. Isto lhe dá 1d6 adicional de movimento, mas causa -2 de penalidade para qualquer teste de característica realizado nesta rodada. Esta rolagem não é um teste de característica, ele não possui o Dado Selvagem e não pode rolar um Ás (nem gastar Benies).

ATAQUES CORPO-A-CORPO

Um personagem pode realizar um ataque de Luta por rodada. Role a Habilidade Lutar e compare com a Defesa do seu oponente. Em caso de sucesso o personagem faz uma rolagem de dano de combate corpo-a-corpo, baseado na arma que estiver na sua mão (veja Dano). Com uma Ampliação você também adiciona +1d6 de bônus no seu dano!

Recuar do Combate: Sempre que um personagem recuar de combate corpo-a-corpo todos os oponentes adjacentes a ele ganham imediatamente um ataque livre contra ela (mas apenas um – nenhum ataque extra por Fúria ou por estar empunhando duas armas).

ATAQUES A DISTÂNCIA

A Habilidade Atirar cobre tudo, desde pistolas até lança foguetes. Você pode observar que as armas de projétil que estão no quadro de armas possuem um conjunto de números abaixo de “Alcance”. Estes são os valores do seu Curto, Médio e Longo alcance. Atingir um alvo a curta distância é uma rolagem de Atirar com DIF 4. Atirar em um alvo a uma distância Média tem uma penalidade de -2 e a Longa distância uma penalidade de -4.

Lembrando que o alcance das armas foi pensado para ser utilizado com um mapa de combate e miniaturas. Para converter rapidamente faça cada quadrado de 2,5cm (uma polegada) do seu tabuleiro valer aproximadamente 2 metros no mundo real. Um alvo à distância de 25, por exemplo, está a aproximadamente 50 metros do atirador.

Cobertura: Subtraia 2 da rolagem de ataque se o defensor tiver Cobertura Parcial (metade do corpo coberto ou totalmente protegido com uma cobertura leve como um arbusto), e -4 se o alvo estiver sobre cobertura efetiva (cerca de 2/3 do corpo coberto).

Um personagem derrubado possui cobertura parcial (-2), mas para levantar custa 2 de movimento. Enquanto estiverem derrubados os defensores possuem -2 nas suas rolagens de Defesa e Lutar.

Você encontrará vários modificadores situacionais de combate no livro de regras completo.

DANO

Após um ataque com sucesso o atacante faz uma rolagem de dano. Quando estiver rolando o dano, some os resultados dos dados para calcular seu dano total. Todas as rolagens de dano podem conseguir um **Âs**, isto significa que você continua rolando o dado e somando seu resultado toda vez que conseguir um **Âs**. Sim, você entendeu bem amigo. Mesmo o goblin mais fraco pode colocar um herói lendário fora de combate com uma rolagem de muita sorte.

Dano de Ataque a Distância: Uma arma de longo alcance possui um dano fixo, como 2d8 ou 2d6+1; Uma Colt .45 faz 2d6+1, por exemplo, isso significa rolar dois dados de 6 faces (contando os **Ases**) e adicionar +1 no total. Heróis não ganham o Dado Selvagem em rolagens de dano – eles apenas se aplicam para rolagens de características.

Dano de Combate Corpo-a-Corpo: O dano de combate corpo-a-corpo é calculado rolando o dado de Força do atacante e o dado de dano da arma e somando os resultados. Um herói com Força d8 e uma espada curta (d6) faz, por exemplo, d8+d6 de dano com ela. Como sempre esses dados podem rolar um **Âs**! Não adicione o Dado Selvagem para estas rolagens – heróis apenas os rolam em jogadas de Habilidades ou Atributos.

Ampliação de Dano: Ataques bem feitos têm mais chances de atingir áreas vitais. Se você conseguir uma Ampliação em uma jogada de ataque adicione +1d6 também ao dano (ampliação de Dano também podem conseguir um **Âs**)! Não role dados adicionais para mais de uma Ampliação.

Causando Dano

Depois de atingir, seu dano é comparado com a Resistência do oponente. Rolagens de dano possuem ampliações e sucessos normais como qualquer outra rolagem de característica. Se a rolagem de dano for menor que a Resistência do alvo, a vítima levou algumas pancadas, mas sem efeitos em termos de jogo.

Se a rolagem de dano é um sucesso (igual ou maior que a Resistência do alvo) ele está **Abalado**. Coloque o seu marcador ao contrário ou marque ele com fichas vermelhas, cristais, etc., para denotar seu estado.

Cada Ampliação (4 pontos adicionais) na rolagem de dano significa sofrer um Ferimento. Figurantes que ficam feridos estão **Incapacitados** (simplesmente retire-os da mesa). Eles estão feridos o bastante para sair do combate, e podem até estar mortos (uma simples falha em uma rolagem de Vigor após a luta significa que eles passaram desta pra melhor).

