

# GURPS LEVE

Fourth Edition

INTERLINGUISTIC EDITION

Un Introduction al Rolojocation  
De STEVE JACKSON GAMES

**GURPS** Regulas per STEVE JACKSON • **GURPS Leve** Abbreviate Regulas per SCOTT HARING e SEAN PUNCH  
Edite per ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON • Graphic Designo per JUSTIN DE WITT e WIL UPCHURCH  
Illustrate per CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC, e ERIC WILKERSON • Traducite per SHANYA ALMAFETA

## Contento

QUE ES <b>GURPS</b> ?	1
GLOSSARIO	1
LE FUNDAMENTALES	2
SUCCESSO ROLOS	2
REACTION ROLOS	3
INJURIA ROLOS	4
PERSONAS	4
PERSONA PUNCTOS	4
BASIC ATTRIBUTOS	4

PERSONA FOLIO	5
SECUNDARI CHARACTERISTICAS	6
IMAGINE E ASPECTOS	6
FUNDO SOCIAL	7
OPULENTIA E INFLUENTIA	8
AVANTAGES	8
DISAVANTAGES	10
PECULARITATES	12
HABILITATES	12
LISTA DE HABILITATES	13
PERSONA MELIORATION	17

EQUIPAMENTO	18
ARMATURA	18
SCUTOS	19
ARMAS	19
LE JOCAR DE <b>GURPS</b>	22
PHYSIC ACCIONES	22
MENTAL ACCIONES	24
COMBATTO	24
INJURIA, MALADIA, E FATIGA	29
MUNDOS DE JOCAR	32

## QUE ES **GURPS**?

**GURPS** representa “Generic Universal RolePlaying System”, le joco de rol de que iste regulas esse condensate. Porque esse nominate assi? Pues . . .

“*Generic.*” **GURPS** inicia con simple regulas, e amassa quante optional detalio como tu vole. Iste abbreviate version representa le “skeleto regulas” con que le plus JMs inicia.

“*Universal.*” Le basic systema de regulas esse designate pro accentuar realismo. Pote conveni a alicun situation – phantasia or historic; passato, presente, o futuro.

“*Rolojocaion.*” Iste non solo esse un joco de “Occide los e prende lor stoffa.”

Le regulas esse scripte pro facer possibile genuin rolojocation – e pro incoragiar lo. In **GURPS**, tu finge, pro un pauc, de esser alicuno altere.

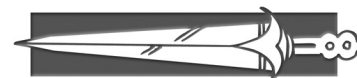
“*Systema.*” Plus que 200 diferente libros ha essite publicate pro **GURPS**, in octo diferente linguas (al iste tempore). Esse un del recognocite standardes pro rolojocation, in tote le mundo.

## COSAS NECESSARI PRO JOCAR

Pro jocar, tu habeva besonio de iste regulas; tres normal, cubic datos; stilos; e papiro.

## RE **GURPS LEVE**

Isto es le reduceite “essentia” de **GURPS**: tote del fundamental regulas, sed sin le optiones e imbellimentos que frequente mente confunde nove jocadores. Quando tu esse familiar con iste regulas, tu poteva acquirere le **GURPS Basic Set** [**GURPS Basic Libros**] e participar in le action. Experimentate Joco Maestros, nos spera, discoperiva que isto esse un instrumente de valor pro introducir nove jocadores al joco.



## GLOSSARIO

**GURPS** esse un joco de rolo (JdR). Como alicun passatempore, jocation habe su proprie unic lingua. Pro adjutar-te in comprender le conceptos e terminos usate in iste joco (e altere JdRs), nos comencia con alcun definitiones:

**aventura:** Le basic “unitate” de jocation in un rolojoco, que representa un singule mission o intriga. Poterea exiger plure sessiones de jocar, o justo un.

**campania:** Un continuante serie de aventuras. Un campania usualmente habeva un continuante ensemble de jocator personas, e le mesme JM (o equipa de JMs). Pote mover de un mundo de jocar a altere, con un logic ration.

**incontro:** Un “scena” de un aventura, usualmente un reunion inter le JPs e un o plus NJPs.

**jocator persona (JP):** Un persona create e jocate per un del jocadores.

**Joco Maestro (JM):** Le arbitro, qui selige le aventura, guida le jocadores per lo, judica le resultatos, e distribute punctos como un premio.

**Joco de Rolo (JdR):** Un joco in que jocadores assume le personalitates de imaginari individuos, o *personas*, in un fictional o historic scene, e tenta ager como ille personas agerea.

**mundo de jocar:** Un fundo pro jocar; un scena. “mundo” poterea significar “planeta,” sed etiam pote referer a un region e

periodo historic . . . o un integre universo.  
**non-jocator persona (NJP):** Alicun persona jocate per le JM.

**partita:** Un gruppo de JPs qui esse participante in le mesme aventura.

**persona:** Alicun esser – persona, animal, robot, et cetera. – que esse jocate per le JM o un jocator.

**racia:** Le specie que tu esse. Nonhuman personas (elfes, nanos, cattopueras, e Martianos, per exemplo) esse commun in JdRs.

**statisticas:** Le numeric valores que describe un persona, pecia de equipamento, et cetera, usate collectivemente. Frequentemente appellate “statis.”

**GURPS Leve (e GURPS Lite)** esse sub copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, 2006 per Steve Jackson Games Incorporated. Illo esse intendite pro distribution gratis. Tu es incoragiate a copiar e distribuer iste 32 paginas sin carga. Tu non pote venderlo a qualcunque precio, extra pro coperir le costo de copiar-lo. Tu non pote remover qualcunque parte de lo. Tu non pote cambiar o modificar lo, preter que botecas, distributores, e conventions pote adder “Cortesa de(l) (nomine)” al alto de iste pagina. Tu absolute mente non pote incorporar iste joco, o partes de lo, in ulle altere producto pro distribution in ulle maniera. **GURPS Leve** esse disponibile in formato PDF de [www.sjgames.com/gurps/lite](http://www.sjgames.com/gurps/lite). Tu pote distribuer iste documento PDF sub le restrictiones previe, e postar copias de lo per le web. Tu non pote vender-lo, ni includer-lo como parte de qualcunque producto pro vender sin le permission scribite de Steve Jackson Games Incorporated. Pro favor, visita nostre sitio web a [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com). Tu tamben pote scriber a nos a PO Box 18957, Austin, TX 78760.

# LE FUNDAMENTALES

**GURPS** sol usa cubic datos con sex facies. Pro calcular combatto injuria (e plure altera cosas), le “datos+addes” systema esse usate. Si un amra da “4d+2” injuria, isto esse un abbreviation pro “rola 4 datos e adde 2 al total.” Equalmente, “3d-3” significa “rola 3 datos e subtrahe 3 del total.” Si tu vide justo “2d,” ille significa “rola duo datos.”

**GURPS Leve** ha sol tres basic “systemas”: successo rolos, reaction rolos, e injuria rolos.

## SUCCESSO ROLOS

Un “successo rolo” esse un rolo del datos que esse facite quando tu ha que “verificar” le usation de un de tu habilitates o attributos. Alcun vices tu rola; alcun vices le JM rola pro te. Per exemplo, tu poterea verificar, o rolar contra, tu Fortia a impedir un pesante porta de claudante.

### QUE A ROLAR

Quandocunque un persona essaya exequer un action (como usar un habilitate), rola tres datos pro determinar le consequentia. Isto esse appellate un *successo rolo*. Le action *succede* si le total que es rolate con le datos es *minus que, o equal a* le numero que governa le action – usualmente un habilitate o un attributo. Alteremente, le action *falle*. Per exemplo, si tu esse rolante contra Fortia, e tu FO es 12, un rolo de 12 o minus succede. Assi, le plus del statistica contra que tu esse rolante, le plus facile que esse verificar le rolo.

Indifferente del numero contra que tu rola, un rolo de 3 o 4 *semper* esse un successo, ma un rolo de 17 o 18 *semper* esse un fallimento.

Generalmente, le jocator face le rolos pro le actiones de su persona. Tamen, le JM *semper* pote seliger rolar le datos in secrete – vide *Quando Le JM Rola*, in basse.

### QUANDO A ROLAR

Pro evitar le deceleration del joco con incessante rolos del datos, le JM sol debe exiger un successo rolo si . . .

- Le amicos, equipamento, opulencia, reputation, o sanitate de un JP esse in periculo. Iste include chassa, combatto (etiam si le objectivo esse stationari e al distantia de brachios!), spionage, effraction, e similar “aventura” activitates.

- Un JP pote ganiar alliatos, information, nove habilitates, reputation, o opulencia.

Le JM *non* debe exiger rolos pro . . .

- Actiones completamente insignificante, como transversar le strata, vader a urbe, nutrir le canes, locar le local magazin, o accender le computator.

- Quotidian labor in un mundan, non-aventurante empleo.

### Quando le JM Rola

Ha duo circumstantias in que le JM debe rolar pro un JP e non lassa le jocator vider le resultado:

1. Quando le *persona* non saperea sin falta si il ha succedite.
2. Quando le *jocator* non debe saper que eveni.

### MODIFICADORES

Le regulas frequentemente specifica *modificadores* pro varie successo rolos. Iste premios e penas affice le numero contra que tu esse rolante – tu “objectivo numero” – e non le total rolate per le datos. Premios *semper* meliora tu hasardo, e penas *semper* reduce los.

Per exemplo, quando usante le Evita Serratura habilitate in le tenebras, le JM pote dicer te que rola con -5 pro ille essayo. Si tu Evita Serratura habilitate esse 9, tu rola contra 9 minus 5, o 4, in le tenebras.

Un specific scenario pote provide modificadores pro tener conto de le relative facilitate o difficultate de un particular situation. Per exemplo, un aventura pote constata que un serratura esse +10 pro aperir a causa del facto que esse primitive e inhabile. Si tu Evita Serratura habilitate esse 9, tu rola contra 9 plus 10, o 19. Proque le plus magne rolo possibile con 3d esse 18, pote semblar que successo esse secur. Ma non es assi – vide *Critic Successo e Fallimento*, in basse.

Modificadores esse cumulative si non constatate alteremente. Per exemplo, si tu essaya aperir ille primitive serratura in le tenebras, *ambe* modificadores applicarea, e tu rola contra 9 - 5 + 10, o 14.

### Basse Habilitate contra Effective Habilitate

Tu *basse habilitate* es tu actual nivello in un habilitate, como es notate in tu persona folio. Tu *effective habilitate* pro un action particular esse tu basse habilitate plus o minus alicun modificadores pro ille action. In le exemplos in alto, le basse habilitate esse 9 in tote caso, ben que le effective habilitate esse 4, 19, o 14.

Tu non pote essayar un successo rolo si tu effective habilitate es minus que 3 a minus que tu esse essayante un *defensa rolo* (p. 28).

## GRADO DE SUCCESSO O FALLIMENTO

Quando tu ha calculate tu effective habilitate per applicante tote le pertinente modificadores a tu basse habilitate, rola 3d pro determinar le consequentia. Si le total rolate con le datos es minus que o equal a tu effective habilitate, tu succede, e le differentia inter tu effective habilitate e tu rolo esse tu *grado de successo*.

*Exemplo:* Si tu ha un effective habilitate de 18 e tu rola un 12, tu succede; tu grado de successo esse 6.

Si tu rola *plus* que tu effective habilitate, tu falle, e le differentia inter tu rolo e tu effective habilitate esse tu *grado de fallimento*.

*Exemplo:* Si tu habe un effective habilitate de 9 e tu rola un 12, tu falle; tu grado de fallimento es 3.

Multo regulas usa le grado de successo o fallimento pro calcular resultados que importa in le joco, dunque esse certe de notar lo quando tu rola.

### Critic Successo e Fallimento

Un *critic successo* es un specialmente *bon* resultado.

- Un rolo de 3 o 4 es *semper* un critic successo.
- Un rolo de 5 es un critic successo *si tu effective habilitate es 15+*.
- Un rolo de 6 es un critic successo *si tu effective habilitate esse 16+*.

Quando tu rola un critic successo, le JM determina que eveni. *Semper* essera bon! Le minus magne le rolo, le plus le “premio” que ille te dava.

Un *critic fallimento* esse un specialmente *mal* resultado.

- Un rolo de 18 *semper* esse un critic fallimento.
- Un rolo de 17 esse un critic fallimento *si tu effective habilitate es 15 o menos*; alias, esse un ordinari fallimento.
- Alicun rolo de 10 o plus mas grande que tu *effective habilitate* esse un critic fallimento: 16 con un habilitate de 6, 15 con un habilitate 5, et cetera.

Quando tu rola un critic fallimento, le JM determina que eveni. Semper es alicuno mal – le plus grande le rolo, le plus mal le resultat.

## REPETITE TENTATIVAS

Alcun vices tu sol habe un occasion que facer alicuno (disactivar un bomba, saltar trans un fossato, remover un inflammate appendice, placer le Rege con un canto). Altere vices tu pote essayar itero e itero usque tu succede (evitar un serratura, attrappar un pisce, analysar un toxico). Plus altere vices tu non sape si ti ha succedite o fallite usque non pote provar un altere vice (traducer un vetule tresor mappa, ordinar in un francese restaurante, construer un nave). Ultime, ha vices in que tu esse ferrite con un fallimento ma pote tolera faller unes vices (ascender un muro, impressionar un salvage tribal guerrero).

Le JM debe usar senso commun pro distinguer inter iste casos, conforme al exacte situation in que le aventuradores se discoperi.

## CONCURSOS

Alcun vices ha un situation in que duo personas debe comparar attributos, habilitates, o altere tractos pro decider un

competition. Illo con le grado plus maxime non *semper* gana . . . ma esse como conjetura. Un “concurso” es un rapide methodo pro manear un competitive situation sin exequer lo in detalio. In un Concurso, cata competitor prova un successo rolo contra le abilitate que es essente provate – con omne applicabile modifier – e allora compara su resultado a lo de su adversario. Ha duo diferente methodos de facer iste comparison.

### Rapide Concurso

Un “Rapide Concurso” es un competition que se fini in breve – frequentemente in un secunda, e forsan *presto*. Exemplos include duo inimicos sasiente a un pistola o duo cutello jectatores competente a jectar plus proxime a un scopo.

Cata competitor prova su successo rolo. Si un succede e le altere falle, le victor es obvie. Si ambe succede, le victor es lo con le margine de successo plus gran; si ambe falle, le victor esse lo con le margine de fallimento minus gran. Un paritate significa que necuno ganiate (in le exemplos in alto, ambe lucatores simul sasi le arma, o le cutellos colpate al mesme distantia del scopo).

### Margine de Victoria

Le amonta con que le victor batteva le perdente frequentemente esse importante – successo per 5 contra fallimento per 5

generalmente significa melior que successo per 2 per successo per 1! Le “margine de victoria” del victor es le differentia inter su margine de successo e le margine de successo del perdente si ambe succedite, le summa de su margine de successo e le margine de fallimento del perdente si il succedite e le perdente fallite, o le differentia inter su margine de fallimento e le margine de fallimento del perdente si ambe fallite.

### Regular Concurso

Un “Regular Concurso” esse un lente competition con multe cambios del testa – per exemplo, luctas con brachios.

Cata persona essaya su successo rolo. Si un succede e le altere falle, le victor esse obvie. Si ambe succede o ambe falle, le relative locationes del competitores resta sin cambio e illos rola altere vice. Finalmente, un persona succede quando le altere falle. A ille tempore, le persona que succede esse le victor.

Le longitude de *joco tempore* que cata tentativa assume varia con le activitate, e esse al JM. In un situation de combatto, cata tentativa assume un secunda . . . sed in un concurso de bibliotheca investigation, con le fate del mundo dependente de illo que prime trova un certe obscur referentia, cata tentative pote assume dies de tempore.

## REACTION ROLOS

Quando le JPs incontra un NJP de qui reaction non esse predeterminate, le JM face un “reaction rolo” con 3d. Le plus le rolo, le plus le reaction. Le JM allora joca le NJP conforme al suggestiones in le *Reaction Tabula*.

Le JM debe facer le resultado de iste rolo un secrete. Le jocatores non sape, per exemplo, si ille apperentemente amical vetule fermero los da bon aviso o si il esse inviante los a un trappa.

Un reaction rolo *non* esse un successo rolo. Ha tres importante differentias:

1. Non ha un “nivello” contra que tu rola.
2. Un alte rolo esse *bon*, non mal.
3. Reaction modificatores applica directemente al rolo del datos. Un reaction *premio* esse alicun factor que face NJPs plus amical, e un reaction pena esse alicuno que influentia NJPs contra le JPs.

Unes commun reaction modificatores:

*Personal appareantia e conducta.* Iste esse especialmente ver pro le JP que parla! Appareantia plus que medie da un premio, como unes advantages (vide p. 8). Appareantia minus que medie e multe disadvantages da un pena.

*Racial o national prejudicio.* Elfes no ama nanos, le Franceses no ama le Germanos, et cetera. Istes usualmente esse penas, e esse representate per un Intolerantia disadvantage del NJP.

*Conducta appropriate per le jocatores!* Hic esse un occasion pro premiar bon jocation a rolos. Bon conducta pote valer +1 o plus! Mal conducta que evoca hostilitates pote dar le partita -1 o -2 in le reaction rolo. Nunquam dice le jocatores, “Tu rolava un fallimento critic!” – sol rolojocar le persona offendite, pro que illos comprendera lo.

Reaction rolos esse bon quando esse usate pro adder un nota de fortuna e hasardo al joco – e esse plus divertimento pro le JM, tambien! Totevia, *nunquam substitue ration e logical con rolos de datos.*

## REACTION TABULA

Rola 3 datos e applica alicun reaction modificatores.

*0 o minus: Disastro.* Le NJP detesta le personas e agera contra le personas. Nihil es prohibite: battalia, tration, ridiculo, o ignorante un supplica de vita o morte esse possibile.

*1 a 3: Multe Mal.* Le NJP non ama le personas e agera contra le personas si esse commode facer lo: battalia, dante brutamente injuste terminus in un transaction, et cetera.

*4 a 6: Mal.* Le NJP non se inquieta re le personas e agera contra illos (como in alto), si il pote profiter per agente assi.

*7 a 9: Mediocre.* Le NJP non esse interessante. Il pote esser desagradabile, demanda un moneta contate ante que offerente adjuta, o alicuno assi.

*10 a 12: Neutral.* Le NJP ignora le personas si es possibile. Il es is totalmente inimpressionate. Transactiones esse lisie e routinari, durante que protocollo esse observae.

*13 a 15: Bon.* Le NJP ama le personas e esseva servicial con normal, quotidian requestas. Rational demandas esse accordate.

*16 a 18: Multe Bon.* Le NJP adora le personas e esse multe servicial e amical, e offere adjuta gratuite e terminos favorabile in multe cosas.

*19 o melior: Excellente.* Le NJP esse extrememente impressionate per le personas, e sempre age in su favor; intra le limites de su capacitate – forsan hasardante su vita, sanitate, o reputation.

# INJURIA ROLOS

Un “injuria rolo” esse un rolo facite in un luca, pro calcular quante damno que tu faceva a tu inimico. Injuria rolos usa le

“datos+addes” systema (vide p. 2). Plure cosas pote afficer le injura final infligite per tu attacco. Armatura reduce le damno recipite per le

portator. Certe attaccos face plus injura si illos penetrar le armatura. Tote cosa esse explicate in le regulas de combatto— vide p. 29.

# PERSONAS

Quando tu joca a rolos, tu assume le parte de un altere personage – un “persona” que tu crea. **GURPS** te lassa decider exactemente que typo de heroe que tu devenira. Minator de asteroides? Mago? Temporenavtica professional? Tu pote usar un heroe o heroina de fiction, or crear un personage original como tu nove ego. Quando tu sape que rolo tu vole jocar, esse tempore pro dar vita a illo!

Le JM (Joco Maestro – illo que esse conducente le joco) te dara alcun amonta de *characteristic punctos* con que on pote “emer” su habilidades. Per exemplo, le plus forte tu vole esser, le plus punctos que emera. Tu tambien pote emer propitie tractos social, como Ricchezza, e special

habilidades que esse nominate *ventajas* (vide p. 8).

Si tu vole plus habilidades que tu pote emer con le budget que le JM te dava, tu pote obtener plus punctos per acceptar un fortia (o un aspecto, richessa, stato social, et cetera) minus que normal, o per sumer *disventajas* – specific handicapes como mal vision o un phobia de celsitudes (vide p. 10).

Le duo maxime importante cosas que on ha que saper re su persona esse *qui il es e que rolo que tu vole que il jocara in su aventuras*. Apprende que typo de joco que le JM intende a precurrer que que typos de personas que il intende permitir. Tum, incipe impler le detalios. Ha plure modos de approchar iste.

Tu pote optar le habilidades que tu vole, expender le punctos, crear un concepto que conveni a le persona e le habilidades. Un bon persona esse multe plus que un corpore de habilidades, ma “pascere” le habilidades pote esser un grande inspiration.

Tu tambien pote, alternativamente, optar pro le primari qualitates de tu persona primemente – le selecte cosas *characterisalo*, como su historia personal, aspecto, conducta, aptitudes, e habilidades. Excogita como il acquireva illes qualitates, tunc expende tu punctos pro tractos que conveni iste qualitates.

# CHARACTERISTIC PUNCTOS

Characteristic Punctos esse le “numerario” del creation de personas. Qualcosa que affina tu habilidades *costa* characteristic punctos: tu debe expender punctos equal al precio listate de un habilite pro adder ille habilite a tu persona folio e usar lo in jocation. Qualcosa que reduce tu capacitates habe un negativa precio – id es, *il te rende* alcun punctos. Per exemplo, si tu comenciava con 125 punctos, eme 75 punctos de *ventajas*, e assume -15 punctos de *desventajas*, tu habe  $125 - 75 + 15 = 65$  punctos que totevia remane.

## Punctos Al Comenciation

Le JM decide quanto characteristic punctos con que le jocator personas (JPs) – le heroes – comencia. Le amonta depende in como capace que le JM vole que le personas esser. Alcun nivellos de poter, per exemplo, con suggerite amontas de initial punctos:

*Debile (minus que 25 punctos):* Infantes, sclavos sin mentes, zombis, et cetera.

*Medie (25-50 punctos):* Le usual gente, como contabiles e servitores.

*Competente (50-75 punctos):* Athletas, officieros del policia, le gente ric. . . alicuno que habe un notabile *avantage* super “normal” personas in un aventura.

*Exceptional (75-100 punctos):* *Stellar* athletas, *locotenente* del policia, et cetera.

*Heroic (100-200 punctos):* Personas al realistic realistic pinnaculo del habilite physic, mental, o social; per exemplo, SEALs del american flotta, scientistas de fama mundial, e millionarios.

*Plus Que Real (200-300 punctos):* Ducente rolos in fimles de martial artes, novellas de phantasia, et cetera.

*Legendari (300-500 punctos):* Protagonistas de poemas e folklore epic.

Iste nivello initial esse, a vices, referite como le *nivello del poter* del campania.

## Limite De Desventajas

Un *disavantage* es alicue con un costo negative, includente basse attributos, reduced stato social, e omne specific incapitate que esse listate sub *Disventajas* (p. 10). In theoria, tu pote adder *desventajas* usque tu habe bastante punctos pro comprar qualcunque *ventajas* e habilidades que tu vole. In realitate, JMs usualmente impone un limite del amonta de punctos un JP pote recipere del *desventajas*. Un bon general regula esse limitar *desventajas* a 50% de punctos initial – per exemplo, -75 punctos in un 150-puncto joco.

# BASIC ATTRIBUTOS

Quatro numeros que esse nominate “attributos” defini tu basic capacitates: Fortia (FO), Agilitate (AG), Intelligentia (IN), e Vitalitate (VI).

Un nivello de 10 in alcun attributo esse *gratuite*, e representas le media human. Nivellos plus alto *costa* punctos: 10 punctos pro elevar FO o VI per un nivello, 20 punctos pro elevar AG o IN per un nivello. Similarmente, nivellos minus que 10 habe un *costa* negative: -10 punctos per nivello pro FO o VI, -20 punctos per nivello pro AG o IN. (Rememora que negative nivellos de punctos

te da restitue punctos pro expender in alco altere!)

Personas usualmente habe attributos de 1 a 20, e humanos normal habe attributos de 8 a 12. Nivellos plus que 20 esse possibile, ma tipicamente esse reserivate pro esseres divin – inquire al JM ante que emer un tal nivello. Al altere extreme del scala, 1 esse le minimo pro un humano.

Le basic attributos que tu selige determinara tu capacitates – tu meritos e defectos – in omne parte del joco. Selige sagemente:

**6 o minus:** *Stropiante*. Un tal attributo severmente constringera tu maniera de viver.

**7:** *Mal*. Tu limitationes esse immediate obvie a quicunque que te incontra. Isto esse le nivello plus basse que tu pote haber e ancora passar como capace.

**8 o 9:** *Minus que medie*. Tal nivellos esse limitante, ma intra le normas human. Le JM pote prohiber attributos minus que 8 pro active aventuradores.

**10: Medie.** Gente usual vive ben con un nivello de 10!

**11 o 12: Plus que medie.** Iste nivellos esse superior, ma intra le normas human.

**13 o 14: Exceptional.** Tal attributo esse immediatamente apparente – como musculos protuberante, gratia felin, facete dialogo, o radiante sanitate – a los que te incontra.

**15 o plus: Stupende.** Un attributo a iste nivello causa constante commento e probabilemente guida tu carriera.

## Fortia (FO)

**±10 punctos/nivello**

Fortia mesura poter physic e massa. Esse multe importante si tu esse un guerrero in un primitive mundo, proque un FO alte te permette dar e recipere plus injuria in mano-a-mano combatto. Alcu adventurador discoperiva que FO esse utile pro levante e jectante cosas, movente rapidamente con un carga, et cetera.

Fortia esse plus “illimitate” que altere attributos; nivellos plus que 20 esse commun inter esseres como grande animales, monstros del phantasia, e robotos.

## Agilitate (AG)

**±20 punctos/nivello**

Agilitate mesura un combination de grossier motor habilitates, coordination, e dexteritate. Illo controla tu capacitate basic con normal athletic, combattente, e vehiculo-operation habilitates, e con habilitates con mestieros que require un accurate mano. AG tamben adjuta determinar Basic Velocitate (un mesura de reflexos, p.6) e Movente Velocitate (como veloche que tu curre, p. 6).



## Intelligentia (IN)

**±20 punctos/nivello**

Intelligentia largemente mesura le poter del mente, includente creativitate, intuition, memoria, perception, ration, sanitate mental, e voluntate. Illo regula tu capacitate con omne habilitates



Nomine \_\_\_\_\_ Jocator \_\_\_\_\_ Total Punctos \_\_\_\_\_  
Talia \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Dimension Mod. \_\_\_\_\_ Etate \_\_\_\_\_ Utilisabile Punctos \_\_\_\_\_  
Apparentia \_\_\_\_\_

Persona Folio		CURRENTE		Linguas		Parlate		Scribite	
<b>FO</b>	[ ]	<b>PV</b>	[ ]		[ ]		[ ]		[ ]
<b>AG</b>	[ ]	<b>VOL</b>	[ ]		[ ]		[ ]		[ ]
<b>IN</b>	[ ]	<b>PER</b>	[ ]		[ ]		[ ]		[ ]
<b>VI</b>	[ ]	<b>FP</b>	[ ]		[ ]		[ ]		[ ]
BASIC LEV. (FO x FOS) _____ DAM Pul. _____ Hac _____		BASIC Velocitate _____ [ ]		Movente Velocitate _____ [ ]		DR		NF: Cultural Familiaritates _____ [ ]	
INCOMBRAMENTO		MV		EVASION		PARATION		Modificadores A Reacciones	
Nulle (0) = BL _____	Vel x 1 _____	Evasion				Apparentia _____		Stato _____	
Leve (1) = 2 x BL _____	Vel x 0.8 _____	Eva -1 _____				Reputation _____			
Moderate (2) = 3 x BL _____	Vel x 0.6 _____	Eva -2 _____							
Pesante (3) = 6 x BL _____	Vel x 0.4 _____	Eva -3 _____							
M. Pesante (4) = 10 x BL _____	Vel x 0.2 _____	Eva -4 _____							
BLOCATION		HABILITATES		Nomine		Nivello		Relative Nivello	
AVANTAGES E BENEFICIOS									
DISAVANTAGES E PECULIARITATES									

Permission esse impartite a photocopiar iste forma a 200% pro usage personal. Iste e altere formas e materiales supportante pro **GURPS** pote esse discargate a [www.sjgames.com/gurps/resources](http://www.sjgames.com/gurps/resources). Copyright © 2006 Steve Jackson Games Incorporated. Tote le derechos reservate.

mental – scientia, social interaction, magia, et cetera. Alicun mago, scientista, o ingeniero indige un alte IN primarimente. Le secundari characteristics de Voluntate (p. 6) e Perception (p. 6) esse basate in IN.

## Vitalitate (VI)

**±10 punctos/nivello**

Vitalitate mesura energia e sanitate. Illo representa stamina, resistentia (a veneno, morbo, radiation, et cetera.), e basic constitution. Un alte VI esse bon pro alicuno – ma illo esse *vital* pro milites primitive. VI determina Fatiga Punctos, e adjuta determinar Basic Velocitate (p. 6) e Movente Velocitate (p. 6).

## Basic Levation (BL)

Basic Levation esse le maxime peso que tu pote levar super tu capite con un mano in un secunda. Esse equal a (FOxFO)/5 libras. Si le BL esse 10 libras o plus, arrotunda al plus proxime numero integre; pro exemplo, 16.2 libras deveni 16 libras. Le medie humano habe FO 10 e un BL de 20 libras.



## Manetate

Decide si tu esee sinistromane o dextromane. Si tu essaya facer quecunque significative con tu debile mano, tu esse a un pena de -4 a tu habilitate. Iste pena non applica a cosas que tu normalmente face con tu debile mano, como usar un scuto.

GURPS non distingue inter le sinistromane o le dextromane; ambe esse 0 punctos. Totevia, esser ambidextere esse un avantage que costa punctos -- vide p. 8.

# SECUNDARI CHARACTERISTICAS

“Secundari characteristics” esse quantitates que depende directemente de tu attributos. Tu pote altiar o abassar iste quantitates per adjutar tu attributos.

**Punctos de Vita (PV)** representa le capacitate de tu corpore de sustener injuria. Tu PV esse equal a tu FO. Per exemplo, FO 10 da 10 PV.

**Voluntate (Vol)** mesura tu capacitate de indurar pscologic tension (hypnotismo, interrogation, lavage del cerebro, seduction, timor, tortura, et cetera) e tu your resistentia al supernatural attaccos (magia, psionicas, et cetera.). Voluntate esse equal a IN. Voluntate non representa *physic* resistentia – eme VI si illo es que tu vole!

**Perception (Per)** representa tu general vigilantia. Le JM face un “senso rolo” contra tu Per pro determinar si tu observa algo. Per equala IN.

**Fatiga Punctos (FP)** representa le “energia reserva” de tu corpore. Tu FP equala tu VI. Per exemplo, VI 10 da 10 FP.

**Basic Velocitate (Vel)** esse un mesura de tu reflexos e tu general physic rapiditate. Adjuta determinar tu velocitate de curre, tu fortia de eluder un attacco, e quando tu age in combatto (un alte Basic Velocitate te lassa “super-reager” tu inimicos).

Pro calcular Basic Velocitate, adde tu VI e AG, e postea divide le total per 4. *Non arrotonda le total.* Un 5.25 esse melior que un 5!

**Evasion:** Tu Evasion defensa (vide *Evasion*, p. 28) equala tu Basic Velocitate + 3, sin alcun fractiones. Per exemplo, si tu Basic Velocitate esse 5.25, tu Evasion esse 8. Tu habe que rolar minus que tu Evasion con 3d pro evader un attacco.

**Movente Velocitate (MV)** esse tu rapiditate per le terra, in yards per secunda. Iste esse quante veloce tu pote curre (ben que tu pote un pauc plus veloce si tu sprinta in un linea recte; vide p. 23).

Movente Velocitate comencia equal a Basic Velocitate, minus quecunque fraction; per exemplo, un Basic Velocitate de 5.75 da MV 5. Un medie persona habe un Basic Velocitate de 5; ergo, il pote curre circa 5 yards per secunda si irrestrictite.

## Basic Damno (Dam)

Tu FO determina quanto damno tu da in combatto sin armas o con un arma melee. Duo typos de damno se deriva de FO:

**Pulsante** damno (abbreviate “pul”) esse tu basic damno con un colpo de pugno, de pede, o de un arma pulsante (como un scherma spada o lancea).

**Hachante** damno (abbreviate “hac”) esse tu basic damno con un hachate arma, como un hacha, massa, o spadon -- quecunque que age como un levator pro multiplicar tu FO.

Consulta le sequente tabula pro tu basic damno. Isto esse date in le formato “datos+addes.”

### Tabula de Basic Damnos

FO	Pulsante	Hachante
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Damno esse, alcun vices, abbreviate como “Dam.” In tu persona folio, lista Pul, e postea Hac, separte per un linea; pro exemplo, si tu habe FO 13, tu lista “Damno 1d/2d-1.”



# IMAGINE E ASPECTOS

Iste defini le intrinsic tractos social de tu persona: apparentia, maniera, e stato. Tractos con un positive valores (per exemplo, plus-que-medie Apparentia, Voce) esse considerate advantages (p. 8), e obedi al usual regulas pro advantages. Alteres (per exemplo, minus-que-medie Apparentia, Odiose Personal Habitos) habe valores negative, e esse tractate como disadvantages (p. 10). Ancora alteres (per exemplo, talia e peso, sinestromane o dextromane) sol adde “color.”

## Apparentia

Apparentia esse largemente un “special effecto” – tu pote seliger alcun apparentia physic que tu ama.

Apparentia esse evaluate in nivellos. Le majoritate de gente habe “Normal” apparentia, pro 0 punctos. Bon aspectos da un premio al reacciones; isto esse un advantage e costa punctos. Inattractive aspectos da un pena al reacciones; isto esse un disadvantage, e te restitue punctos.

**Horrende:** Tu habe qualcunque typo de aspectos disgustose que tu pote imaginar: un sever maladia cutanee, vacue oculos . . . preferabilemente plure cosas simul. Isto da -4 con reaction rolos. -16 punctos.

**Fede:** Como in alto, ma non tam mal – forsan sol mal pectinante e cariate dentes. Isto da -2 con reaction rolos. -8 punctos.

**Inattractive:** Tu paer vagemente non attractive, ma non esse algo que alcun pote identificar e nominar. Isto da -1 con reaction rolos. -4 punctos.

*Average:* Le nivello medie. Le majoritate habe Average apparentia. *0 punctos.*

*Attractive:* Tu non entra in concursos del beltate, ma tu decisemente esse de bon aspecto. Isto da +1 con reaction rolos. *4 punctos.*

*Belle:* Tu *pote* entrar concursos del beltate. Isto da +4 con reaction rolos facite per illos qui esse attrahite a tu sexo, +2 con le alteres. *12 punctos.*

*Multe Belle:* Tu *pote* *vincer* concursos del beltate – frequentemente. Isto da +6 con reaction rolos facite per illos qui esse attrahite a tu sexo, +2 con le alteres. *16 punctos.*

## Charisma

### 5 punctos/nivello

Tu habe un capacitate natural a impressionar e ducer alteres. Alicuno pote

acquirer un semblantia de charisma per aspectos, manieras, e intelligentia – ma *real* charisma esse independente de iste cosas. Cata nivello da +1 con tote reaction rolo facite per sapiente esseres con que tu active-mente socialisa (conversar, sermonisar, et cetera.); +1 a *Influentia* rolos (vide *Influentia* *Rolos*, p. 24); e +1 a *Direction* e *Elocution* habilitates. Le JM pote judicar que tu Charisma non affice membros de extrememente alien racias.

## Odiose Personal Habitros

### -5, -10, o -15 punctos

Tu usualmente o semper te comporta in un maniera que esse repugnante a alteres. Un Odiose Personal Habito (OPH) vale -5 punctos pro cata -1 a reaction rolos facite per illos qui nota tu problema. Specifica le

habito quando tu crea tu persona, e calcula le valor con le JM.

*Exemplos:* Mal odor, constante sanguinamento del naso, o inharmoniose cantation da -1 a reacciones, e vale -5 punctos. Constante jocos de parolas o expusente per le pavimento da -2 a reacciones, e vale -10 punctos. Habitros de -15 punctos (con -3 a reacciones) nos da al imaginationes de illes qui esse bastante depravate de voler les!

## Voce

### 10 punctos

Tu habe un naturalmente clar, resonante, e attractive voce. Isto te da +2 con alcun habilitate que depende a parola or cantation (cone le sanction del JM, naturalmente). Tu tambien habe +2 con alcun reaction rolo facite per alicuno qui pote audir tu voce.

# FUNDO SOCIAL

Esse un advantage esser technologicamente avantiata o linguisticamente talentose. Esser *Inadequate* in iste areas pote esser un stropiante disadvantage.

## NIVELLO TECHNOLOGIC (NT)

“Nivello technologic” (o “nivello tec”) esse un numero que mesura disveloppamento technologic. Le plus avantiata le societate, le plus esse su NT. Le JM te informara le NT de su mundo.