Abalado

Personagens **Abalados** estão arranhados, contundidos ou de alguma forma confusos (se você está acostumado com jogos que tem “pontos de vida” pense que estar **Abalado** é perder alguns pontos de vida – não há nenhum efeito real, mas o personagem está aos poucos se desgastando – o Mestre do Jogo apenas não precisa controlar essa quantidade pequena de dano).

Personagens podem ficar **Abalados** em decorrência de testes de vontade, medo, e geralmente dano.

Personagens **Abalados** podem apenas se mover metade da sua Movimentação e não podem fazer mais nenhuma ação (até mesmo correr).

Um personagem pode tentar se recuperar automaticamente no início de sua rodada fazendo uma rolagem de Espírito. Uma falha significa que ele continua **Abalado** (contudo ele ainda pode se mover metade da sua movimentação como descrito acima). Com um sucesso, o teste de recuperação consome todo o turno do personagem, mas o personagem pode retirar seu marcador de **Abalado**. Com uma Ampliação o personagem se recupera instantaneamente e pode agir

normalmente.

Se o personagem **Abalado** fica novamente **Abalado** devido a um ataque que cause dano, em vez de **Abalado** ele ganha um ferimento. Conseguir dois resultados de **Abalado** é uma boa tática contra oponentes que tem uma Defesa muito alta. Tente iniciar o combate com um teste de Vontade para **Abalar** esses oponentes, depois ataque com algo um pouco mais letal.

Exemplo: Um patrulheiro espacial atira em um parasita alienígena com Defesa 5 e consegue um 5 na rolagem de dano. A criatura está **Abalada**, mas como não foi uma Ampliação contra sua Resistência ela não sofreu um ferimento. Uma rolagem de 9 ou mais causaria um ferimento, e como ele não é um Carta Selvagem, ele seria posto fora de combate. Estar **Incapacitado** não significa que o alvo está na verdade morto – mas está definitivamente fora de combate. O livro de regras vai lhe ajudar a descobrir se um oponente derrotado sobreviveu.

Cartas Selvagens e Ferimentos

Cartas Selvagens podem sofrer vários ferimentos, e cada Ampliação na rolagem de dano causa um ferimento. Cada ferimento causa uma penalidade de -1 em todos os testes de Características. Um herói com 2 ferimentos, por exemplo, sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de Atributos ou Habilidades.

Se um herói sofre um ferimento e ele ainda não estiver **Abalado** ele automaticamente passa a ficar.

Heróis podem sofrer 3 ferimentos antes de ficarem ameaçados de morte. O dano que causaria ferimentos após estes três primeiros ferimentos deixa o personagem **Incapacitado**. Um personagem **incapacitado** precisa fazer um teste de Vigor imediatamente, aplicado os modificadores de ferimentos correspondentes.

RESULTADO	EFEITO
Ampliação	O herói está atordoado. Ele ainda tem 3 ferimentos, mas está Abalado e não Incapacitado .
Sucesso	O herói fica inconsciente por uma hora, ou até que seja curado.
Falha	A vítima está Sangrando e continua inconsciente até que seja curada. Precisa fazer uma rolagem de Vigor por turno e morrerá com um resultado de 1 ou menos (já aplicado os modificadores).

Exemplo: Virginia Dare é uma heroína de um cenário pulp com uma Defesa igual a 5. Ela é atingida por dois ataques no mesmo turno. O primeiro causa 7 pontos de dano, e o segundo causa 13 (ai!). O primeiro não consegue uma Ampliação e deixa Virginia **Abalada**. O segundo a atinge com exatamente duas Ampliações além da sua Resistência (5 + 4 + 4 = 13), e causa dois ferimentos (ela já está **Abalada**, então não existe nenhum outro efeito a ser aplicado do segundo ataque). Aplique o dano na ordem que você realizou os ataques. Se o ataque acima acontecesse na ordem inversa, por exemplo, o dano funcionaria da seguinte forma. Virginia leva 13 de dano, que são duas Ampliações. São dois ferimentos e ela está **Abalada**. O outro ataque causa 7 de dano. Este resultado também deixa Virginia **Abalada**, e como ela já está **Abalada** o ataque, em vez disso, causa um ferimento (e agora ela está com 3 ferimentos!).

Absorvendo Dano

Depois de levar dano de apenas um ataque os heróis podem gastar uma **benie** para fazer uma rolagem de Vigor. Um sucesso e cada Ampliação nessa jogada reduzem o número de ferimentos causados pelo ataque em um. Se o herói, mesmo assim, continuar com qualquer ferimento daquele ataque ele continua **Abalado** (não conte os modificadores de ferimento que você está para receber quando fizer

esta rolagem).

Um personagem pode realizar apenas um teste para absorver dano por ataque. Se a rolagem para absorver dano eliminar 3 de 5 ferimentos, por exemplo, ele não pode fazer outra rolagem para absorver os outros dois ferimentos. Entretanto o herói pode gastar uma segunda benie para fazer uma nova rolagem de Vigor. Isso significa que se ele sofrer diversos ataques no mesmo turno, ele precisará gastar benies e realizar rolagens para absorver dano após cada ataque bem sucedido – antes que os outros ataques sejam resolvidos.

Um herói pode também gastar benies para sair automaticamente do estado de Abalado, mesmo depois de tentar uma rolagem de Espírito para se recuperar naturalmente.

PROGRESSO

Ao final de cada sessão de jogo (geralmente 4 a 6 horas de jogo) o Mestre distribui de 1 a 3 pontos de experiência para cada um no grupo.

O número de Pontos de Experiência que um personagem possui determina a seu "Estágio", como mostrado abaixo. O Estágio é usado como uma medida do nível de poder do personagem, e para determinar se ele pode, ou não, escolher determinadas Vantagens ou Poderes quando estiver "Progredindo" (veja abaixo).

EXPERIÊNCIA	ESTÁGIO
0-19	Novato
20-39	Experiente
40-59	Veterano
60-79	Heróico
80+	Lendário

Progredindo

Cada 5 pontos de experiência acumulados permite a um herói "progredir" (e a cada 10 pontos após o Estágio Lendário).

Cada vez que ele progredir ele ganha um dos itens abaixo:

- Uma nova Vantagem.
- Aumentar uma Habilidade que seja igual, ou maior, que seu atributo base.
- Aumentar duas Habilidades que atualmente sejam menores que seu atributo base.
- Adquirir uma nova Habilidade iniciando com d4.
- Aumentar um atributo em um dado. Este atributo não pode ser aumentado novamente até que o herói atinja um novo Estágio, ou alternadamente a cada progresso após o Estágio Lendário.

PODERES

Grandes partes dos jogos de RPG possuem "magia" de alguma forma. Seja na forma de adoradores sombrios de algum culto que possuam conhecimentos herméticos, rituais de voodoo, uma sociedade de magos poderosos, estranhas invenções criadas por cientistas loucos, super poderes ou poderes psíquicos; as regras a seguir cobrem todos estes casos em um sistema simples.

Para que fique simples de usar vamos chamar esses efeitos de "poderes". E o melhor de tudo é que esses poderes funcionam da mesma maneira, independente do jogo, mas o uso de "manifestações" (veja abaixo) da ao mesmo poder inúmeras variações. Isso significa que você pode criar magos, cientistas loucos, super-heróis, e até mesmo criaturas com um conjunto de poderes simples e fáceis de lembrar.

Cada poder tem associado uma "Habilidade Arcana" - Fé, Psiquismo, Magia ou Ciência Estranha.

PONTOS DE PODER

Personagens arcanos ativam seus poderes com "Pontos de Poder". Heróis iniciam com 10 Pontos de Poder durante a criação do personagem e recuperam 1 ponto por hora.

Usando um Poder

Estes são alguns exemplos de poderes para que você possa ver exatamente como eles funcionam. O livro de regras completo do Savage Worlds possui dezenas de poderes adicionais que podem ser adaptados facilmente a qualquer Antecedente Arcano.

AFETAR

Estágio:	Novato
Pontos de Poder:	2
Distância:	Toque
Duração:	2 (1/rodada)
Manifestações:	Uma aura colorida, runas, símbolos, energia crepitante, farpas crescem da lâmina.
Efeito:	Este poder é lançado em algum tipo de arma. Se for uma arma de ataque a distância ele afeta todo o pente, 20 setas, cartuchos ou flechas, ou a carga "completa" de munição (o Mestre pode ter que determinar a quantidade exata para armas incomuns). Enquanto durar o poder, o dano da arma é aumentado em +2, ou +4 com uma Ampliação.

ARMADURA

Estágio:	Novato
Pontos de Poder:	2
Distância:	Toque
Duração:	3 (1/rodada)
Manifestações:	Uma aura mística, pele endurecida, armadura real ou etérea, um amontoado de insetos ou vermes.
Efeito:	Armadura cria um campo de proteção mágica em volta de um personagem, ou algum tipo de carapaça, dando ao alvo algum tipo de armadura efetiva. Sucesso concede ao receptor 2 pontos de armadura. Uma Ampliação concede 4 pontos de armadura. Os benefícios deste poder são somados ao valor normal de armadura.