Personas tambien habe un NT, equal a lo del technologia con que illes esse le plus familiar. A minus que tu esse specialmente primitive o avantiata, tu personal NT essera le mesme de lo del mundo.

In alicun mundos de jocar, tu personal NT pote differer del usual del campania. Un mundo pote esse NT8 normalmente, ma le citanos de un avantiata nationes pote esser NT9 quando illos de un region indisseloppate pote esser NT7.

## Basse NT

### -5 punctos per NT minus que campania NT

Tu personal NT esse minus que lo del normal de tu mundo de campania. Tu comencia *sin* cognoscentia (o habilitate ininstruite) de equipamento plus alte que tu personal NT. Tu pote apprender AG-basate habilitates technologic (pertinente a vehiculos, armas, et cetera.) dum jocation, si tu pote trovar un insentiente, ma differentias fundamental in pensar te impedi de apprender IN-basate habilitates technologic.

## Alte NT

### 5 punctos per NT plus que campania NT

Tu personal NT esse plus que lo del normal de tu mundo de campania. Tu pote comenciar jocation con habilitates de equipamento usque a tu personal NT. Isto esse utile si tu tambien habe accesso a equipamento de un alte NT, ma le cognoscentia de un alte-NT doctor o scien- tista pote esser multe utile in in basse-NT location, aun sin specialisate equipamento!

## LINGUAS

**GURPS** suppone que le majoritate de personas pote leger e scribir su natal lingua. Iste habilitate non costa punctos, ma tu debe notar tu natal lingua in tu persona folio; per exemplo, “Interlingua (Native) [0].”

## Nivellos de Comprehension

Le costa in punctos de apprende un altere lingua depende in tu “nivello de comprehension”: un mesura de tam bon tu functiona in ille lingua. Il ha quatro nivellos de comprehension:

*Nulle:* Tu non sape le lingua. *0 punctos.*

*Imperfecte:* Tu sape quasi bastante de supervive in quotidian vita, ma tu habe un pena de -3 con habilitates que depende in lingua. *1 puncto pro parlate, 1 puncto pro scribite.*

*Accentuate:* Tu pote communicar claramente. Tu habe un pena de sol -1 con habilitates que depende in lingua. *2 punctos pro parlate, 2 punctos pro scribite.*

*Native:* Tu pote usar le lingua tam bon como un native educate. Tu comencia con un lingua a iste nivello pro gratuite. *3 punctos pro parlate, 3 punctos pro scribite.*



## Litteritate

Tu nivello de comprehension scribite determina tu grado de literate con ille lingua:

*Illiterate:* Un nivello de comprehension scribite de Nulle significa que tu nullemente pote leger le lingua.

*Semi-literate:* Un nivello de comprehension scribite de Imperfecte significa que tu habe que leger tardemente. Rola contra IN pro comprender le significato basic!

*Literate:* Un nivello de comprehension scribite de Accentuate o Native significa que tu pote leger e scriber celereamente.

Tu habe un nivello Native de comprehension scribite con tu natal lingua gratuite. Esse un disadvantage esser minus literate: -1 puncto pro Accentuate, -2 punctos pro Imperfecte, o -3 punctos pro Nulle.

# OPULENTIA E INFLUENTIA

Nunc tu habe que determinar tu position in tu societate: Quante moneta habe tu, de que privilegios frue tu, e como reage alteres a tu?

## OPULENTIA

Opulentia esse relative. Un medie-classe American vive con plus lux que un rege medieval, ma il habe minus numismas de auro in su basamento. Tote depende in le mundo de jocar.

Personal opulantia esse evaluate in "opulentia nivellos." Un livello de "Medie" no costa punctos, e te permette habe le medie modo de vita de tu mundo de jocar. Le resto de iste regulas applica si tu esse inusualmente povre o ric, o habe un fonte de receptas que non exige laborar.

## Opulentia

### Varie

Opulentia plus que medie esse un advantage; significa que tu comencia con bis o plus del medie initial opulentia de tu mundo de jocar. Opulentia minus que medie esse un disadvantage; significa que tu comencia con sol un fraction del medie initial opulentia.

*Sin Moneta:* Tu non habe un empleo, ni fonte de receptas, ni moneta, ni alteremente que le vestimentos que tu esse portante. O

tu non esse capace de laborar o non ha empleos. -25 punctos.

*Povre:* Tu initial opulentia sol esse 1/5 del medie initial opulentia de tu societate. Alcun empleos non esse disponibile a tu, e nincuno empleo que tu trova paga multo. -15 punctos.

*Povrette:* Tu initial opulentia sol esse 1/2 del medie initial opulentia de tu societate. Alcun empleo esse aperte a tu (tu pote esser un doctor o actor con sol povrette opulentia), ma tu non gania multe. -10 punctos.

*Average:* Le medie nivello de opulentia, como explicate in alto. 0 punctos.

*Confortabile:* Tu labora pro tu vita, ma tu modo de viver esse melior que usual. Tu initial opulentia esse duple que medie. 10 punctos.

*Ric:* Tu initial opulentia esse quintuple que medie; tu vive multe bon. 20 punctos.

*Multe Ric:* Tu initial opulentia esse ventuple que medie. 30 punctos.

*Hyper Ric:* Tu initial opulentia esse centuple que medie. Tu pote emer qualcosa que tu vole sin considerar le costo. 50 punctos.

## REPUTATION

Esse possibile que esser tam cognate que tu reputation se deveni a un advantage o un disadvantage. Isto affice reaction rolos facite per NJPs (vide p. 3).

Le detalios de tu reputation are a vos; tu pote esser cognocite pro virtute, ferocitate, mangiante verde serpentes, o quecunque

que tu vole. Comocunque, tu *habe* que defenir detalios.

Specifica le modifier a reaction rolos que tu da a los que te recognoce. Isto determina le basic costo de tu reputation. Pro cata +1 con reaction rolos (usque +4), le costo esse 5 punctos. Pro cata -1 pena (usque -4), le costo esse -5 punctos.

## IMPORTANTIA

Tu formalmente recognocite *loco* in societate esse distincte de tu personal fama e fortuna.

## Stato

### 5 punctos/nivello

Stato esse un mesura de tu stato social. In le majoritate de mundos de jocar, nivellos de Stato rangia de -2 (servo o canalia) a 8 (potente imperator o deo-rege), con le normal homine essente Stato 0 (justo un ordinari citatano). Si tu non specificamente eme Stato, tu habe Stato 0. Stato cosa 5 punctos per nivello. Per exemplo, Stato 5 costa 25 punctos, e Stato -2 esse -10 punctos.

Stato plus que 0 significa que tu esse un membro del regente classe de tu cultura. A causa de isto, alteres *sol in your cultura* defere a tu, e isto da un premio con cata reaction rolos. Stato minus que 0 significa que tu esse un servo o sclavo, o simplemente multe povre.

# AVANTAGES

Un "avantage" esse un utile tracto que te da un nove capacitate mental, physic, o social. Cata advantage ha un costo in characteristic punctos. Isto esse secur pro alcun advantages; alteres pote esse comprate in "nivellos," con varie costo per nivello (per exemplo, Acute Vision costa 2 punctos/nivello, dunque si tu vole Acute Vision 6, tu debe pagar 12 punctos). Avantages con "Varie" costo esse plus complicate; lege le description del advantage pro detalios.

Le JM habe le final directo de seliger si alcun advantage conveni a un specific concepto de un persona.

## AVANTAGE LISTA

### Acute Sensos

#### 2 punctos/nivello

Tu habe superior sensos. Cata Acute Senso esse un independente advantage que da +1 per nivello a cata Senso rolos (p. 24) que tu face- o que le JM face pro tu - usante ille senso. Le disponibile typos esse:

- Acute Audito
- Acute Gusto e Olfaction
- Acute Tacto
- Acute Vision

### Alte Limite de Dolor

#### 10 punctos

Tu pote esser ferite tam facilmente como alicuno altere, ma ti non *senti* tam man. Tu *nunquam* suffer un choc pena quando tu esse ferite. In plus, tu habe +3 con cata VI rolos contra abattion e estrudition - e si tu esse torturate physicamente, tu habe +3 a resister. Le JM pote permettre te que rolar contra Vol+3 pr ignorar dolor in altere situationes.

### Ambidexteritate

#### 5 punctos

Tu pote lutar o alteremente ager equalmente bon con un mano o le altere, e tu *nunquam* suffre le -4 AG pena pro usar le "debile" mano (vide p. 5). Si alco accide un de tu brachios o manos, suppone que es le sinistre.

### Animal Empathia

#### 5 punctos

Tu esse inusualmente talentose con sensar le motivationes de animales. Quando tu revider un animal, le JM rola contra tu IN e te dice que tu "sensa" Isto revela le stato emotional del bestia - amical, espaventate, hostile, famelic, et cetera - e si esse sub controllo supernatural. Tamben, tu pote usar tu Influentia habilitates (vide p. 15) con animales justo como tu pote con sapiente esseres, que usualmente assecura un reaction positive.

### Augmentate Defensas

#### Varie

Tu esse inusualmente bon con evade attaccos! Isto pote esser a causa de attente observation de tu inimico, focalisate *chi*, o alique altere que deveni tu fundo. Ha tres versiones:

*Augmentate Blocation:* Tu habe +1 con tu Blocation nivello con le Scuto habilitate. 5 punctos.



*Augmentate Evasion:* Tu habe +1 con tu Evasion nivello. *15 punctos.*

*Augmentate Paration:* Tu habe +1 con tu Paration nivello. Tu pote emer iste avantage pro nude manos (5 punctos), pro alcun Melee Arma habilitate (5 puncto), o pro *omnte* parationes (10 punctos). *5 o 10 punctos.*

## Combatto Reflexos

**15 punctos**

Tu habe extraordinari reacciones, e esse rarmente sorprendite pro plus que un momento. Tu habe +1 con cata active defensa rolos (vide *Defender*, p. 28) e +2 con Espavento Rolos (vide *Espavento Rolos*, p. 24). Tu nunca hesita in un situation de suprisa, e tu ha +6 con cata IN rolos facite pro eveliar, o recuperar de suprisa o mental “choc.”

## Difficile a Occider

**2 punctos/nivello**

Tu ese multe difficile a occider. Cata nivello de Difficile a Occider da +1 con VI rolos facite pro superviver a -PV o minus, e con alcun VI rolo in que fallimento significa instante morte (a causa de attacco cardiac, veneno, et cetera). Si iste premio esse le differentia inter successo e fallimento, tu colabe, apparente morte (o incapace), ma tu reprende tu sensos in le usual amonta de tempore – vide *Recuperar de Inconscientia* (p. 30).

## Empathia

**15 punctos**

Tu habe un “senso de homines.” Quando tu primemente revide alicuno – o esse reunite pois un absentia – tu pote demandar del JM un rolo contra tu IN. Il te dicera que tu “sensa” re ille persona. Con un fallite IN rolo, il *mentira!*

Iste talento esse eccellente pro notar spias, possession, et cetera, e pro determinar le ver fidelitates del NJPs.

## Impavide

**2 punctos/nivello**

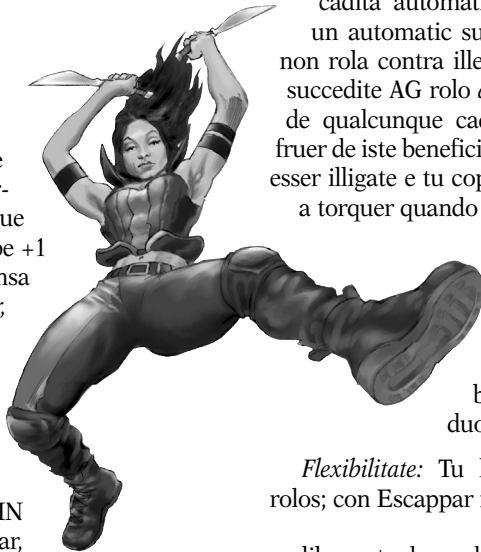
Esse difficile que espaventar o intimidar ti! Adde tu nivello de Impavide a tu Voluntate quando tu face un Espavento Rolo o resiste le Intimidation habilitate (p. 15) o un supernatural poter que induce

terror. Tu tamben subtrahe tu nivello de Impavide de alicun Intimidation rolos facite contra ti.

## Felin Cadita

**10 punctos**

Tu subtrahe cinque yardes de un cadita automaticamente (justo como un automatic successo de Acrobata – non rola contra ille de nove). In plus, un succedite AG rolo *divide in duo* le injuria de qualunque cadita (vide p. 32). Pro fruer de iste beneficios, tu membros ha que esser illigate e tu copore ha que esse libere a torquer quando tu cade.



## Flexibilitate

**5 o 15 punctos**

Tu copore esse inusualmente flexible. Iste avantage ha duo nivellos:

*Flexibilitate:* Tu habe +3 con Montar rolos; con Escappar rolos pro

liberar te de cordas, manicas de ferro, e similar frenos. Tu pote ignorar usque a -3 in penas de laborar in impeditate clausuras (includente multe Explosivos e Mechanico rolos). *5 punctos.*

*Super Flexibilitate:* Como in alte, ma aun plus. Tu non pote extender o comprimer te anormalmente, ma alcun parte de tu copore pote plicar in qualunque maniera. Tu habe +5 con Montar, Escappar, e con essayos de distaccar te de frenos. Tu pote ignorar usque a -5 in penas pro impeditate clausuras. *15 punctos.*

## Fortuna

**Varie**

Tu esseva nascite fortunate! Ha tres progressivamente plus “cinematic” nivellos de Fortuna:

*Fortuna:* Un vice per hora de *jocation*, tu pote rerolar un singule mal rolo duo vices e usar le melior del tres rolos! Tu habe que declarar que tu esse usante tu Fortuna immediatamente pois que tu rola le datos. *15 punctos.*

*Extraordinari Fortuna:* Como in alte, ma usabile cata 30 minutas. *30 punctos.*

*Ridicule Fortuna:* Como in alte, ma usabile cata 10 minutas! *60 punctos.*

Tu Fortuna sol applica a tu proprie rolos de successo, injuria, or reaction; o a externe eventos que affice tu o tote de tu partita, o quando tu esse essente attaccate (in tal caso, tu pote fortia le aggressor que rolar tres vices e usar le *pejor* rolo!).

## Lingua Talento

**10 punctos**

Tu habe un natural capacitate con linguas. Quando tu apprende un lingua a un nivello de comprehension plus que Nulle, tu automaticamente functiona al proxime plus alte nivello.

## Nocte Vision

**1 puncto/nivello**

Tu oculos ajusta facilmente al tenebras. Cata nivello de iste avantage (maxime nove nivellos) te permette ignorar -1 in combatto o vision penas a causa de tenebras, a condition que jam ha a minus un pauc de lumine.

## Osante

**15 punctos**

Fortuna surride super tu quando tu face riscos! Alcun tempore que tu age con risco innecessa (in le opinion del JM), tu habe un +1 con cata habilitate rolos. Item, tu pote rerolar alcun fallimentos critic que eventum tal hasardose conducta.

## Perfecte Balancia

**15 punctos**

Tu sempre pote restar stante, non importa como stricte le superficie de ambular (corda tense, cornice, membro de arbore, et cetera.), sub normal conditiones sin haber que rolar. Si le superficie esse molliate, lubric, o instabile, tu habe +6 con rolos que restar stante. In combatto, tu habe +4 con AG e AG-basate habilitate rolos que restar stante o evader esser abatte. Finalmente, tu habe +1 con le Acrobata e Montar habilitates.

## Periculo Senso

**15 punctos**

Tu non pote depender in illo, ma a vices tu habe un spinose sensation in le basse de tu mente que te dice que alco esse false . . . Le JM rola un vice contra tu Perception, secretamente, in alcun situation que involve un insidia, imminente disastro, o similar hasardo. Con un successo, tu ha bastante advertimento que tu pote ager. Un rolo de 3 o 4 significa que tu habe un pauc detalio del natura del peligro.

## Resistente

**Varie**

Tu esse naturalmente resistente (o aun immun) a maladies o venenos. Isto te da un premio con cata VI rolo pro resister incapacitation o injuria de tal cosas.

*Resistente a Maladias:* Tu pote haber un +3 premio pro 3 punctos o un +8 premio pro 5 punctos.

*Resistente a Venenos:* Tu habe un +3 premio, costante 5 punctos.

## Saltator

### 100 punctos

Tu pote viagar a transverso de tempore o a parallel mundos (a vice sapite como “temporelineas”) simplemente per voler le “salto.” Decide si tu esse un *tempore-saltator* o un *mundo-saltator*. Pro saltar ambe, tu ha que emer Saltator (Tempore) e Saltator (Mundo) separatamente, a plen costo.

Pro iniciar un salto, tu debe facer te le imagine de tu destination, concentrar pro 10 secundas, e rolar contra IN. Tu pote has-tar le salto, ma tu rolo essera a -1 per secun-da de concentration omittite. Un rolo de 14 o plus semper falle, non importa tu IN. Con un successo, tu appare a tu desirate desti-nation. Con un fallimento, tu non salta. Con un critic fallimento, tu arriva al *incorrecte* destination, que pote esser alicun tempore o mundo que le JM vole!

Tu appare a tu destination a exacte-mente le mesme loco que tu abandonava in tu previe tempore o mundo – o tante prox-ime como possibile.

Si il non ha un correspondente “salve” loco intra 100 yardas de tu destination, le salto *fallera* e tu sapersa proque fallava.

Iste habilitate semper costa a minus 1 Fatiga Puncto (vide p. 31) pro usar, sia suc-cede sia falle. Particularmente “distante” tempores o mundo pote costar plus, forsan usque a 10 FP, al discretion del JM.

## Talento

### Varie

Tu habe un natural aptitude con alicun directemente cognate habilitates. “Talentos” ha nivellos, e da un premio de +1 per nivello con cata afficite habilitates, aun pro ininse-niate usation. Isto effectivamente altia tu attributo nivello pro *sol ille habilitates*; ergo,

isto esse un incostose maniera que esse tal-entose con un pavre classe de habilitates.

Tu nunquam pote habe plus que quatro nivellos de un particular Talento. Ma, imbricante Talentos *pote* dar premios a (sol) habilitates plus que +4.

Le costo de un Talento depende in le dimen-sion del gruppo afficite. Alcun exemplos:

*Artifactor* coperi Armero, Ingeniero, Mechanico, Reparar Electronica, e alteres. *10 punctos/nivello*.

*Blande Homine* coperi cata Influentia habilitate, e tamen Amabilitate, Deciper, e Direction. *15 punctos/nivello*.

*Excursionista* coperi Camouflage, Naturalista, Navigar, Superviver, e Traciari. *10 punctos/nivello*.

Ha plure altere possibilitates! JMs esse incoragiate crear su proprie Talentos como esse necesse.

# DISAVANTAGES

Un “disavantage” esse un problema o imperfection que te rende minus capace que tu attributos, avantages, e habilitates indica. Tamben con le tractos in iste section, isto include qualcosa con un costo negative que ante esseva describite: basse Stato, un Opulentia minus que medie, et cetera.

Tu probabilemente esse te demandante, “Proque vole io dar mi persona disavan-tages?” Cata disavantage ha un *negative* costo in characteristic punctos. Ergo, dis-avantages *te da plus characteristic punctos*, que te lassa meliorar tu persona in altere manieras. Tamben, un imperfection o duo rende tu persona plus interessante e realis-tic, e adde al divertimento del joco!

## RESTRICTIONS

### SUPER

## DISAVANTAGES

Tu JM pote voler limitar le amonta de punctos que tu pote ganiar de disavantages. Un bon regula esse limitar le disavantages a 50% del initial punctos – per exemplo, -75 punctos in un 150-puncto joco – ben que isto esse totalmente al JM.

*Negate Disavantages:* Tu non pote haber un disavantage que un de tu advantage pote mitigar o negar! Per exemplo, si tu habe Acute Audito, tu non pote haber Mal Audito.

*Scelerate Disavantages:* Alcun disavan-tages – como Sete Sanguinose – non coveni a un “heroe,” e le JM esse libere de prohiber los de JPs. Ma illes esse sovente trovate in le plus diabolic villanos de aventura fiction, ergo, esse includite in le interesse de bon NJP creation.

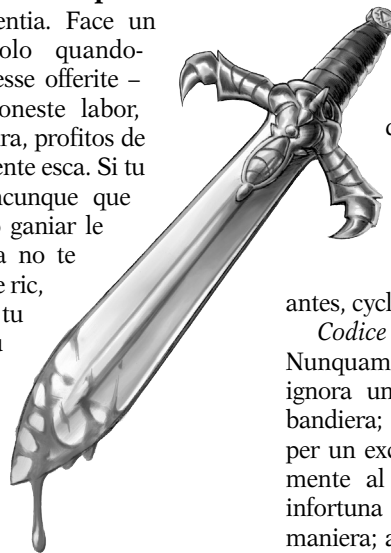
Un pauc mental disavantages non te affice constantemente. Un asterisco (\*) appare al latere del nomine de alicun dis-avantage que te da un occasion que contro-lar tu desiros. In circumstantias que esse probabile a activar tu problema, rola 3d contra un “objectivo numero” de 12. Un rolo de 12 o minus significa que tu succede e supera tu disavantage. Un rolo de 13 plus significa que tu falle e suffre su effectos! Isto esse un *automoderation* rolo. Tu nun-quam habe que rolar – esse bon rolojoca-tion que ceder de su proprie voluntate.

## LISTA DE DISAVANTAGES

### Avaritia\*

#### -15 punctos

Tu appete opulentia. Face un automoderation rolo quando-cunque richchessas esse offerite – como paga pro honeste labor, ganios de un aventura, profitos de crimine, o simplemente esca. Si tu falle, tu face quancunque que esse necessitate pro ganiar le paga. Parve summa no te tenta multe si tu esse ric, ma si tu esse *povre*, tu ha -5 o plus a tu automoderation rolo si un ric premio esse al largo.



## Codice de Honor

### -5 a -15 punctos

Tu ha orgolio in unes principios qu tu honora a omne tempores. Le specificas pote variar, ma semper involve “honorabile” acciones. Tu facera quasi alique – forsan aun riscar decesso – pro evitar le etiquetta “inhonorabile” (qualcunque que ille signifi-ca a te).

Le valor de un particular Codice de Honor depende in quante enoio que pote submitter te e quante arbitrai e irrational esse su requirements. Un informal Codice que sol applique inter tu pares vale -5 punctos. Un formal Codice que applique sol inter pares, o un informal Codice que semper applique, vale -10 punctos. Un formal codice que semper applique, o que require suicidio si infringite, vale -15 punctos. Le JM habe le final parola in que vale quan-to! Alicun exemplos:

*Codice de Honor (Pirata):* Semper vengia un affronto, riguardo al periculo; le inimico de tu amico esse tue; nunquam attaccar un altere del equipage o un amico excepte in un juste, franc duello. Alique altere esse convenibile. Isto tambe esse convenibile pro brig-antes, cyclatores, et cetera. -5 punctos.

*Codice de Honor (Gentilhomine):* Nunquam rumper tu parola. Nunquam ignora un insulto a tu, un dama, o tu bandiera; insultos sol pote esser essugate per un excusa o un duello (*non* necessari-mente al decesso!). Nunquam abusa le infortuna de un inimico in qualcunque maniera; armas e circumstantias habe que esser equal (excepte in guerra aperte). Isto

sol applique inter gentilhomines. Un affronto de alicuno con un Stato de 0 o minus advoca un flagellation, no un duello! -10 *punctos*.

### **Curiose\***

**-5 punctos**

Tu esse naturalmente multe curiose. Isto non esse le natural curiositate que affice *omne* JPs (“Que esse in ille caverna? De ubi veniva iste OVNI?”), ma *real* curiositate (“Que evenira si io pulsa *iste* button?”).

Face un automoderation rolo quando presentate con un interessante cosa o situation. Si tu falle, tu examina lo aun si tu *sape* que pote esser periculose. Bon rolojocatores non essaya facer isto rolo multe sovente . . .

### **Delusiones**

**-5 a -15 punctos**

Tu crede alco que simplemente non esse ver. Isto pote causar altere que creder que tu esse demente – e illos pote haber ration! Si tu suffre de un Delusion, tu *habe* que rolojocar tu credentia a omne tempores. Le valor del Delusion depende in su natura.

Un *Minor Delusion* affice tu your conducta, e alicun proxime a tu tosto notara lo (e reagera a -1), ma non te impedi funcionar alteremente normalmente. -5 *punctos*.

Un *Grande Delusion* affice tu conducta *fortemente*, ma non te impedi viver un alteremente normal vita. Alteres que lo nota reagera a -2. -10 *punctos*.

Un *Sever Delusion* affice tu conducta tante que pote impedir te de funcionar in le mundo quotidian. Alteres reage a -3, ma esse plus probable que illos timera o habera pietate de tu que attaccara. -15 *punctos*.

### **Gluttonia\***

**-5 punctos**

Tu excessivamente ama bon alimento e bibita. Date un occasion, tu semper te onerara con innecessitate provisiones. Tu nunquam debe ommiter un repasto de tu proprie voluntate. Face un automoderation rolo quando tu esse presentate con un tentante repasto o bon vino que, pro qualcunque ration, tu debe resister. Si tu falle, tu consume – riguardo al consequentias.

### **Honestate\***

**-10 punctos**

Tu *habe* que obedir al lege, e tu essaya tu melio que causar alteres que ager como tu. In un area con pauc o nulle lege, tu nunquam “deveni salvage” – tu age como le leges de tu patria esse dirigente. Tu suppose que alteres esse honeste, excepte si tu *sape* alteremente.

Isto esse un disadvantage proque sovente pote limitar tu optiones! Face un automoderation rolo quando confrontate con le “besonio” que infringir irrationabile lees; si

tu falle, tu *habe* obedir al lege, e non importa le consequentias. Si tu succede a resister tu natura e ifringe le lege, face un secunde automoderation rolo post que le crimine. Si tu falle, tu habe que admitter tu crimines al autoritates!

### **Impulsivitate\***

**-10 punctos**

Tu odia parlar e debatter; tu prefere action! Quando tu esse sol, tu age ante que pensar. In un gruppo, quando tu amicos vole cessar e debatter alco, tu debe offerer tu opinion rapidamente – *si* tu pote pausar – e postea facer *alco*. Rolojocar lo! Face un automoderation rolo quando esse sage que attender e ponderar. Si tu falle, tu *debe* ager.

### **Infortunate**

**-10 punctos**

Tu ha mal sorte. Le fato age contra tu – e usualmente al peyor tempores. Un vice per session, le JM pote arbitrariamente e malitiosamente dar te un infortuna. Tu pote faller un vital rolo del datos, o tu inimicos (contra probabilitate) appare al plus peyor tempore. Si le fabula del aventura ha un mal hasardo que aleatoriamente evenira a “alicuno,” le “alicuno” esse *tu*. Le JM *non* debe occider te directemente, ma toto minus que decesso esse permittite.

### **Irascibile\***

**-10 Punctos**

Tu non esse in complete controllo de tu emotiones. Face un automoderation rolo in alicun tense situation. Si tu falle, tu te face irate e ha que insultar, attaccar, o alteremente ager contra le causa del tension.

### **Intolerantia**

**Varie**

Tu non ama e diffide alicunos (o omnes) que esse differente que te. Tu pote esser prejudiciate contra classe, ethnicitate, nationalitate, religion, sexo, o specie. Victimias de tu Intolerantia reagera de -1 a -5 (es al JM). Le valor depende in le *extension* de tu Intolerantia.

Si tu esse totalmente intolerante, tu reage a -3 verso *alicuno* que non esse de tu proprie classe, ethnicitate, nationalitate, religion, o specie (selige un). Total Intolerantia como isto vale -10 punctos.

Intolerantia con sol un *specific* classe, ethnicitate, nationalitate, religion, sexo, o specie vale de -5 punctos pro un commun victima a -1 puncto (un mal peculiaritate) pro un rar victima.

### **Jelosia**

**-10 punctos**

Tu reage mal a los que te sembla plus intelligente, plus attractive, o plus ric! Tu

resiste alicun plano que esseva proponite per un “rival,” e *odia* si un altere habe le plus attention. Si un NJP esse jelose, le JM applicara un pena a reaciones de -2 a -4 verso le victima(s) de su jelosia.

### **Lascivitate\***

**-15 punctos**

Tu habe un inusualmente forte desiro pro romance. Face un automoderation rolo quandocunque tu habe plus que le momentanee contacto con un attractive membro de tu preferite sexo – a -5 si illo esse Belle, o a -10 si Multe Belle. Si tu falle, tu de “facer un passo,” con qualcunque habilitate tu habe.

### **Mal Audito**

**-10 punctos**

Tu non esse surde, ma tu ha perditte un pauc de tu audito. Tu habe -4 con qualcunque Audito rolo e qualcunque habilitate rolo in que esse importante que comprender alicuno (si tu esse le parlator, iste disadvantage non te affice).

### **Mal Vision**

**-10 o -25 punctos**

Tu habe ma vision, con -6 a Vision rolos e -2 a colpar in combatto. Iste disadvantage costa -10 punctos a NTs in que esse corrigibile (con berillos o lentes a contacto), e -25 punctos quando non.

### **Obsession\***

**-5 o -10 punctos**

Tote de tu vita es pro un specific scopo, un irresistibile fixation que guida tode de tu actiones.

Face un automoderation rolo quando esse sage que deviar de tu scopo. Si tu falle, tu continua prosequer tu Obsession, riguardo al consequentias.

Le valor depende in le tempore necessitate que realizar tu scopo. Un scopo a termino curte (per exemplo, assassinar alicuno) vale -5 punctos, ma un scopo a termino longe (per exemplo, devenir Presidente) vale -10 punctos.

### **Pacifismo**

**Varie**

Tu esse opponite a violentia. Iste pote haber duo formas.

*Reluctante Homicida:* Tu ha -4 a colpar un persona (non un monstro, machina, et cetera) con un lethal attacco, o -2 si tu non pote vider su facie. Si tu occide alicuno, rola 3d – tu esse depressa e inutile pro ille numero de dies. -5 *punctos*.

*Non Pote Nocer Al Innocentes:* Tu pote lutar – e tu pote iniciar luctas – ma tu sol pote usar lethal fortia con un inimico que esse tentante facer te serie injura. -10 *punctos*.

## Phobias\*

### Varie

Un "phobia" esse un timor de un specific cosa, creatura, o circumstantia. Le plus commun le cosa o situation, le plus le valor de su phobia. Si tu habe un phobia, tu pote temporaneamente controlar lo per facer un succedite automoderation rolo . . . ma le terror persiste. Aun si tu controla tu phobia, tu esse a -2 con rolos contra IN, AG, e habilidades quando le causa de tu timor jam esse presente, e tu ha que rolar cata 10 minutas pro retener controllo. Si tu falle un automoderation rolo, tu critara, fugira, affollara, o alteremente reagera in un maniera que impidi logic action.

Aun le menacia del timite cosa causa un automoderation rolo a +4. Si tu inimicos actualmente fortia le timite cosa a tu, tu ha que facer un immodificate automoderation rolo.

Alcun commun phobias:

*Alte Locos* (Acrophobia): -10 punctos.

*Araneas* (Arachnophobia): -5 punctos.

*Sanguine* (Hemophobia): -10 punctos.

*Le Numero 13* (Triskaidekaphobia): Rola a -5 si esse Venerdi le Decetertiel -5 punctos.

*Tenebras* (Scotophobia): -15 punctos.

## Senso de Deber

### -2 a -20 punctos

Tu ha un forte senso de obligation verso un specific classe de gente. Tu nunquam pote trair los, abandonar los quando illos esse in periculo, o lassar illos suffer o habe fame si tu pote adjutar.

Le JM assignara un valor a tu Senso de Deber basate in le dimension del gruppo que tu esse feel compellite adjutar:

*Individual* (le Presidente, un amico, et cetera): -2 punctos.

*Minute Gruppo* (tu intime amicos, companiones del aventura, o esquadra): -5 punctos.

*Grande Gruppo* (un nation o religion, o totes que tu sape personalmente): -10 punctos.

*Tote Un Racia* (omne humanitate, omne Elfes, et cetera.): -15 punctos.

*Cata Esser Vivente*: -20 punctos.

## Sete Sanguinose\*

### -10 punctos

Tu vole que render tu inimicos *morte*. In battalia, tu habe que face occidente colpos, e face un plus tiro que assecurar que un inimico occidite esse morte. Tu habe que face un automoderation rolo quancuncque tu debe acceptar un capitulation, eluder un sentinella, prender como prisionero, et cetera. Si tu falle, tu essaya occideer tu inimico— aun si require infringir le lege, compromitter silentio, guastar munition, o violar commandos. Foras de combatto, tu nunquam obliida que un inimico esse un inimico.

## Tropo Confidente\*

### -5 punctos

Tu crede que tu esse plus potente, intelligente, o competente que tu realmente esse. Tu pote esser orgoliose e vangloriose, solmente quietemente obstinate, ma tu habe que rolojocar iste tracto.

Tu ha que facer un automoderation rolo quancuncque le JM crede tu ha un irrationabile grado de prudentia. Si tu falle, tu *debe* ager como tu pote controlar le situation! Prudentia non esse un option.

Tu ha +2 con omne reaction rolos de juvene o naive personas (qui crede que tu

esse tam capace que tu dice que tu esse), ma -2 con reacciones de experimentate NJPs.

## Veracitate\*

### -5 punctos

Tu non pote mentir – o tu sol esse un multe mal mentitor. Face un automoderation rolo quancuncque tu habe que esser quiete re un inquiete veritate (mentir per omission). Rola a -5 si tu actualmente habe que *dicer* un falsitate! Si tu falle, tu dice le veritate, o face tante plure errores que tu mentir esse obvie. Tu ha un permanente -5 al Excusas habilitate, e tu Deciper habilitate esse a -5 quando tu trate mentir (e non falsificar manieras e voces).

## Voto Solemne

### -5 a -15 punctos

Tu ha jurate un voto solemne que facer (o non facer) alco. Quecunque le voto, tu obedi a lo seriemente; si tu non obedi lo, non esseva un disavantage. Iste tracto esse specialmente appropriate con cavalleros, prestres, e fanaticos.

Le valor del Voto Solemne debe esser directemente basate in le incommoditate que te causa. Le JM esse le final iudice. Alcun exemplos:

*Minor Voto*: Silentio dum le horas del die; vegetarianismo; castitate (si, in iste joco, iste esse minor). -5 punctos.

*Grande Voto*: Non usar armas con un talia; semper esser silente; nunquam dormir al interior; posseder no plus que tu cavallo pote portar. -10 punctos.

*Sever Voto*: Nunquam refusar qualcunque request de adjuta; semper lutar con le debile mano; chassar un specific inimico usque tu ha destruite le; defia cata cavallero que tu incontra a combatto. -15 punctos.

# PECULIARITATES

Un "peculiaritate" esse un minor tracto de un personalitate. Non esse un advantage e non esse neccessemente un disavantage – sol es alco unic de tu persona. Per exemplo, un notabile tracto como Avaritia esse un disavantage. Ma si tu insiste in esser pagate in auro, esse un peculiaritate.

Tu pote habe usque a cinque peculiaritates a -1 punctos pro cata uno . . . e si tu los habe, tu habera cinque plus punctos pro expender. Tu tambien pote "superar" un

peculiaritate plus tarder per *pagar* 1 puncto, ma como regula, tu non debe facer lo. Peculiaritate pote haber un parve costo, ma illos esse un grande parte de que rende tu persona "real"!

*Mental Peculiaritates* esse minor tractos de tu personalitate. Tamen, tu *debe* rolojocar illos. Si tu prende le peculiaritate "Non ama alte locos," e postea facilmente selige montar arbores e precipitos quancuncque tu habe que facer lo, le JM te penaliara pro mal rolojocation.

Pro qualificar como un peculiaritate mental, le tracto debe satisfacer un de duo condiciones: Te exige un specific action, conducta, o selection de tempore in tempore; o te da un *pauc* pena no plus que occasionalmente, o a un stricte typo de action.

*Physic Peculiaritates* esse physic disavantages que sol esse begigne of raramente limitante. Illos non require rolojocation, ma illos da specific, *minor* penas in joco.

# HABILITATES

Un "habilitate" esse un typo de saper; pro exemplo, karate, physica, auto mechanica, o un formula magi. Cata habilitate esse separate, ben que alcun habilitate te adjuta apprender alters. Justo como in real vita, tu initia tu carriera con alcun habilitates e pote apprender plus si tu passa tempore in exercitation.

Un numero que esse nominate "habilitate nivello" mesura tu ingenio con cata de tu habilitates; le plus le numero, le plus tu habilitate. Per exemplo, "Curte Spada-17" significa un nivello de habilitate de 17 con le curte spada. Quando tu essaya facer alco, tu (o le JM) rola 3d contra le appropriate

habilitate, modificate pro ille specific situation. Si le numero que tu rola esse *minus* que o *equal* a tu modificate nivello de celle habilitate, tu succede! Ma un rolo de 17 o 18 esse un automatic fallimento. Pro plus re habilitate rolos, modificatores, successo, e fallimento, vide p. 2.