CURAR

Estágio:	Novato
Pontos de Poder:	3
Distância:	Toque
Duração:	Permanente
Manifestações:	Imposição de mãos, tocar a vítima com um símbolo sagrado, rezar.
Efeito:	Curar recupera dano corporal recente. Ele precisa ser utilizado durante a "Hora Dourada", esse poder não tem efeito em ferimentos ocorridos a mais de uma hora. Para Cartas Selvagens cada uso, com uma rolagem bem sucedida, do poder Curar remove um ferimento, dois com uma Ampliação. A rolagem tem uma penalidade igual ao total de ferimentos da vítima (somado com quaisquer ferimentos que o próprio personagem que está utilizando o poder possui). Para figurantes o Mestre precisa primeiro definir se ele está morto (uma simples rolagem de Vigor). Se não estiver um simples sucesso na Habilidade Magia volta o aliado a condição de Abalado. Curar também pode eliminar venenos ou doenças se for utilizado até 10 minutos do evento que causou a enfermidade.

DEFLEXÃO

Estágio:	Novato
Pontos de Poder:	2
Distância:	Toque
Duração:	2 (1/rodada)
Manifestações:	Escudo místico, rajada de vento, servo fantasmagórico que intercepta o projétil.
Efeito:	O poder deflexão funciona de várias formas. Alguns desviam ataques, outros borram a forma do alvo ou produzem outros efeitos ilusórios. Entretanto o efeito final é sempre o mesmo – alterar a direção de ataques corpo-a-corpo e a distância do alvo. Com um sucesso simples o atacante deve subtrair 2 de qualquer rolagem de Lutar, Atirar ou qualquer outra rolagem que tenha o usuário como alvo. Uma Ampliação aumenta a penalidade para -4. Este poder funciona como armadura para ataques feitos com armas que afetam áreas.

EXPLOSÃO

Estágio:	Experiente
Pontos de Poder:	2-6
Distância:	24/48/96
Duração:	Instantânea
Manifestações:	Bolas de fogo, gelo, luz, escuridão ou cores. Enxame de insetos.
Efeito:	Explosão é um poder de área que pode atingir muitos inimigos de uma só vez. O personagem primeiro escolhe onde deseja que esteja o centro da explosão, então ele rola a Habilidade associada. Penalidades de ataque a distância se aplicam a esta jogada normalmente. A área de efeito é igual ao Modelo de Explosão Média encontrado ao final deste livro. Se a rolagem falhar, a explosão é desviada como um projétil (aproximadamente 1d10m x à distância (1 para curta, 2 para média, etc.), para a direção horária apontada por 1d12. Alvos dentro do efeito da explosão sofrem 2d6 pontos de dano. Diferente de outros ataques Ampliações na rolagem de ataque não adiciona dano na área de efeito. Efeitos adicionais: Para o dobro de Pontos de Poder a explosão faz 3d6 pontos de dano ou atinge uma área do Modelo de Explosão Grande. Pelo triplo dos pontos ele faz ambos os efeitos.

RAIO

Estágio:	Novato
Pontos de Poder:	1-6
Distância:	12/24/48
Duração:	Instantânea
Manifestações:	Fogo, gelo, luz, escuridão, cores, enxame de insetos.
Efeito:	Raio é o poder de ataque padrão de magos e pode também ser utilizado para armas de raio, rajadas de energia, lampejos de luz sagrada, e outros ataques a distância. O dano do raio é 2d6. Raios Adicionais: Um personagem pode lançar até 3 raios gastando o mesmo número de pontos de poder. Isso precisa ser decidido antes de lançar o poder. Os raios podem ser distribuídos entre os alvos como o personagem quiser. Dano Adicional: O personagem pode também aumentar o dano para 3d6 dobrando o custo em Pontos de Poder por raio. E isso pode ser combinando com os raios adicionais, disparar 3 raios de 3d6 de dano custaria 6 Pontos de Poder.

FAQ

Savage Worlds já existe há um bom tempo e sempre nos fazem algumas perguntas comuns. Aqui estão as respostas!

Por causa dos Ases parece que é melhor ter um d6 que um d8. Então porque eu deveria aumentar as minhas Habilidades?

Dados maiores são melhores. Considere a dificuldade padrão 4. Um d6 tem 50% de chance de ter um sucesso. Um d8 tem 62% de chance de sucesso. Você tem mais chance de conseguir um **As** em um dado baixo – um d4 – mas você ainda tem mais sucessos (e melhores) com dados mais altos. Resumindo, embora todos os dados de característica possam ter rolagens altas ou baixas, dados maiores têm rolagens altas com mais frequência que dados menores.

Uma estatística em um livro meu diz que espadas curtas fazem “For+2” de dano. Heim?

Nas primeiras versões das regras armas de combate corpo-a-corpo tinham um bônus fixo em vez de um tipo de dado. Você pode descobrir quanto de dano uma arma deveria fazer com esta regra simples: +1 = d4, +2 = d6, +3 = d8, +4 = d10, +5 = d12. O livro de regras completo tem uma longa lista de estatísticas de armas atualizadas.