## Governante Attributo

Cata habilitate esse basate in un de le quatro basic attributos. Tu nivello de habilitate esse calculate directemente de iste “governante attributo”: le plus tu attributo, le plus effective tu esse con *omne* habilitate basate in lo! Si le concep- to de tu persona voca *plure* habilitate basate con un specific attributo, tu debe considerar comenciar con un alte nivello de celle attributo, proque celle essera le plus effective usation de tu punctos al longe.

*FO-basate* habilitates depende total- mente in musculo, e esse multe rar.

*AG-basate* habilitates conta super coor- dination, reflexos, e firme manos.

*IN-basate* habilitates require cognoscentia, creativitate, e le capacitate de racionar.

*VI-basate* habilitates esse governate per physic sanitate.

## Difficultate Nivello

Alcun subjectos demanda plus studio e exercitio que altere. **GURPS Leve** usa tres “difficultate nivellos” pro evaluar le effortio que esse requirite pro apprender e meliorar un habilitate. Le plus difficile le habilitate, le plus punctus que tu habe que expende pro emer lo a un certe nivello.

*Facile* habilitates esse cosas que *alicuno* potera facer passabilemente ben post un breve periode de apprender.

*Normal* habilitates include multe combatto habilitates, mundan habilitates de empleos, e le practic social e superviventia habilitates que ordinari gente usa cata die.

*Difficile* habilitates require intensive formal studio o exercitacion.

## Technologic Habilitates

Alcun habilitates esse differente a cata nivello technologic (vide *Nivello Technologic*, p. 7) e esse designate per “/NT.”

## Tabula del Costo de Habilitates

Final Nivello	Difficultate del Habilitate		
	Facile	Normal	Difficile
Attribute-3	-	-	-
Attribute-2	-	-	1
Attribute-1	-	1	2
Attribute+0	1	2	4
Attribute+1	2	4	8
Attribute+2	4	8	12
Attribute+3	8	12	16
Extra +1	+4	+4	+4

Quando tu apprende un tal habilitate, tu debe assignar lo un specific nivello technologic (NT). Semper nota le NT quando tu scribe un tal habilitate. Navigar/NT2 (consulta le stellas e un astrolabio) esse multe dissimile a Navigar/NT8 (leger tu loco de un GPS receptor).

Tu apprende habilitates technologic a tu personal NT. Tu tambien pote seliger habilitates de un *inferior* NT. Tu sol pote apprender un habilitate de un *superior* NT in joco – e sol si tu habe un inseniante e le habilitate non esse basate in IN. Pro apprender technologic habilitates basate in in de un superior NT, tu ha que levar tu personal NT.

## COMPRAR HABILITATES

Pro apprender o meliorar un habilitate, tu ha que expender characteristic punctos. Quando tu expende punctos in un habilitates, tu obtene exercitacion pro meliorar celle habilitate a un plus utile nivello. Habilitates initia facile a apprender– un pauc de saper vale multo! Ma additional melioration costa plus.

Le costa del habilitate depende in duo cosas: su difficultate e le final nivello de habilitate que tu vole attinger. Usa le *Tabula del Costo de Habilitates* (in alte) pro calcular le costo in punctos de un habilitate.

Le prime columna ha le nivello del habilitate que tu vole attinger, *relative al attributo controlante del habilitate* – AG pro habilitates

basate in AG, IN pro habilitates basate in IN, e assi. Pro exemplo, si tu AG esse 12, un nivello de “Attributo-1” esserea AG-1, o 11; “Attributo+0” esserea AG, o 12; e “Attributo+1” esserea AG+1, o 13.

Le tres columnas sequente ha le costos in characteristic punctos de habilitates del varie difficultates – *Facile*, *Normal*, e *Difficile* – a varie nivellos de habilitates. Le plus difficile le habilitate, le plus punctos que costa!

## USAR HABILITATES SIN SAPER

Plure habilitates habe un “ininseniante nivello”: le nivello con que tu usa le habilitate si tu *non* habe exercitacion. Un nivello ha un inseniante nivello si esse alco que totes pote facer . . . un pauc. Como regula, un habilitate inseniante usa su attributo controlante a -4 si Facile, -5 si Normal, o -6 si Difficile.

Alcun habilitates *non* habe un nivello ininseniante. Pro exemplo, Karate esse tan complexe que tu non pote *del toto* sin exercitacion.

## Le Regula del 20

Si un attributo esse plus que 20, tracta lo como esse 20 quando calculante habilitates ininseniante. Superhuman personas habe *bon* habilitates ininseniante, ma non *super* habilitates.

## Qui Habe un Habilitate Ininseniante?

Sol personas de un societate ubi le habilitate esse sapite pote essayar un rolo contra un habilitate ininseniante. Pro exemplo, le ininseniante usation del habilitate Scuba assume que tu esse de un mundo in que le equipamento Scuba existe e plure ha aun un *pauc* de cognoscentia – aun si sol del television – de como usar lo. Un cavallero medieval transportate a nostre moderne mundo non haberea un rolo ininseniante pro usar equipamento Scuba le prime tempore que il lo vidite!

# LISTA DE HABILITATES

Le lista del habilitates esse assortite alphabeticamente per nomine del habilitate. Cata entrata ha le sequente informationes:

**Nomine:** Le nomine del habilitate. Technologic habilitates esse notate assi; per exemplo, “Mechanico/NT.”

**Typo:** Le attributo controlante del habilitate e su difficultate nivello; per exemplo, “IN/N.” **F** representa Facile, **N** representa Normal, e **D** representa Difficile.

**Ininseniante:** Le nivello a que le habilitate esse usate si tu esse ininseniante. “Nulle” significa que *non* ha un usation ininseniante – tu *non* pote essayar usar iste habilitate si tu no lo sape.

**Description:** Un explication de que le habilitate esse e como esse usate in joco.

## Acrobatia (AG/D)

**Ininseniante:** AG-6.

Isto esse le habilitate de facer volos acrobatic, resister caditas, et cetera.

## Amabilitate (VI/F)

**Ininseniante:** VI-4.

Isto esse le habilitate socialisar, “partiar”, et cetera. Un successo con un Amabilitate rolo, in bon circumstantias, te da un +2 premio con un requesta pro

adjuta o information, o juste con un general reaction rolo. Un rolo fallite significa que tu te rendeva ridicule de un modo o un altere; tu ha un -2 pena con le reaction rolos de quicunque qui vidite tu fallimento.

## Armero/NT (IN/N)

**Ininseniante:** IN-5.

Isto esse le habilitate de construer, modificar, e reparar un specific typo de armas or armaduras. Un successo con un rolo te lassa trovar un problema, si non esse obvie; un altere rolo te lassa reparar lo. Le tempore exigite required esse al JM.

## **Calvacar (AG/N)**

*Ininseniante:* AG-5.

Isto esse le habilitate de calvacar un particular typo de animal. Face un Calvacar rolo quando tu prime essaya montar un animal pro calvacar lo, e altere vice quando-cunque alco eveni pro terrore o crear dubitas in le animal (pro exemplo, un salto).

## **Camouflagiar (IN/F)**

*Ininseniante:* IN-4.

Isto esse le habilitate de usar natural materiales, special textos e colores, et cetera, pro celar te, tu position, o tu equipamento.

## **Celar (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de celar cosas in tu vestimentos o in lo de alteres (usualmente con lor cooperation). Le dimension e forma del cosa governa su celabilitate; de +4 con un joiel o un timbro postal, a -6 con un arcoballista o un pesante fusil imboscate.

## **Contrabandar (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de celar articulos in bagage e vehiculos. Tu tambien pote usar isto pro celar un objecto in un sala o edificio. Rola contra Contrabandar pro celar un objecto de casual inspection. In un active cerca, le cercatores debe vencer un Rapide Concurso de Perquirer contra tu Contrabandar habilitate pro locar le cosa.

## **Criminologia/NT (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le studio de crimine e le criminal mente. Un succedite rolo te lassa locar e interpretar indicios, conjecturar como criminales pote ager, et cetera.

## **Deciper (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de contrafacere humores, emotiones, e voces, e mentir facilmente trans un periode de tempore.

## **Diagnosticar/NT (IN/D)**

*Ininseniante:* IN-6.

Isto esse le habilitate de determina que esse le problema con un malade o ledite persona, o que occidite un morte persona. Forsan non determinara le exacte problema, ma semper da indicios, elimina impossibilitates, et cetera.

## **Direction (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de coordinar un gruppo. Face un Direction rolo pro ducer NJPs a in un periculose o tense situation. (JPs pote decider pro illos mesme si illos vole sequer te!)

## **Disguisar/NT (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le arte de alterar tu apparentia usante vestimentos, cometica, e prostheses. Un *bon* disguisamento require un Disguisar rolo e 30 minutas a un hora de preparar.

## **Elocution (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse general talento con parlar. Un succedite habilitate rolo te lassa (pro exemplo) pronunciar un bon discurso politic, divertir un gruppo circa un foco, incitar o calmar un tumulto, o ager como "buffon del corte."

## **Equipar Vehiculo/NT (IN/F)**

*Ininseniante:* IN-4.

Isto esse le habilitate de servir de *equipage* a bordo de un grande vehiculo. Include familiaritate con "vita a bordo," cognoscentia de mesuras del securitate, e exercitation in controlar damnos.

## **Escappar (AG/D)**

*Ininseniante:* AG-6.

Isto esse le habilitate de gissar de cordas, manicas, e altere frenos. Le prime essayo require un mintua; cata subsequente essayo require 10 minutas.

## **Evita Serratura/NT (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de aperir serraturas sin le clave o le combination. Cata essayo require un minuta. Si tu succede in le rolo e apri le serratura, cata puncto per que tu succedite remove cinque secundas del requirite tempore.

## **Excursion (VI/N)**

*Ininseniante:* VI-5.

Iste habilitate representa exercitation pro prolongate promener e marchar. Rola contra Excursion ante que cata dia de marcha; con un successo, cresce le viagate distatne per 20%.

## **Explosivos/NT (IN/N)**

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de laborar con explosivos, includente le habilitate de adjuar, disarmar, e disponer de bombas e altere explosivos.

## **Falsificar/NT (IN/D)**

*Ininseniante:* IN-6.

Isto esse le habilitate de crear falsificate documentos (cartas de identitate, passaportos, et cetera). Quando tu usa un falsificate documento, face tu Falsificar rolo *cata vice* que esse inspectate – a minus que tu rolava un critic successo in tu prime essayo. Fallimento significa que alicuno nota le falsification.

## **Habilitates de Influentia (Varie)**

*Ininseniante:* Varie.

Ha plure manieras de influentiar alteres; cata esse un separate habilitate de influentia. Un succedite rolo resultara in un bon reaction de un NJP. Fallimento resulta in un mal reaction (excepte Diplomata, que esse relativamente salve). Pro actualmente coager o manipular un NJP, tu ha que vencer un Rapide Concurso de tu habilitate contra su Voluntate. Modos de influentiar alteres include:

*Diplomatia (IN/D):* Negotiation e compromisso. *Ininseniante:* IN-6.

*Etiquetta (IN/F):* Mannieras e etiquetta. Primemente utile in situationes del "alte societate." *Ininseniante:* IN-4.

*Excusas (IN/N):* Mentir e deciper. *Ininseniante:* IN-5.

*Intimidation (IN/N):* Menacias e violentia. *Ininseniante:* IN-5.

*Saper Strata (IN/N):* Contactos e (usualmente) subtil intimidation. Sol utile in "strata" e criminal situationes. *Ininseniante:* IN-5.

*Sexo Appello (VI/N):* Seduction, usualmente del opposite sexo. *Ininseniante:* VI-3.

## **Habilitates de Vehiculo (AG/Varie)**

*Ininseniante:* Varie.

Cata classe de vehiculo require un altere habilitate pro operar lo. Rola un vice pro iniciar, e altere vice quando-cunque un hasardo esse incontrate; fallimento indica perditte tempore o aun un accidente. Vehiculo habilitates esse usate *ininseniante* a AG-4 (facile), AG-5 (normal), o AG-6 (difficile); motor vehiculos tambien esse usate *ininseniante* con IN, con similar penas. Typos include Automobile (AG/N) pro autos e motocyclettas, Barca (AG/N) con parve barcas, Bicycletta (AG/F), Pilotar (AG/N) pro aviones, e Submarino (AG/N).

## **Hermetic Habito/NT (AG/N)**

*Ininseniante:* AG-5.

Isto esse exercitation in le usation de un specific classe de habito protective. Habitos que esse designate contra hasardos del battaglia o ambiente esse tam complexe que tu non sol portar tal equipamento – tu *opera* illo.

*Battaliahabito/NT:* Omne typos de armatura mechanisate e artificial exoskeletons.

*Immersion Habito/NT:* Omne typos de *dur* habitos pro immersion.

*NBC Habito/NT:* Omne typos de habitos create contra hasardose materiales ("Hazmat").

*Vacuo Habito/NT:* Qualcunque typo de habito create contra spatio.

## Humanitates (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Cata academic "humanitate" o "artistic" subjecte (como Historia, Literatura, Philosophia, o Theologia) esse un a separate habilitate.

## Ingeniero/NT (IN/D)

*Ininseniante:* Nulle.

Isto esse le habilitate de designar e crear technologic apparatus e systemas. Un succedite rolo te lassa designar un nove systema, diagnosticar un defecto, identificar le intentione de un estranie apparatus, o improvisar un dispositivo pro solver un problema.

## Interrogar (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de demandar questiones de prisioneros. Rola un Rapide Concurso de Interrogation contra le Voluntate del prisionero pro cata question. Isto require 5 minutas per question. Si tu vince, tu obtene un veridic replica. Si tu esse par o tu perde, le victima remane silente, o menti. Si tu perde per plus que cinque puncos, il te da un *bon, credibile* mendacio!

## Jectar (AG/N)

*Ininseniante:* AG-3.

Isto esse le habilitate de jectar qualcunque pauc, relativemente lise objecto que vade ben in le palma de tu mano. Exemplos include baseballes, granatas, e roccas.

## Jectate Arma (AG/F)

*Ininseniante:* AG-4.

Isto esse le habilitate de lancear un typo de jectate arma. Le typos include:

*Cultello:* Qualcunque typo de cutello.

*Hacha/Massa:* Qualcunque hacha o massa balanciate pro lancera (ma *non* un imbalanciate hacha o massa!).

*Lancea:* Qualcunque typo de lancea, javelotto, et cetera.

*Shuriken:* Qualcunque typo de lamina sin guarda, notabilemente *shuriken* ("ninja stellas").

## Jocar (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de jocos de fortuna. Un succedite Jocar rolo pote (ma non esse limitate a) informar te si un joco esse falsificate, identificar un altere jocator in un gruppo de estranieros, o "calcular le probabilitate" de qualcunque delicate situation.

## Karate (AG/D)

*Ininseniante:* Nulle.

Iste habilitate representa *qualcunque*

avantiate exercitation con colpar sin armas, non sole le Okinawan arte martial de *karate*. Rola contra Karate pro colpar con un pugno (sin le -4 pro le "debile" mano), o Karate-2 pro colpar con pie.

Karate meliora injuria: si tu sape Karate al nivello de AG, adde +1 *per dato* de basic pulsation injuria quando tu calcula injura con attaccos karate: pugnos, colpos del pie, colpos de cubito, et cetera. Adde +2 per dato si tu sape Karate al nivello de AG+1 o plus!

## Lege (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Iste habilitate representa cognoscentia de legal codices e jurisprudencia. Un succedite rolo te lassa memorar, deducer, o racionar le solutione de un question re le lege.

## Manear Animal (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de trainar e laborar con animala. Quando laborante con un trainate animal, rola contra tu habilitate pro cata carga que tu da al animal.

## Mathematica/NT (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Isto esse le scientific studio de quantitates e magnitudes, e lor relationes e attributos, per le usatione de numeros e symbolos.

## Mechanico/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de diagnosticar e reparar ordinari mechanic problemas. Un succedite Mechanico rolo te lasse locar o reparar un problema.

## Medico/NT (IN/D)

*Ininseniante:* IN-7.

Isto esse le habilitate de adjutar le infirme e le ferite, prescriber drogas e tractamento medical, et cetera. Face un Medico rolo pro hastar natural recuperation del injuria (vide *Recuperatoin*, p. 30), e quandocunque le JM require un rolo pro verificar general medical competentia o cognoscentia.

## Melee Arma (AG/Varie)

*Ininseniante:* Special.

Isto non esse un habilitate, ma un integre *collection* de habilitates – un per classe de proximemente connexe melee armas. Melee Arma habilitates esse basate in AG, e esse usate ininseniante a AG-4 si Facile, AG-5 si Normal, o AG-6 si Difficile.

### Armas de Schermir

*Scherma* armas esse leve armas pro un mano, usualmente con un un guarda, specialmente optimisate pro parar. *Habilitates:* Scherma Spada (N) e Paucspada (N).



### Dur Flagellos

Un *dur flagello* esse qualcunque flexible, imbalanciate arma con su massa concentrate in su testa. A causa del facto que dur flagellos tende a serpentar cerca le scuto o le arma del victima, essayos de *bloca* los esse a -2 e essayos de *parar* los esse a -4. *Habilitate:* Dur Flagellos (D; include nun-chakus).

### Armas de Impacto

Un arma de *impacto* esse qualcunque rigide, imbalanciate arma con su masse concentrate in le testa, como hachas e massa. Tal arma non pote parar si tu jam ha attaccate con illo in tu torno. *Habilitate:* Hacha/Massa (N).

### Armas de Polo

Armas de *Polo* esse longe fustes (usualmente de ligno), frequentemente adornate con precussores. Totes requir duo manos. *Habilitates:* Polo-Armas (N), Lancea (N), Pertrica (N; tamben da +2 a Parar).

### Spadas

Un *spada* esse un rigide lamina con un guarda e un pulsante puncto, un incisante talia, o ambe. Omne spade esse balanciate, e pote attaccar e parar sin devenir impreste. *Habilitates:* Gladio (N), Cutello (F; tamben da -1 a Parar), Curte Spada (N), e Spadon (N).

### Mercante (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de emer, vender, e commerciar merces in detalio e in grosso. Isto involve negotiar, etiquetta del vendetor, e un cognoscentia del commercio.

### Projectil Arma (AG/Varie)

*Ininseniante:* Special.

Isto non esse un habilitate, ma un integre *collection* de habilitates – un per classe de proximemente connexe projectil armas. Projectil Arma habilitates esse basate in AG, e esse usate ininseniante a AG-4 si Facile, AG-5 si Normal, o AG-6 si Difficile.