Ases são levados em conta quando estou fazendo uma rolagem para correr / em uma tabela / etc?

Você somente leva em conta os Ases quando estiver fazendo rolagens de características ou dano.

Posso gastar uma benie em uma rolagem de dano?

Não, a menos que você tenha uma vantagem que diga que você pode. O mesmo vale para qualquer rolagem que não seja um teste de característica.

Meus jogadores não gostam que leve tanto tempo para derrubar criaturas grandes com valores altos de Resistência.

Nosso objetivo é ter os bandidos em pé, derrotados, ou fora de combate. Nós ignoramos ataques que causem poucos “pontos de dano” para facilitar a vida do Mestre, e somente damos importância quando alguém acerta aquele ataque preciso que põe o chefe fora de combate. Apenas descreva os acertos menores como arranhões, cortes, contusões ou até mesmo ferimentos que não causam trauma físico. E se você utilizar a tática da Intimidação / Abalar descrita anteriormente, ou as manobras descritas no livro de regras, até mesmo esses chefes podem ser derrotados facilmente.

ARMAS E ARMADURAS COMUNS

ARMAS BRANCAS

TIPO	DANO	PESO	OBSERVAÇÕES
Adaga	FOR+d4	0,5kg	-----
Espada Longa	FOR+d8	2,5kg	-----
Espada de Duas Mãos	FOR+d10	5kg	Defesa -1; Necessário utilizar as duas mãos.
Espada Curta	FOR+d6	1kg	Inclui sabres de cavalaria.
Machado	FOR+d6	0,5kg	-----
Machado de Duas Mãos	FOR+d10	7,5kg	PA 1; Defesa -1; necessário utilizar as duas mãos.
Martelo de Batalha	FOR+d6	4kg	PA 1 contra armadura de placas.
Malho	FOR+d8	10kg	PA 2 contra armadura de placas; Defesa -1; necessário utilizar as duas mãos.
Lança	FOR+d6	2,5kg	Defesa +1; Alcance 1; necessário utilizar as duas mãos.

ARMAS DE LONGA DISTÂNCIA

TIPO	DISTÂNCIA	DANO	CDT	MUNIÇÃO	PESO	TIROS	OBSERVAÇÕES
Arco	12/24/48	2d6	1	Flecha	1,5kg	-----	-----
Colt 1911	12/24/48	2d6	3	.45	2kg	7	AP 1
Uzi 9mm	12/24/48	2d6	1	9mm	4,5kg	32	AP 1
Escopeta	12/24/48	1-3d6	1	12g	4kg	6	-----
Winchester '76	24/48/96	2d8	1	.45-47	5kg	15	AP 2
M-16	24/48/96	2d8	3	.223	4kg	20 ou 30	AP 2
AK-47	24/48/96	2d8+1	3	7.62	5kg	30	AP 2
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62	16,5kg	250	AP 2; Tiro Rápido

ARMADURAS

TIPO	PROTEÇÃO	PESO	OBSERVAÇÕES
Kevlar	+2/4	4kg	Cobre o peito; +4 contra balas.
Couro	+1	7,5kg	Proteção para o peito e para o tronco.
Cota de Malha	+2	12,5kg	Protege os braços, pernas e tronco.
Placas	+3	12,5kg	Corselete, protege o tronco.

VANTAGENS & COMPLICAÇÕES

Agora você deve estar olhando para alguns personagens do Savage Worlds e pensando “Hmm. Esses dois caras têm um d8 em Lutar. O que faz eles diferentes então?” É aí que as Vantagens e Complicações entram. Estes feitos e inconvenientes são o que fazem dois guerreiros que seriam similares muito diferentes um do outro. A lista abaixo é suficiente para criar personagens e jogar nossas aventuras gratuitas. Para um detalhamento maior você vai ter que olhar no livro de regras do Savage Worlds.

COMPLICAÇÃO	FORÇA	DESCRIÇÃO
Analfabeto	Maior	O personagem não consegue ler nem escrever.
Anêmico	Menor	-2 em Vigor para resistir enfermidades, doenças, veneno ou ao ambiente.
Arrogante	Maior	Precisa humilhar os oponentes, desafiar o “líder”.
Boca Grande	Menor	Incapaz de guardar segredos, fala nos momentos errados.
Cauteloso	Menor	O personagem é extremamente cuidadoso.
Cego	Maior	-6 para todas as ações que envolvem a visão, -2 para testes sociais, ganha uma Vantagem.
Código de Honra	Maior	O personagem sempre mantém a palavra e age sempre como um cavalheiro.
Covarde	Maior	O personagem é covarde e sofre -2 em rolagens de Coragem.
Curioso	Maior	O personagem quer saber sobre todas as coisas.
Delirante	Menor / Maior	O personagem sofre de alucinações graves.
Duro de Ouvido	Menor / Maior	-2 para Notar sons; falha automaticamente se for completamente surdo.
Excesso de Confiança	Maior	O personagem acha que é capaz de fazer qualquer coisa.
Feio	Menor	-2 em Carisma devido a aparência abaixo do normal.
Fobia	Menor / Maior	-2 ou -4 em testes de Características quando estiver perto da fonte da sua fobia.
Foragido	Menor / Maior	O personagem é algum tipo de criminoso.
Forasteiro	Menor	-2 em Carisma; mal tratado por aqueles que fazem parte da sociedade dominante
Ganancioso	Menor / Maior	O personagem é obcecado por riqueza.
Hábito	Menor / Maior	Carisma -1; precisa fazer rolagens de Fadiga quando privado de um Hábito Maior.
Heróico	Maior	O personagem é um verdadeiro herói e sempre ajuda aqueles em dificuldade.
Idoso	Maior	Movimentação -1; -1 para Força e Vigor; 5 pontos de Habilidade para qualquer uma relacionada a Sagacidade.
Inimigo	Menor / Maior	O personagem tem um inimigo perene de algum tipo.
Jovem	Maior	3 pontos para Atributos (em vez de 5); 10 pontos para Habilidade (em vez de 15), +1 Benie por sessão.
Leal	Menor	O personagem tenta nunca desapontar ou trair seus amigos.
Má Sorte	Maior	Uma Benie a menos por sessão.
Manco	Maior	-2 em Movimentação; dado para correr é um d4.
Mesquinho	Menor	O personagem sofre -2 em Carisma por seu temperamento tempestivo e arrogante.
Obeso	Menor	+1 em Defesa; -1 em Movimentação; dado para correr é um d4.
Olhos Ruins	Menor / Maior	-2 para atacar ou notar qualquer coisa a uma distância maior que 5.
Pacifista	Menor / Maior	Como uma Complicação Menor o personagem somente luta para defender-se; Como uma Complicação Maior ele não lutará com nenhuma criatura viva em nenhuma circunstância.
Peculiaridade	Menor / Maior	O personagem tem uma inconveniência pequena mais persistente, como orgulho exagerado, elitismo ou a busca por fama.
Pequeno	Maior	-1 em Resistência.
Pobreza	Menor	Metade dos recursos iniciais, falta de habilidade de conseguir rendas futuras.
São Tomé	Menor	O personagem não acredita no sobrenatural.
Sedento de Sangue	Maior	Nunca faz prisioneiros, -4 em rolagens de Carisma se conhecido.
Sem noção	Menor	-2 dois em rolagens de Conhecimento comuns.
Teimoso	Maior	O personagem sempre quer as coisas do seu modo.
Tudo Certo	Maior	-2 em Consertar; Se rolar 1 em um equipamento mecânico ou eletrônico ele fica danificado.
Último Desejo	Menor	O personagem quer terminar uma tarefa ou objetivo antes de morrer.
Um braço só	Maior	-4 para tarefas que necessitam dos dois braços.
Um olho só	Maior	-1 para Carisma; -2 para rolagens que requerem noção de profundidade.
Uma perna só	Maior	Movimentação -2; dado para correr é um d4; -2 para rolagens de mobilidade; -2 para Nadar.
Vingativo	Menor / Maior	O personagem quer vingança, vai matar se for uma Complicação Maior.
Voto	Menor / Maior	O personagem fez um juramento para si mesmo, para um grupo, uma divindade ou uma religião.

Vantagens possuem requisitos que se encontram após o nome da vantagem. **N** é Novato, **E** é Experiente, **V** é Veterano, **H** é Heróico e **L** é Lendário. Requisitos para atributos são denotados como: **Ag** para Agilidade, **Fo** para Força, **Sa** para Sagacidade, **Es** para Espírito e finalmente **Vi** para Vigor. Outras abreviações são: **CS** para Carta Selvagem e **AA** para Antecedentes Arcanos.