## Artillerista

Isto esse le habilitate de usar un pesante arma, usualmente un que esse montate in un tripede o un vehiculo, pro facer un attacco *directemente* – pro visar e tirar a un scopo con que tu habe “linea de vista.” Omne Artillerista habilitates esse AG/Facile.

*Fasce:* Qualcunque typo de pesante dirigite-energia arma: laser, fasce molecular, et cetera.

*Cannon:* Qualcunque typo de pesante projectil arma – pro exemplo, le primari arma de un tank l le “ultratec” barrafusil de un spationave – que tira singule tiros.

*Mitraliatrice:* Qualcunque typo de pesante projectil arma que pote tirar rumpimentos.

## Armas de Foco

Isto esse le habilitate de usar un projectil arma de chimic o electric propulsion que esse impugnate in le manos. Omne Arma de Foco habilitate esse AG/Facile.

*Leve Anti-Armadura Arma (LAW):* Omne typos de rochetta lanceatores e irreculante fusiles.

*Pistola:* Omne typos de pistolas, includente revolveres e automaticas, ma *non* mitraliapistolas.

*Fusil:* Omne typos de *cannellate* arma de foco – assalto fusil, veneria fusil, imboscate fusil, et cetera – que tira un solide projectil.

*Fusil de chassa:* Omne typos de *incannelate* arma de foco que tira plure projectiles (flechettes, ballas, et cetera).

*Mitraliapistola:* Omne breve, totemente automatic armas que tira pistola munition, includente mitraliapistolas.

## Foco Jectator

Isto esse le habilitate de usar un arma que projecta un torrente de liquido o gas. Foco Jectator esse AG/Facile.

## Altere Projectil Armas

*Imbuccatorio (AG/Difficile):* Tu pote usar armas que tira minute, e usualmente invenenate, dardos. Tu temben pote usar isto pro sufflar pulveres a scopos intra un yard.

*Arco (AG/Normal):* Isto esse le habilitate de usar omne typos de arco (ma non arcoballistas).

*Arcoballista (AG/Facile):* Isto esse le habilitate de usar omne typos de arcoballista.

## Montar (AG/N)

*Ininseniante:* AG-5.

Isto esse le habilitate de montar montanias, muros de rocca, arborea, le lateres de edificios, et cetera. Vide *Montar* (p. 22) pro detalios.

## Natar (VI/F)

*Ininseniante:* VI-4.

Isto esse le habilitate se natar (con intention o pro restar flottante in emergentias) e

salvante vitas. Rola contra le *melior* de Natar o VI pro evitar fatiga o injuria a causa de aquatic infortunatas.

## Natural Scientias/NT (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Ha un numero de typos de habilitates sub iste testa, includente Astronomia, Biologia, Chimia, Geologia, e Physica, plus qualcunque alteres que le JM sanctiona.

## Naturalista (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Iste habilitate representa practic cognoscentia del natura – pro exemplo, como differentiar periculose plantas e animales del salve flora e fauna; como locar un caverna pro usar como refugio; e como “leger” patronos in le tempore e le ambiente pro saper quando vader al refugio.

## Navigar/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de locar tu position per attente observation de tu ambiente e le usation de instrumentos. Un succedite rolo te informa ubi tu esse o te lassa traciari un curso.

Varie typos de Naviar include: *Mar, Aere, Terra, Spatia, e Hyperspatia.*

## Observar (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le talente de observar periculose o “interessante” situationes sin lassante alteres saper que tu los vigila. Usa iste habilitate pro ascoltar un location, un gruppo de gente, o tu ambiente pro celate o tacticamente significante detalios.

## Obtener e Salvar (IN/F)

*Ininseniante:* IN-4.

Isto esse le habilitate de locar, salvar, o improvisar utile cosas que altere non pote locar. Cata essayo require un hora. Tu non necessarimente fura tu butino; tu sol loca lo – comocunque – e postea acquire lo per qualcunque necesse manieras.

## Occultismo (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le studia del mysteriose e supernatural. Un occultista esse un experto in ancian rituales, infestationes del spiritos, mysticismo, primitive magic credentias, psychic phenomena, et cetera.

## Operar Computator/NT (IN/F)

*Ininseniante:* IN-4.

Isto esse le habilitate de usar un computator: locar datos, activar programmas,

jocar, et cetera. Esse le sol habilitate del computator necessitate per le majoritate de usatores.

## Operar Electronica/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Iste habilitate te lassa usar electronic equipamento. Face un Operar Electronica rolo in un urgente situation o pro “anormal” usation del equipamento – non in ordinari o quotidian usation.

## Photographia/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de usar un camera competentemente, usar un camera obscur (NT5+) o digital imagine software (NT8+), et cetera, e producer recognoscibile e attractive photos. Tu pote rolar ininsentiante pro usar un camera, ma non pro desenvolver pelliculas o copias in un camera obscur.

## Perquirer (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de perquirer personas, bagage, e vehiculos pro cosas que non esse in vista immediateamente. Le JM rola un vice *secretamente* – per cosa de interesse. Pro *deliberatemente* celate cosas, isto esse un Rapide Concurso de tu Perquire habilitate contra le Celar o Contrabandar habilitate que esse usate celar le articulo. Si tu falle, le JM sol dice, “Tu trovava nulle.”

## Pickpocket (AG/D)

*Ininseniante:* AG-6.

Isto esse le habilitate de robar un bursa, cutello, et cetera, del corpore de alicuno – o “plantar” alco in le mesme.

## Prime Succurso/NT (IN/F)

*Ininseniante:* IN-4.

Isto esse le habilitate de reparar injurias in le campo (vide *Recuperation*, p. 30). Face un habilitate rolo pro arrestar hemorrhagia, suger veneno, dar artificial respiration a un victima de necamento, et cetera.

## Programmar Computator/NT (IN/D)

*Ininseniante:* Nulle.

Le habilitate de crear e corrigere software. Rola pro scriber, corrigere, or comprender un programma.

## Pugnar (AG/F)

*Ininsenia:* Nulle.

Isto esse le habilitate de “inscientific” combatto sin armas. Rola contra Pugnar pro colpar con un pugno, o Pugnar-2 pro colpar con un colpo del pede.



## Reparar Electronica/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de diagnosticar e reparar sapite typos de equipamento electronic.

## Recercar/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de facer recerca con bibliothecas e dossiereres. Rola contra iste habilitate pro locar un utile dato in un appropriate location de recerca... *si* le information esse illac pro esser trovate.

## Saltar (AG/F)

*Ininseniante:* Nulle.

Iste habilitate representa le trainate habilitate de saltar. Quando tu essaya un difficile salto, rola contra le *melior* de Saltar o AG. In addition, tu pote usar un medie de tu Saltar habilitate (rotunda in basse) in loco de Movente Velocitate quando calculante distantias saltate. Vide *Saltar* (p. 23).

## Saper Area (IN/F)

*Ininseniante:* IN-4.

Iste habilitate representa familiaritate con le gente, locos, e politica de un specific region. Tu usualmente habe Saper Area sol pro le area que tu considera tu "terra del focar."

## Scriber (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5

Isto esse le habilitate de scriber in un clar o divertente maniera. Un succedite rolo significa que le obra esse legebile e precise.

## Scuto (AG/F)

*Ininseniante:* AG-4.

Isto esse le habilitate de usar un scuto, ambe pro blocar e pro attaccar. Tu Blocar nivello con qualcunque scuto esse (habilitate/2) + 3, rotundate in basse.

## Sequer (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de sequer un altere a transverso de un turba sin esser notate.

## Premiate Characteristic Punctos

Al fin de un session de jocar, le JM debe premiar characteristic punctos como premio pro bon jocation. "Bon jocation" esse quecunque que avantia le scopos del heroes o demonstra bon rolojocation -- preferibilemente ambe. Ma rolojocation esse plus que successo! Si un jocator faceva alco totalmente extra de su personalitate (pro exemplo, si un total coardo faceva un multe brave acto), isto non debe valer quantecunque punctos, aun si il salvate le die o le resto del gruppo!

Le JM pote premiar quantecunque numero de punctos . . . ma generalmente, illo debe dar cata jocator inter zero e cinque punctos, normalmente duo o tres, per session.

Le JM tamben pote voler dar un premio - forsan equal a lo de un succedete session de jocar - in le conclusion de un longe aventura, arco del conto, o un major historia.

Rola un Rapide Concurso cata 10 minutas; tu Sequer contra le Vision rolo del scopo. Si tu falle, tu perdeva le scopo; si tu perdeva per plus que 5, tu esseva vidite.

## Social Scientias (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6

Cata "social scientia" (per exemplo, Anthropologia, Archaeologia, Psychologia, o Sociologia) esse un separate habilitate.

## Superviver (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de viver con le terra, locar salve alimento e aqua, evader hasardos, construir albergo, et cetera. Pro viver salvemente in natura, tu debe facer un succedite Superviver rolo un vice per die. Fallimento inflige 2d-4 injuria in tu e quicunque in tu carga. Ha plure typos de Superviver habilitate, e cata ha que esser apprendite independentemente.

## Tacer (AG/M)

*Ininseniante:* AG-5.

Isto esse le habilitate de restar extra vision e mover silentemente. Un succedite rolo te lassa celar te practicamento ubi-cunque, o mover tam silente que necuno pote audir te, o sequer alicuno sin esser notate.

Si alicuno esse *specificamente* vigilante intrusos, le JM rolara un Rapide Concurso inter tu Tacer e le Perception del sentinella.

## Tactica (IN/D)

*Ininseniante:* IN-6.

Isto esse le habilitate de superconjecturar e supermanovrar le inimico in paucunitate o personal combatto.

Quando commandante un pauc unitate, rola contra Tactica pro poner tu truppas correctemente pro un insidia, saper ubi on debe postar sentinellas, et cetera. In personal combatto, tu pote facer un Tactica rolo ante del lucta si tu habe *qualcunque* tempore pro preparar. Con un successo, tu initia le lucta in un avantagiose position -- pro exemplo, post coputera o in plus alte terrea -- como esse determinate per le JM.

## Traciar (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de sequer un homine o animal per le impressiones de su pedes e altere indicios. Face un Traciar rolo pro locar le sentiero; postea, rola cata 15 minutas pro evitar perder lo, con un modificatore de 0 in moderate terreno a -6 in le stratas del citate.

## Trappar/NT (IN/N)

*Ininseniante:* IN-5.

Isto esse le habilitate de crear e nullificar trappas. Pro iste habilitate, apparatus del discoperta esse "trappas." Ergo, iste habilitate coperi tote de fossas coperite, a elaborate electronic securitate systemas!

## PERSONA MELIORATION

Al fin de cata session, le JM pote premiar extra characteristic punctos pro bon jocation; istos esse le mesme typo que tu usate crear tu persona.

Iste premiate punctos esse usate disavellar e meliorar tu persona. Nota cellos como "inexpendite" in tu persona folio. Postea, expende illos in le mesme maniera como in persona creation, assi:

Pro *meliorar un de tu basic attributos*, tu debe expender un summa de characteristic

punctos equal al differentia in le costos de tu currente nivello e tu nove nivello. Nota que meliorar basic attributos tamben afficera secundari characteristicas!

Le majoritate de *avantages* esse innate, e non pote esser "comprate" deposit. Exceptiones include Combatto Reflexos e linguas, que pote esse apprendite, e social advantages como Stato, que pote esser ganiate (in alcun societates). Pro adder un advantage, tu deber pagar su costo in characteristic punctos.

Un persona pote esayar eliminar le

majoritate de su initial disadvantages per *comprante le punctos ganiate* con un summa de punctos equal al premio ganiate quando le disadvantage esseva prendite, proviste que le jocator e le JM pote esser de accordo in un logic explication pro isto.

Ganiate characteristic punctos pote esser usate pro *meliorar tu habilitates o adder nove habilitates*. Quando tu meliora un habilitate, le costo esse le differentia inter le costo de tu currente nivello del habilitate e le costo del nove nivello.

# EQUIPAMENTO

Nunc tu debe decider que equipamento tu habe. Usualmente, le JM assigna un rational costo e peso pro cata articulo de equipamento que esse demandate per un jocator. In un joco in tempores moderne, il aun pote referer jocadores a real catalogos! Armas e armaduras esse un special caso, proque su usation involve plus intricate joco mechanicos. Iste section te dara bastante informationes pro seliger intelligentemente equipamento pro combatto.

Tu inizia con moneta equal al initial opulentia de tu societate, modificate per tu personal nivello de opulentia (vide p. 8). Le JM supplera listas de equipamento que da costos, massas, e altere informationes re importante cosas, e dara te un decision re qualcunque altere que tu vole requesta. Subtrahe le precio de cata articulo que tu eme de tu initial opulentia pro determinar quanto moneta que tu jam habe.

## Initial Opulentia

“Initial Opulentia” coperi ambe moneta e proprietate. Inizia con le amonta de moneta que tu opulentia nivello te titula in tu mundo de jocar. Eme le cosas con que tu vole iniciar. Moneta non expendite esse tu “conto bancari.”

Realisticamente, si tu habe un subsidite modo de viver, tu debe poner 80% de tu initial opulentia a in un casa, vestimentos, et cetera; sol 20% remane pro “aventura” equipamento. Si tu esse un vagabundo (pionero, cavallero errante, commerciante viaggiante, et cetera), o Povre o minus, le JM pote permitir te expender tote de tu initial opulentia in movibile possessiones.

Omne precios in GURPS appare in “\$”: un commode abbreviation pro qualcunque basic unitate de moneta que conveni le mundo de jocar. Un \$ pote esser un dolar, un credito, un numisa de cupro, o quecunque esse appropriate. Precios suppone un typic vendita facite per un ordinari commerciante.

Le nivello technologic (p. 7) determina le initial opulentia, proque technologicamente avantaite societates tende esse plus ric. In basse, ha un comparison de NTs e su suggerite initial opulentias.

<b>TL0</b>	Era de Petra (Prehistoria e plus recente)	\$250
<b>TL1</b>	Era de Bronzo (3500 B.C.+)	\$500
<b>TL2</b>	Era de Ferro (1200 B.C.+)	\$750
<b>TL3</b>	Era Medieval (600 A.D.+)	\$1,000
<b>TL4</b>	Era de Nave (1450+)	\$2,000
<b>TL5</b>	Revolution Industrial (1730+)	\$5,000
<b>TL6</b>	Era de Mechanisation (1880+)	\$10,000
<b>TL7</b>	Era Nuclari (1940+)	\$15,000
<b>TL8</b>	Era Digital (1980+)	\$20,000
<b>TL9</b>	Era de Microtehnologia (2025+?)	\$30,000
<b>TL10</b>	Era Robotic (2070+?)	\$50,000
<b>TL11</b>	Era de Exotic Materia	\$75,000
<b>TL12+</b>	Era de quecunque place le JM!	\$100,000



## ARMADURA

Armadura esse multe utile in combatto. Un singule colpo de un spada o bolletta pote facer te incapace o morte ... ma armadura pote dar te un nove fortuna. De Damno Resistentia, o DR, de tu armadura subtrahe *directemente* del damno infligite per le armas de tu inimicos. Armadura non require un habilitate – tu simplemente ha que portar lo!

Ma effective armadura esse *pesante*. Su massa pote impedir te (vide

*Incombra-mento e Movimento*, p. 22), reducete tu Evasion e tu Paration del Karate.

### TABULA DE ARMADURA

Le tabula de armadura que seque isto include con le armadura un articulo of leve, commun vestimento o borra pro portar sub le armadura, si isto esse usual pro le armadura. Le statisticas jam incorpora iste facto; tu non ha que comprar vestimento o borra

separatamente, o dar conto de su DR o peso.

Le tabulas da le sequente datos pro cata articulo de armadura:

*Armadura*: Le nomine del articulo.

*DR*: Le amonta de Damno Resistentia que le armadura habe. Subtrahe isto de qualcunque colpo que batte le cuirassate location. Pro exemplo, si tu esse portante un platta de armadura e esse colpate in le torso pro 8 punctos de vita, sol 2 punctos penetra e affice te.

*Costo*: Le precio del cosa, in \$.

*Peso*: Le peso del cosa, in libras.

### Tabula de Armadura

Armadura	DR	Costo	Peso
Drappo Armadura	1	\$150	12
Corio Armadura	2	\$340	19.5
Scala Armadura	3	\$610	49
Malia Armadura	4	\$645	58
Laminate Aciero	5	\$1,360	64
Platta Armadura	6	\$4,040	89.5
Shrapnel Jachetta	7	\$500	20
Ballistic Jachetta	8	\$400	2
Tactic Jachetta	12	\$900	9



# SCUTOS

Scutos esse multe preciose in combatto del basse NT, ma quasi van contra armas de foco.

Tu normalmente prota un scuto ligate a un brachio. Le mano con le scuto non pote *manear* un arma (impediente le usation de armas que require duo manos), ma jam pote *portar* un cosa.

Un scuto adjuta *omme* de tu active defen-sa rolos (Blocation, Evasion, e Paration) sin

effortio. Tu tambien pote usar un scuto *activemente* pro blocar; vide *Blocar* (p. 28).

Le sequente statisticas applica a scutos:

*Scuto*: Le typo de scuto.

*PD*: Premio a Defensa. Le premio que le scuto de a *tote* de tu active defen-sa rolos (vide *Defender*, p. 28) contra attaccos del anterior e del latere con le scuto, aun si tu care le habilitate de usar scutos.

*Costo*: Le precio del scuto, in \$.

*Peso*: Le precio del scuto, in libras.

## Tabula de Scutos

Scuto	PD	Costo	Peso
Parve Scuto	1	\$40	8
Median Scuto	2	\$60	15
Large Scuto	3	\$90	25

# ARMAS

Aventuradores sovente porta armas de un typo, sia esse le spadon de un cavallero, le pauc .38 de un detective, o le blastante pistola de un spatial pirata.

Prime, decide *proque* tu ha un arma. An esse lo pro defen-sa, intimidation (“Stoppa o io tirara!”), battaglia, o chassar? Tamben, revide tu habilitates e tu Fortia. Alte technologic armas (como armas de foco) functiona equalmente bon pro quicunque qui sape como usar los. Basse technologic armas – fustes, spadas, et cetera – causa plure plus injuria si maneate per alicuno forte. Finalmente, vide le statisticas del arma. Le classification del damno del arma esse le basic mesura de su efficacia, ma tambien ha factores como extension, rata de tira, e precision pro considerar.

## STATISTICAS DEL ARMAS

Le tabulas del armas provide le informaciones explicate in basse. Un specific columna sol apparera in un tabula si esse usate pro le armas in celle tabula. In *omme* casos, “-” significa que le statistica non applice, e “var.” significa que le valor esse varie.

## NT (Nivello Technologic)

Le nivello technologic in que le arma primemente deveni diffuse. Tu sol pote comprar armas del NT de tu campania o *minus*, si tu non habe le Alte NT tracto (p. 7).