VANTAGEM	PRÉ-REQUISITO	DESCRIÇÃO
Acrobata*	N, Ag d8, Fo d6	+2 para truques com Agilidade, +1 Defesa se não estiver com carga pesada.
Manter a Linha	E, Sa d8, Comando	Tropas ganham +1 de Resistência.
Parceiro	L, CS	O personagem ganha um ajudante Carta Selvagem Novato.
Alerta*	N	+2 Notar.
Ambidestro*	N, Ag d8	Ignora a penalidade de -2 por usar a mão inábil.
Antecedentes Arcanos*	N	Fornece acesso a poderes sobrenaturais.
Arma Predileta	N, Atirar ou Lutar d10	+1 para Lutar ou Atirar com uma arma em particular.
Arma Predileta Aprimorada	V, Arma Predileta	+2 para Lutar ou Atirar com uma arma em particular.
Âs*	N, Ag d8	+2 em Navegar, Dirigir, Pilotar. Pode absorver dano pelo veículo com -2.
Atraente*	N, Vi d6	Carisma +2.
Bloquear	E, Lutar d8	Defesa +1.
Bloquear Aprimorado	V, Bloquear	Defesa +2.
Atirador	E	Personagem ganha a manobra mirar (+2 em Atirar) se ele não se mover.
Campeão	N, AA (Milagres), Es d8, Fo d6, Vi d8, Fé d6, Lutar d8	+2 de Resistência e Dano contra criaturas malignas sobrenaturais.
Carismático	N, Es d8	Carisma +2.
Comando	N, Sa d6	+1 para que as tropas se recuperem do estado Abalado em um raio de 5.
Conexões	N	Chama amigos poderosos com uma rolagem com sucesso em Persuadir.
Pés Ligeiros	N, Ag d6	Movimentação +2, d10 para correr em vez de d6.
Engenhoqueiro*	N, AA (Ciência Estranha), Sa d8, Consertar d8, Ciência Estranha d8, duas Habilidade de Conhecimento Científico com d6	Pode montar rapidamente um dispositivo com qualquer tipo de fonte de energia uma vez por sessão.
Curandeiro	N, Es d8	+2 para jogadas de Cura e o poder curar se aplicável.
Drenar Alma	E, especial	Especial.
Duro na Queda	L	Resistência +1.
Duro na Queda Aprimorado	L, Duro na Queda	Resistência +2.
Duro de Matar	N, CS, Es d8	Ignora penalidades em rolagens de Vigor feitas na tabela de Nocaute e Ferimentos.
Elo Animal	N	O personagem pode gastar Benies pelo seu animal.
Elo Comum	N, CS, Es d8	Pode dar Benies a companheiros que você possa se comunicar.
Especializado	L, Profissional na Característica	Característica se torna 1d12+2
Esquiva	E, Ag d8	-1 para ser atingido com ataques a distância.
Esquiva Aprimorada	V, Esquiva	-2 para ser atingido com ataques a distância.
Extremamente Focado	E, Focado	Age com a melhor de 3 cartas no combate.
Fervor	V, Es d8, Comando	+1 de dano em ataques corpo-a-corpo para tropas sob seu comando.
Focado	E, Sa d8	Age com a melhor de 2 cartas no combate.
Furioso*	N	Teste de Sagacidade para não entrar em Fúria quando for ferido; +2 em rolagens de Lutar e Força; -2 Defesa; +2 Resistência. Uma rolagem 1 no seu dado de Lutar atinge um alvo adjacente.
Furor	E, Lutar d10	Um ataque extra com -2.
Furor Aprimorado	V, Furor	Um ataque extra sem penalidade.
Golpe Poderoso	E, CS, Lutar d10	Dobra o dano em combate corpo-a-corpo se tiver um coringa.
Guerreiro Sagrado/Profano*	N, AA (Milagres), Es d8, Fé d6	Gaste 1 ponto de poder para fazer criaturas malignas realizarem uma rolagem de Espírito ou ficarem Abaladas; uma rolagem de 1 mata Figurantes ou fere Cartas Selvagens; custa 1 ponto de poder por criatura afetada.
Inspirar	E, Comando	+1 para rolagens de Espírito das tropas sob seu comando.
Investigador	N, Sa d8, Investigar d8, Manha d8	+2 para Investigação e Manha.
Ladrão	N, Ag d8, Escalar d6, Arrombamento d6, Furtividade d8	+2 Escalar, Arrombamento, Furtividade, rolagens feitas para iludir, detectar ou desarmar armadilhas.
Líder Natural	N, Es d8, Comando	O líder pode dar Benies para as tropas durante um combate.
Florentino	N, Ag d8, Lutar d8	+1 vs. oponentes com apenas uma arma e nenhum escudo, ignora 1 ponto de "bônus de grupo".
Lutar com Duas Armas	N, Ag d8	Pode atacar com armas em ambas as mãos sem penalidade por ações múltiplas.
Mago*	N, AA (Magia), Ep d8, Conhecimento Arcano d8, Magia d6	Cada Ampliação em Magia reduz o custo em 1 ponto de poder.
Mãos Firmes	N, Ag d8	Ignora superfícies instáveis para montarias e veículos.
Matador de Gigantes	V	+1d6 de dano quando estiver enfrentando criaturas grandes.