## Arma

Le general classe del specific arma; pro exemplo, “Curte Spada” or “Assalto Fusil.” Cata entrata representa un large categoria de individual typos.

Pro armas de foco, su entrate include un projectil diametro, o “calibre,” mesurate in millimetros (pro exemplo, 9mm) o fracciones del uncia (pro exemplo, .50), como esse costumari pro le arma.

## Damno

Pro muscular armas melee o projectil, como spadas e arcas, injuria esse basate in FO e exprimito como un modifier al basic pulsante (pul) o hachante (hac)

injurja del maneator, como date in le *Tabula de Injurja* (p. 6). Pro exemplo, un lancea face “pul+2;” ergo, si tu habe FO 11, que da un basic pulsante injuria de 1d-1, tu inflige 1d+1 injuria con un lancea. Hachate armas age como un levator, e assi face plus injuria.

Pro armas de foco, e alcun mechanic melee armas, damno esse date como un fixate numero de datos plus addes; pro exemplo, un pistola automatic de 9mm lista “2d+2,” que significa que qualcunque usator da 2 datos e adde 2 pro calcular damno.

*Armadura Dividores*: Un parenthesisica numero postea de damno – pro exemplo, (2) – esse un *armadura divisor*. Divide le DR del scopo, del armadura o de altere origines, per le Armadura Dividor ante que subtrahente lo de tu injuria (o addente lo al VI rolo del scopo pro resistere un affliction). Pro exemplo, un attacco con un divisor de (2) divide le DR in duo.

*Injurja Typo*: Un abbreviation que indica le *typo* de injura o effecto que le attacco causa.

Abbreviation	Injurja Typo
ap	aplattante
ard	ardente
imp	impalante
sec	secante
pen-	pauc penetrante
pen	penetrante
pen+	grande penetrante

Un victima perde PV equal al injura que penetra su DR. Divide isto in duo pro pauc penetrante (pen-) attaccos; creace lo per 50% pro secante (sec) e grande penetrante (pen+) attaccos; e dupla lo pro impalante (imp).

## Exa (Exactitude)

*Sol armas a distantia*. Adde Exactitude a tu habilitate si tu facite un Visar manovra in le torno immediatamente previe a tu attacco. Si le arma ha un integral scopio, le premio pro isto appare como un separate modifier post del basic Exa del arma; pro exemplo, “7+2.”

## Distantia

*Sol armas a distantia*. Si un arma sol ha un numero pro distantia, isto esse le *Maxime Distantia* (Max), in yardes, in que le arma pote attaccar un scopo. Si duo numeros appare, separate per un linea, le prime esse le *Medie-Damno Distantia* (1/2D) e le secunde esse Max. Damnicante attaccos al scopos a o extra 1/2D inflige medie damno.

Muscular armas usually lista 1/2D e Max como multiplos del FO del maneatores, no como un fixate distantia. Pro exemplo, “×10×15” significa 1/2D esse 10×FO e Max esse 15×FO; ergo, alicuno con FO 10 habe un 1/2D de 100 e un Max de 150. Pro arcoballistas, usa le FO del *arma* in iste formulas.

## RdT (Rata de Tira)

*Sol armas a distantia*. Le maxime numero de tiros que un ordinari tirator pote tirar in un un-secunda torno. Un arma normalmente pote tirar minus tiros (a un minimo de 1), si tu vole, ma alcun special notas applica:

## Tiros

*Sol armas a distantia*. Le numero de tiros que le arma pote tirar ante que tu habe que recargar lo. “J” significa que le arma esse *jectate*; pro “recargar,” reprende lo o prepara un nove arma!

Le parenthesisic numero significante Tiros indica que le numero de un-secunda Preparar manovras necesse pro recargar *tote* del tiros del arma (pro exemplo, per cambiar magazines) – o, pro un *jectate* arma, le tempore necesse pro preparar un altere arma. Un “i” post que isto significa que tu habe que cargar le ballas individualmente: le tempore listate esse *per tiro*, no pro *tote* le tiros.

Un arcoballista prende le indicate tempore pro preparar (usualmente 4 tornos) sol si tu FO non esse plus que tue (vide *Arcoballistas e FO*, in basse). *Duplo* isto si le FO del arco esse 1 o 2 plus. Si su FO esse 3 o 4 plus, tu require un “arcoleator” pro preparar lo; iste prende 20 tornos, require que tu sta. Si tu FO esse 5 o plus punctos plus que tu FO, tu non pote recargar lo nullemente.

## Costo

Le precio de un nove arma, in \$. Pro spadas e cutellos, isto include un vaina. Pro armas de foco, isto include le minime equipamento necesse pro dismacular.

## Peso

Le massa del arma, in libras. Pro proyectil armas con Tiros de 2+, isto esse *cargate* peso. Le peso de un plen recargar appare post que un linea.

## FO (Fortia)

Le minime Fortia que esse necesse pro manear le arma correctemente. Si tu essaya usar un arma que require plus FO que tu habe, tu habera un pena a tu habilitate de -1 per puncto de FO que tu care e perdera un plus FP al fin de qualcunque lucto que dura bastante pro fatigar te.

Con un melee arma, tu effective FO, pro injuria, non pote exceder *triple* le minime FO del arma. Pro exemplo, un grande cutello ha un minime FO de 6; ergo, su "maxime FO" esse 18; si tu FO esse 19+, tu computarea le damno que tu inflige como si tu habe FO 18.

*Natural* armas (como un colpo con le pugno o le pede) habe ni minime ni maxime FO.

"†" significa que le arma requires duo manos. Si tu habe (al minus) 50% plus que le listate FO (arrotunda *in alte*), tu pote usar le arma in un mao, ma se deveni *dispreparate* si tu attacca con lo. Si tu habe al minus *duple* que le listate FO, tu pote manear lo in un mano sin un pena de preparation. Totevia, si require un mano pro tener prisa e un altere mano pro operar un mobile parte, como un arco o un pumpa fusil de chassa, id *semper* require duo manos, riguardo al FO.

"‡" significa que le arma require duo manos e se deveni *dispreparate* post que un attacco con lo, a minus que tu habe 50% plus que le listate FO (arrotunda *in alte*). Pro usar lo in un mano sin un pena de preparation, tu debe haber a minus *triple* que le listate FO.

"B" indica un arma de foco con un integral bipede. Quando on tira de un pron position usante le bipede, tracte le arma como esseva fixate e reduce su minime FO a 2/3 del listate numero (arrotunda *in alte*); pro exemplo, FO 13 se deveni FO 9.

*Arcoballistas e FO*: Arcoballistas e prodas habe su *proprie* FO. Usa isto in loco de tu FO pro determinar distantia e damno. Tu debe specificar le FO de un tal arma quando tu lo compra. Tu semper pote usar un *minus forte* arco. Si tu usa un *plus forte* arco, inflige plus damno ma require plus tempore pro recargar (vide *Tiros*, in *alte*).

## Notas

Le numeros listate hic refere a applicabile notas (si ha alcunos) al pede del tabula.

## MELEE ARMAS

Melee armas esse gruppate sub le habilitates necesse pro usar los. Habilitate nomines appare in litteras majuscule, con le nivellos ininseniante in parentheses; pro exemplo, "HACHA/MASSA (AG-5)." Si ha plus que un maniera pro usar un arma, cata maniera recipe su *proprie* linea. Si plure habilitates te lassa usar le arma, le arma appare sub cata habilitate. Pro exemplo, ambe le habilitates de Pertrica e Spadon te lassa manear un granpetrica – e ambe te lassa hachar o pulsar con lo.

## Tabula de Melee Armas

### CURTE SPADA (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
2	Curte Spada	hac sec	\$400	2	8	
	<i>o</i>	pul imp	–	–	8	

### CUTELLO (AG-4)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
0	Grande Cutello	hac-2 sec	\$40	1	6	
	<i>o</i>	pul imp	–	–	6	[1]

### GLADIO (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
2	Gladio	hac+1 sec	\$500	3	10	
	<i>o</i>	pul+1 ap	–	–	10	
2	Impalante Gladio	hac+1 sec	\$600	3	10	
	<i>o</i>	pul+2 imp	–	–	10	

### HACHA/MASSA (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
0	Hacha	hac+2 sec	\$50	4	11	
2	Massa	hac+3 ap	\$50	5	12	

### KARATE, PUGNAR o AG

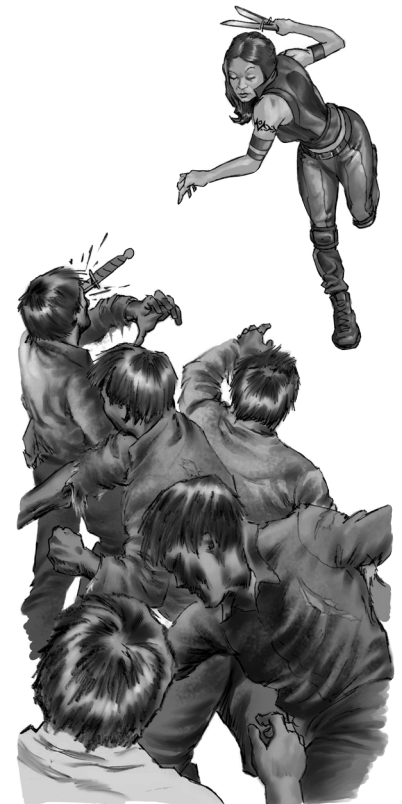
NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
–	Pugno	pul-1 ap	–	–	–	
1	"Nodos de Laton"	pul ap	\$10	0.25	–	

### LANCEA (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
0	Lancea	pul+2 imp	\$40	4	9	[1]
	<i>duo manos</i>	pul+3 imp	–	–	9†	

### PETRICA (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
0	Granpetrica	hac+2 ap	\$10	4	7†	
	<i>o</i>	pul+2 ap	–	–	7†	



## POLO-ARMAS (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
3	Polo-Hacha	hac+4 sec	\$120	10	12‡	
	o	hac+4 ap	–	–	12‡	

## SCHERMA SPADA (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
4	Scherma Spada	pul+1 imp	\$500	2.75	9	

## SPADON (AG-5)

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
0	Granpetrica	hac+2 sec	\$10	4	9†	
	o	pul+1 ap	–	–	9†	
3	Impalante Gladio	hac+3 sec	\$900	7	12†	
	o	pul+3 imp	–	–	12†	



## Notas

[1] Pote esser jecatate. Vide *Muscular Armas a Distantia*, in basse.

# MUSCULAR ARMAS A DISTANTIA

Muscular armas a distantia esse armas jectate (hachas, lanceas, et cetera) e primitive projectil armas como arcos e fundas. Armas appare sub su habilitate requirite, e le nivellos ininseniante de celle habilitate. Alcun jectate armas tamben appare in le *Tabula de Melee Armas*; usa le statisticas in basse quando esse jectate.

## Tabula de Muscular Armas a Distantia

### ARCO (AG-5)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	Costo	FO	Notas
0	Large Arco	pul+2 imp	3	×15/×20	3/0.1	1	1(2)	\$200	11†	[1]
0	Curte Arco	pul imp	1	×10/×15	2/0.1	1	1(2)	\$50	7†	[1]

### ARCOBALLISTA (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	Costo	FO	Notas
2	Arcoballista	pul+4 imp	4	×20/×25	6/0.06	1	1(4)	\$150	7†	[1]
3	“Arcoleuator”	–	–	–	2	–	(20)	\$50	7†	[2]

### JECTATE ARMA (CUTELLO) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	Costo	FO	Notas
0	Large Cutello	pul imp	0	×0.8/×1.5	1	1	T(1)	\$40	6	

### JECTATE ARMA (HACHA/MASSA) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	Costo	FO	Notas
0	Jectate Hacha	hac+2 sec	2	×1/×1.5	4	1	T(1)	\$60	11	

### JECTATE ARMA (LANCEA) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	Costo	FO	Notas
0	Lancea	pul+3 imp	2	×1/×1.5	4	1	T(1)	\$40	9	

## Notes

[1] Un flecha pro un arco o arcoballista costa \$2.

[2] Levator pro recargar un arcoballista de un alte FO. Tu pote recargar un arma de usque a 4 FO plus que tue con 20 un-secunda Preparar manovras.

# ARMAS DE FOCO

Un “arma de foco” es qualcunque pistola, rochetta, o arma de radio que non conta super poter muscular. Armas de foco esse commun in NT4 e ubique in NT5+. Armas de radio appare in le fin de NT8 (pro vehiculos), e *pote* devenir commun in NT9, e ubique a NT10+.

## Tabula de Pistolas

### ARMAS DE FOCO (PISTOLA) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	FO	Costo	Notas
5	Derringer, .41	1d pen+	1	80/650	0.5/0.1	1	2(3i)	9	\$100	
6	Automatic Pistola, 9mm	2d+2 pen	2	150/1,850	2.4/0.4	3	8+1(3)	9	\$350	
7	Revolver, .357	3d-1 pen	2	185/2,000	3/0.21	3	6(3i)	10	\$500	
8	Automatic Pistola, .44M	3d pen+	2	230/2,500	4.5/0.6	3	9+1(3)	12	\$750	

## Tabula de Fusiles

### ARMAS DE FOCO (FUSIL) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RdT	Tiros	FO	Costo
5	Levator Carabina, .30	5d pen	4	450/3,000	7/0.3	1	6+1(3i)	10†	\$300
6	Secargante Fusil, 7.62mm	7d pen	5	1,000/4,200	10/0.5	3	8(3)	10†	\$600
8	Imboscate Fusil, .338	9d+1 pen	6+3	1,500/5,500	17.5/0.8	1	4+1(3)	11B†	\$5,600

### ARMAS DE FOCO (FUSIL DE CHASSA) (AG-4)

NT	Arma	Damno	Exa	Distantia	Peso	RoF	Tiros	FO	Costo
6	Pumpa Fusil de Chassa, 12G	1d+1 pen-	3	50/125	8/0.7	2×9	5(3i)	10†	\$240

# LE JOCAR DE GURPS

Nos ha vidite le regulas pro crear e equipar personas. Nunc, hic esse como facer cosas. Le JM describe un situation e demanda cata jocator que su persona face. Le personas responde, e le JM los dice que eveni proximemente. A alcun puncto, le JM non essera certe que le personas pote automaticamente facer que le jocadores vole . . . “Tu esse portante *quante* e essayante saltar trans le abysso?” . . . e tunc le datos se appare.

## Incombramento e Movimento

“Incombramento” esse un mesura del total peso que tu esse portante, relative a tu FO. Lee effectos de incombramento esse dividite in cinque “niveellos de incombramento.” Omne excepte le plus basse nivello reduce tu actual MV a un fraction de tu normal MV e dara un pena a Evasion, como seque:

Nulle Incombramento (0): Peso usque a Basic Levation (vide p. 5). MV esse normal. Total Evasion.

Leve Incombramento (1): Peso usque a 2×BL. MV = normal MV×0.8. Evasion -1.

Moderate Incombramento (2): Peso usque a 3×BL. MV = normal MV×0.6. Evasion -2.

Pesante Incombramento (3): Peso usque a 6×BL. MV = normal MV×0.4. Evasion -3.

Multe Pesante Incombramento (4): Peso usque a 10×BL. MV = normal MV×0.2. Evasion -4.

Arrotunda in basse. Incombramento nunquam reduce MV o Evasion minus que 1.

Nota que iste nivellos esse numerate de 0 a 4. Quando un regula te dice pro adder o subtraher tu nivello de incombramento de de un rolo, isto esse le numero que tu usa. Pro exemplo, incombramento da un pena al Montar, Natar, e Tacer habilitates.

## PHYSIC ACTOS

In basse ha regulas pro commun physic actos que essera importante a aventuradores. Pro actos non listate hic, face AG rolos pro questiones de precision e VI rolos pro actos de induration. Pro determinar le peso movite o carga facite, usa Basic Levation. Actos de movimento debe esser relative a Movente Velocitate.

### CURRER

Tu velocitate currente, o terrestre MV, esse equal a tu Basic MV modificate per incombramento – vide *Incombramento e Movimento* (p. 22). Sprintar esse extreme currer. Esse multe veloce, ma tambien fatigante (vide *Fatiga Costo*, in basse). Tu pote sprintar si tu curre *in avante* pro duo o plus secundas. Adde 20% a MV *post de un secunda*. Pro exemplo, con un MV de 7, tu pote sprintar a 8.4 yardes/secunda poste de currer un secunda a 7 yardes/secunda.

Si tu habe que currer un longe distantia, tu volera retener tu velocitate pro evitar exhaustion. Retenite currition esse

Typo de Montata	Modifier	Combatto	Normal
Scala al alte	automatic	3 scalones/sec.	1 scalones/sec.
Scala al basse	automatic	2 scalones/sec.	1 scalones/sec.
Ordinari arbore	+5	1 pede/sec.	1 pede/3 secs.
Ordinari montania	0	1 pede/2 secs.	10 pedes/min.
Vertical muro de petra	-3	1 pede/5 secs.	4 pedes/min.
Moderne edificio	-3	1 ft./10 secs.	2 pedes/min.
Corda in alte	-2	1 pede/sec.	20 pedes/min.
Corda in basse			
(con equipamento)	-1	2 pedes/sec.	30 pedes/min.
(sin equipamento)	-1	12 pedes/sec.	12 pedes/sec.

exactemente *medie* del sprintante velocitate calculate in alte.

Con cata 15 secundas de sprintar, o cata minuta de retenite currition, rola contra VI. Con un fallimento, tu perde 1 FP. Quando tu esse reduce a 1/3 o minus de tu plen FP, divide in duo tu MV pro qualcunque typo de currer; vide *Fatiga* (p. 31).

### JECTAR

Tu pote jectar quecunque que tu pote levar – id es, tote con un peso de 8×BL or

minus. Si le cosa que tu vole jectar non esse in tu manos, tu require un or plus Preparar manovras pro levar lo. Vide *Levar e Mover Cosas*, in alte, pro detalios.

Jectar un cosa in combatto – sia como attacco o sia non – require un Attacco manovra. Tu pote jectar cosas que pesa usque a 2×BL usante un mano; plus pesante cosas require un tiro con duo manos. Rola contra AG-3 pro colpar un specific scopo, o contra AG pro legiermente jectar alco a un general area. Applica le usual modificatores pro le dimensiones, velocitate, e distantia del scopo.



## Tabula de Distantias

### Jectate

Pro evitar decelerante le joco con mathematicas, le JM debe permittit cata jecto que il crede esse rational . . . ma quando tu *debe* saper le exacte distantia tu pote jectar un cosa, usa le sequente procedimento:

1. Divide le peso del cosa in libras per tu Basic Levation pro optener le “peso rata.”
2. Loca le peso rata in le *Peso Rata* column del tabula in alte. Si id falle inter duo rangos, usa le *plus alte* numero.
3. Lege al *Distantia Modifier* column e loca le “distantia modifier.”
4. Multipla tu FO per le distantia modifier pro obtener le distantia in yardes que tu pote jectar le cosa.