VANTAGEM	PRÉ-REQUISITOS	DESCRIÇÃO
Mateiro*	N, Es d6, Sobrevivência d8, Rastrear d8	+2 para Rastrear, Sobrevivência e Furtividade (se estiver em terreno selvagem).
McGyver*	N, Sa d6, Consertar d6, Notar d8	Sem penalidades pela falta de equipamentos.
Mentalista*	N, AA (Psiquismo), Sa d8, Psiquismo d6	+2 contra rolagens disputadas de Psiquismo.
Mestre	L, CS, especializado na Característica	O dado selvagem é d10 para uma Característica.
Mestre com Armas	L, Lutar d12	Defesa +1.
Mestre de Animais	N, Es d8	Você ganha um companheiro animal.
Mestre de Armas	L, Mestre com Armas	Defesa +2.
Muito Atraente	N, Atraente	Carisma +4.
Muito Duro de Matar	V, Duro de Matar	Tem 50% de chance de sobreviver a "morte" de alguma maneira absurda.
Musculoso*	N, Fo d6, Vi d	Resistência +1; Capacidade de carga 4xFor em quilos em vez de 2,5xFor em quilos.
Nervos de Aço	N, CS, Vi d8	Ignora 1 de penalidade por ferimento.
Nervos de Aço Aprimorado	N, Nervos de Aço	Ignora 2 de penalidade por ferimentos.
Nobre	N	+2 Carisma; O personagem é de berço nobre com status e riqueza.
Novo Poder	N, AA	O personagem ganha um poder novo.
Pau para Toda Obra*	N, Ep d10	Ignora a penalidade de -2 para Habilidades relacionadas a Sagacidade.
Podre de Rico*	N, Nobre ou Rico	5x o valor dos fundos iniciais. Salário anual de \$250.000.
Pontos de Poder	N, AA	+5 pontos de poder; apenas uma vez por Estágio.
Primeiro Ataque	N, Ag d8	Ataca automaticamente um oponente que se mova adjacente a você por turno.
Primeiro Ataque Aprimorado	H, Primeiro Ataque	Ataca automaticamente todos os oponentes que se moverem adjacentes a você.
Profissional	L, d12 na Característica	Característica se torna 1d12+1
Rápido	N, Ag d8	Descarta uma carta menor que 5 e pega uma nova.
Recarga Rápida	E, Es d6, AA	Recupera 1 ponto de poder a cada 30 minutos.
Recarga Rápida Aprimorada	V, Recarga Rápida	Recupera 1 ponto de poder a cada 15 minutos.
Recuperação Rápida	N, Vi d8	+2 para rolagens de cura natural.
Reflexos em Combate	E	+2 para se recuperar do estado Abalado.
Resistência a Magia	N, Resistência a Magia	Armadura 4 contra magias, +4 para resistir a efeitos mágicos.
Resistência a Magia Aprimorada*	N, Es d8	Armadura 2 contra magias, +2 para resistir a efeitos mágicos.
Rico*	N	3x o valor de fundos inicial. Salário anual de \$75.000.
Rock and Roll	E, Atirar d8	Penalidade por Disparo Automático fica -1 em vez de -2.
Sábio*	M, d8 nas Habilidades afetadas	+2 para duas Habilidades diferentes de Conhecimento.
Sacar Rápido	N, Ag d8	Pode sacar uma arma como ação livre.
Seguidores	L, CS	Você atrai 5 seguidores.
Sem Misericórdia	E	Pode gastar Benies em rolagens de dano.
Senhor Conserta Tudo*	N, AA (Ciência Estranha), Sa d10, Consertar d8, Ciência Estranha d8, duas Habilidades de Conhecimento científico com d6	+2 para rolagens de Consertar, diminui o tempo pela metade com uma ampliação.
Senso de Perigo	N	Notar -2 para detectar ataques e perigos repentinos.
Sorte Grande*	N, Sorte	+2 Benies por sessão.
Sorte*	N	+1 Benie por Sessão.
Surto de Poder	N, Habilidade Magia d10	+2d6 pontos de poder quanto retirar um coringa.
Tiro Certo	E, CS, Atirar/Arremessar d10	O dobro de dano da distância atual quando tirar um coringa.
Varredura	N, Fo d8, Lutar d8	Ataque todos os oponentes adjacentes com -2.
Varredura Aprimorado	V, Varredura	Ataque todos os oponentes adjacentes sem penalidade.
Vontade Forte	N, Intimidação d6, Provocar d6	+2 para Intimidar e Provocar, +2 para resistir.

* Facilitador profissional ou relacionado aos seus antecedentes – precisa ser escolhido durante a criação do personagem ou o Mestre precisa aprovar o seu uso posterior.

RETROPUNK

SAVAGE WORLDS TEST DRIVE 6 POR PINNACLE INC.

Tradução: Lauri Laux Jr.; Ilustração: Alexei Martins; Revisão: G. Moraes; Revisão de Texto: Ana Paula R. Baena; Edição: RetroPunk Game Design; Agradecimentos: Marcelo Paschoalin, Luiz Felipe 'Tabris' Pereira, Yon de Lima, Juliano Oliveira e demais pelo feedback.