### Tabula de Jectate Injuria

Jectate cosas inflige *pulsante* injura pro tu FO (vide *Tabula de Basic Damnos*, p. 6), modificate per peso como in le tabula in basse. Damno usualmente esse applattante. Un fragile cosa (o un jectate persona) recibe le mesme amonta de damno que illo inflige; rola damno separatamente pro le cosa e le scopo.

<i>Peso</i>	<i>Damno</i>
Usque a BL/8	Pulsate, -2 per dato
Usque a BL/4	Pulsate, -1 per dato
Usque a BL/2	Pulsate
Usque a BL	Pulsate, +1 per dato
Usque a 2×BL	Pulsate
Usque a 4×BL	Pulsate, -1/2 per dato (arrotunda in basse)
Usque a 8×BL	Pulsate, -1 per dato

## LEVAR E MOVER COSAS

Basic Levation governa le peso que tu pote levar e mover. Le JM pote lassar plure personas a adder su BLs (*no* su FOs) quancunque sembla rational; pro exemplo, portar un lectiera o traher un wagon.

*Levar con un mano:* 2×BL (prende duo secundas).

*Levar con duo manos:* 8×BL (prende quatro secundas).

*Pulsar e abatter:* 12×BL. *Duple* le summa si tu habe un curriente initio. Le JM tambien pote facer consideraciones pro precariamente balantiate cosas, pro render los plus facile a inclinar.

*Portar:* 15×BL. Ergo, tu pote portar plus que tu pote levar . . . ma cata *secunda* que tu incombramento esse plus que 10×BL (Multe Pesante incombramento), tu perder 1 FP.

*Displaciar Legiermente:* Dependente in tu postura e como tu esse preparate, tu pote legiermente displaciar o render cunante 50×BL.

## Regular Questiones Del Regulas

In qualcunque question del regulas, le parola del JM esse le lege. Le JM decide que optional regulas pro usar, e decide quecunque specific questiones que occorre. Un bon JM discute importane questiones con le jocatores ante que decider – e un bon jocatore accepta le decisiones del JM.

Le JM debe saper le regulas minutiosamente. Quando le regulas non coperi un situation – o quando un decision re le “genuin” mundo esse necesse – le JM pote usar multe technicas:

**Successo rolos.** Un “successo rolo” esse un rolo que testa un del attributos, habilitates, et cetera, del persona – vide p. 2. Usa un successo rolo quando un question surge re le capacitate de alicuno a facer alco.

**Aleatori rolos.** Un aleatori rolo esse sovente le melior responsa a un question como “Esque esse le claves in le auto?” o “An un del soldatos habe un cavallo le memse color como mie?” Le JM decide que esse le probabilitate, e postea rola le datos.

**Arbitrari decisiones.** Tu non habe que usar le datos. Si sol ha un “bon” responsa pro devenir le intriga del aventura – cello esse le responsa. “Fortunamente, le granata saltate in basse per le scala. Necuno esseva ferite. Ma nunc le guardas esse alertate!”

## MARCHAR

Sustenibile campestre movimento depende in terrestre Movente Velocitate. Initia con Basic Velocitate e reduce lo per incombramento (vide *Incombramento e Movimento*, p. 22), injurias (vide *General Injuria*, p. 29), e exhaustion (vide *Perdite Fatiga Punctos*, p. 31), como applicabile. Le distantia in millias que tu pote marchar in un dia, sub ideal conditions, equala 10×MV.

Un succedite rola contra le Excursion habilitate (p. 14) accresce le distantia marchate per 20%. Rola cata die. Un gruppo dirige per alicuno con le Direction habilitate a 12+ pote facer un singule rolo contra le *medie* Excursion habilitate del gruppo. (Excursion esse usate ininseniante a VI-5.) Successo lassa le integre gruppo marchar 20% plus distante; fallimento significa que le integre gruppo ha que renuntiar le premio.

Quando tu sape tu ideal quotidian distante, modifica lo pro le circumstantias sequente:

*Multe Mal:* Profunde nive, dense foreste, jungla, montanias, sablo molle, o paludes. ×0.2.

*Mal:* Iregular terra (includente pauc rivos), silva, o ardue collinas. ×0.5.

*Normal:* Leve silva o dulce collinas. ×1.

*Bon:* Bon-paccate deserto o platte pratos. ×1.25.

Adverse tempore – como pluvia, nive, o grandine – sovente reduce iste modificatores aun plus.

## MONTAR

Pro montar quecunque plus difficile que un scala, rola contra le Montar habilitate (p. 14). (Montar esse usate ininseniante a AG-5.) Modificatores al rolo depende in le difficultate del montate (vide in basse). In omne casos, subtrahe tu nivello de incombramento de tu rolo tamben. Velocitate combatto in le tabula in basse costa 1 FP per Montar rolo.

Face un rolo pro iniciar le montar, e altere rolo cata cinque minutus. Un fallimento significa que tu cade (vide *Caditas*, p. 32). Si tu te fixate con un corda, tu sol cadera al fin del corda (a minus que tu rola-va un fallimento critic).

## NATAR

Face un rolo contra Natar habilitate (p. 17) qualcunque tempore que tu entra aqua super tu capite, e altere vice cata 5 minutus. Subtrahe duple tu nivello de incombramento; adde 3 si tu entrava le aqua intentionalmente. Si tu falle, perde 1 FP e rola altere vice in 5 secundas, e cata 5 secundas plus, usque tu esse reducite a 0 FP e tu neca, tu esse salvate, o tu succede con un rolo. Si tu recoperi, rola altere vice in 1

<i>Peso</i>	<i>Distantia</i>	<i>Peso</i>	<i>Distantia</i>
<i>Ration</i>	<i>Modifier</i>	<i>Ration</i>	<i>Modifier</i>
0.05	3.5	2.0	0.30
0.10	2.5	2.5	0.25
0.15	2.0	3.0	0.20
0.20	1.5	4.0	0.15
0.40	1.0	6.0	0.10
0.50	0.8	10.0	0.06
1.0	0.60	12.0	0.05
1.5	0.40		

minuta. Si tu succede iste rolo, retorna a rolar cata 5 minutas.

Terrestre animales (como humanos) ha aquatic MV equal a Basic MV/5, arrotundate in basse; minime 1 yard/secunda. Post de cata minuta de natar a maxime velocitate, rola contra le *melior* de VI or le Natar habilitate. Con un fallimento, tu perde 1 FP. Quando tu esse reducite a 1/3 o minus de tu FP, divide in duo tu aquatic MV; vide *Fatiga* (p. 30).

## SALTAR

Quando tu vole saltar trans alco multe

minus parve que te, le JM debe dicer, “Bon, tu lo saltava,” e continua con jocation. Tal salto automaticamente succedite. Ma quando le obstaculo sembla multe significante, o si le JM poneva lo illac como un deliberate hasardo, usa le sequente regulas.

### Saltate Distantia

Tu Movente Velocitate determina le distantia saltate, como in sequente:

*Alte Salto:* (6×MV) - 10 uncias. Pro exemplo, un MV de 6 te lassa saltar 26” in alto al aere. Pro un *currente* salto, adde le numeros

de yardes que tu currite a tu MV in le formula. Le maxime currente altitude de un alte salto esse duple le altitude de un stante alte salto.

*Large Salto:* (2×MV) - 3 pedes. Pro exemplo, un MV de 6 te lassa saltar 9 pedes de un stante initio. Pro un *currente* salto, adde le numeros de yardes que tu currite a tu MV in le formula. Le maxime currente altitude de un largo salto esse duple le altitude de un stante large salto.

# MENTAL ACTOS

## SENSO ROLOS

“Senso rolos” include Vision rolos, Audito rolos, e Gusto/Olfaction rolos. Pro notar alco con un specific senso, rola contra tu Perception.

*Comprehension Rolos:* Un succedite Senso rolo significa que tu notava alco. Cello sovente esse bastante, ma in alcun casos, le JM pote requirer un altere rolo pro *comprender* que tu ha sensate; pro exemplo, pro *comprender* que le “ululation del uluco” que tu audiva realmente esse un barbaric guerrero, o que le debile odor que tu notava esse lo del flor de un carnivore planta. Iste rolo esse contra IN pro detalios que quicunque pote *comprender*; o contra le appropriate habilitate si le significantia esse sol comprehendibile per un experto.

*Periculo Senso:* Si tu habe le Periculo Senso advantage (p. 9) e falle un Senso rolo o un *comprehension* rolo pro notar alco *periculose*, le JM secretamente facera un Perception rolo pro te. Con un successo, malgrado toto, tu sensa le periculo!

### Vision

Face un Vision rolo quocunque esse importante que tu *vide* alco.

Quando tu essaya notar alco que esse deliberatemente celate, le JM pote tractar iste rolo como un Rapide Concurso contra un celamento habilitate (Camouflagiar, Celar, et cetera), e pote permitir – o *requirer* – que un habilitate como Observar o Perquirer a reimplaciar Perception pro iste rolo.

### Audito

Face un Audito rolo quocunque esse importante que tu audir un sono. Le JM sovente requirera un separate IN rolo pro *comprender* parola, specialmente in un estranie lingua.

Quando tu essaya audir alicuno qui esse essayante mover silentemente, le JM pote tractar iste rolo como un Rapide Concurso

contra su Tacer habilitate. Si tu esse *activeamente* ascoltante tal activitates, le JM pote permitir te a usar le Observar habilitate in loco de rPerception.

### Gusto/Olfaction

Gusto e olfaction esse duo manifestationes del mese senso. Face un Gusto rolo pro notar un sapor; o un Olfaction rolo pro notar un odor.



## INFLUENTIA ROLOS

Un “Influentia rolo” esse un *deliberate* essayo pro assecurar un positive reaction de un NJP. Un JP con un appropriate habilitate de *influentia* rolo in loco de un normal reaction rolo in convenibile circumstantias (le decision esse al JM). Vide *Reaction Rolos* (p. 3) pro leger plus re NJP reactiones.

Decide que Influentia habilitate que tu esse usante: Diplomacia, Etiquetta, Excusas, Intimidation, Saper Stratas, o Sexo Appello. Decide sagemente! Le JM pote permitir altere habilitate a funcionar como Influentia habilitates in certe situationes (pro exemplo, le Lege habilitate, quando parlante con un judge). Postea, rola un Rapide Concurso: tu Influentia habilitate contra Voluntate del scopo.

Si tu *vince*, tu ha un “Bon” reaction con le NJP – “Multe Bon” si tu usava Sexo

Appello. Con un altere resultate, le NJP resenti tu essayo a manipulation. Iste te da un “Mal” reaction – “Multe Mal” si tu essayava intimidation. *Exception:* Si tu usava Diplomacia, le JM tambien facera un normal reaction rolo, e usara le *melior* del duo reactiones. Ergo, Diplomacia esse relativamente salve . . .

## VOLUNTATE ROLOS

Quando tu esse confrontate con un tense situation o un distraction, le JM pote requirer un rolo contra Voluntate pro restar concentrate. Con un successo, tu pote ager normalmente. Con un fallimento, tu submitte al timor; cede al pression, esse distrahite de tu carga, et cetera.

### Espavento Rolos

Un Espavento Rolo esse un Voluntate rolo facite pro resister *timor*. Espavento Rolos pote esser tam frequente o tam rar como le JM vole. In un campania de horror, in que ordinari personas incontra choccantemente horribile Alteres, Espavento Rolos pote esser multe commun! Con sol minor adaptation, le JM pote usar iste regulas pro stupefaction, confusion, et cetera, in loco de timor.

Como un general regula, “ordinari” terriente cosas non require Espavento Rolos. Espavento Rolos esse pro eventos tam insolite e tam terriente que pote esturdir o aun permanentemente render alco demente.

Un Espavento Rolo esse subjecte a plure modificatores, includente illos derivate de appropriate advantages o disadvantages, e le circumstantias del rolo.

Un fallite Espavento Rolo resulta in le persona essente esturdir (vide p. 30) pro un numero de secundas equal al margine de tu fallimento, plus 2d. Con un critic fallimento, le victima suffre un syncope, e non pote esser resuscitate pro le margine de fallimento plus 1d *minutas*. (Spera que le cosa que te territe non esse famelic . . .)



# COMBATTO

Le JM decide quando iniciar usar le comatto regulas. Isto generalmente esse quando luctation parece probabile e combattentes initia manovrar pro un tactic advantage. Le JM tambien pote usar iste regulas pro resolver "action" situationes como chassas e torneos.

## SEQUENTIA DEL TORNO

Combatto ocurre secunda a secunda. Cata persona activemente involvite in le combatto habe un occasion pro ager cata secunda. Iste esse referite como un "torno." Post que omnes ha facite su torno, un secunda ha passate.

Le JM non debe sentir constringite per le scala. Isto sol esse un modo de franger un battalia a girible segmentos! Illo esse libere a partir de "combatto tempore" quandoncunque esse dramaticamente appropriate, e a reprendre combatto tempore quando le non-combatto actos deveni combatto de nove.

Le "sequentia del torno" esse le ordine in que active personas age. Esse fixate al initio del lucta e non cambia in combatto. Le combattente con le plus alte Basic Velocitate esse prime e face su torno; postea, illo con le sequente plus alte Vel, et cetera, in ordine descendente per Basic Velocitate. Quando omne active persona ha facite su torno, un secunda ha passate e altere secunda initia.

*Paritate Velocitates:* Si plure NJPs in le mesme parte habe le mesme Basic Velocitate, le JM simplemente decide qui esse prime – non esse multe importante. Si JPs esse involvite, pares esse al plus alte AG. Si totevia ha un par, le JM debe rolar aleatorimente al initio del combatto pro determinar qui age prime, e usa ille ordine per per omne del combatto.

Le torno de un participant esse le unsecunda periodo que extende de quando illo selige un manovra a su proxime opportunitate a seliger un manovra. Isto imbrica le torneos del altere personas.

## MANOVRAS

Un "manovra" esse un action que tu pote facer in tu torno. Cata torno, tu ha que eliger *un* del sequente manovras: Attaccar, Attaccar A Fundo, Cambiar Postura, Concentrar, Defender A Fundo, Facer Nihil, Mover, Mover e Attaccar, Preparar, o Visar. Tu selection determina *que tu pote facer* in tu torno, e determina tu optiones de active

defensa e movimento – tu capacitate de evader, parar, o blocar attaccos (vide *Defender*, p. 28).

Pro le objecto de active defensas, tu manovra esse considerate esse in effecto usque a tu selige altere manovra in tu proxime torno. Pro exemplo, si tu seligeva Defender A Fundo (que te da un defensive advantage), su beneficios applicarea si tu esse attaccate post que tu facite tu torno, e persisterea usque a esse un nove torno e tu seligeva un differente manovra.

Si tu esse attaccate ante que tu ha un occasion a seliger un manovra – usualmente al initio del combatto – tu esse considerate que esser facente un Facer Nihil manovra (vide in basse).

## Tabula de Posturas

Postura	Attaccar	Defender	Signatura	Movimento
Stante	Normal	Normal	Normal	Normal; pote sprintar
Quattante	-2	Normal	-2	2/3
Geniculante	-2	-2	-2	1/3
Repente	-4	-3	-2	1/3
Sedente	-2	-2	-2	None
Jacente	-4	-3	-2	1 yard/secunda

## Facer Nihil

Quicunque qui esse sol stante immobile esse tractate como il *face nihil*. In particular, quando le combatto initia, quicunque qui non jam ha facite un torno esse tractate como il facite iste manovra ante que entrar comatto.

Alicuno qui esse consciente ma estrudite o suprendite *debe* que facer iste manovra. In cata torno de Facer Nihil, illo pote essayar un VI rolo pro recuperar de physical estrudimento o un IN rolo pro recuperar de mental estrudimento. Con un successo, illo recupera al *fin* de su torno – id esse, il Face Nihil iste torno, ma pote ager normalmente le proxime torno.

## Mover

Move, ma non face un action si non esse listate sub *Gratuite Actiones* (vide in alte). Tu pote mover qualcunque numero de yardes usque a tu MV. Plure altere manovras te lassa aun un pauc de movimento in tu torno; usa iste manovra si *tote* que tu vole facer esse mover.

Jocatores debe dicer le JM exactemente a ubi su JPs move, a fin que illo pote traciare le combatto. Le JM decide a ubi su NJPs move, e informara jocatores cuje JPs esse in un position a vider le movimento.

## Cambiar Postura

Iste manovra te lassa cambiar inter qualcunque duo "posturas" (positiones in que tu

pote posar tu corpore). Valide posturas esse *stante*, *sedente*, *geniculante*, *repente*, *jacente pron* (dorso in alte, facie al terra), e *jacente al dorso* (facie in alte, dorso al terra). Un postura altere que stante relenta tu movimento e penalisa tu attacco e defensa rolo, ma tambien te rende un plus pauc scopo contra projectil attaccos.

Tu non pote star directemente de un jacente position. Si tu esse jacente (pron o al dorso), tu prime habe que facer un Cambiar Postura manovra pro levar a un geniculante, repente, o sedente postura. Un secunda Cambiar Postura manovra te lassa star de

## Gratuite Actiones

"Gratuite actiones" esse cosas tu pote facer durante qualcunque manovra. Alcun exemplos:

**Parlar.** Tu semper poteparlar. Si le JM vole esser realistic, illo sol debe permitir sol un phrase per secunda . . . ma usualmente esse plus amusante quando tu ignora iste limitation!

**Lassa cader un cosa.** Tu pote lassar cader un "preparate" cosa quandoncunque durante tu manovra. Si tu esse movente, tu pote lasse lo cader a quecunque puncto in tu accesso durante tu movimento.

**Quattar.** Si stante, tu pote optar quattar (pro render te un plus minute scopo pro attaccos a distantia) al initio de tu torno. Isto usualmente decelera tu MV (vide Postura Tabula, in basse), e tu non pote quattar e sprintar. Si tu jam esseva quattante, esse un gratuite action a elevar te de un quattante position al initio de tu sequente torno.

qualcunque de iste posturas. Ma vader de stante a jectante sol require un manovra – o necuno, si le cambio esseva involuntari!

Tu pote cambiar inter (sol) geniculante e stante como le “passo” de quancunque manovra que permette un passo– tu non require Cambiar Postura pro illo. Isto esse *in loco* de usar le passo pro mover. Ergo, tu pote vader de pron a geniculante con un Cambiar Postura manovra in un torno, e postea star in tu proxime torno per facer un manovra que permette un passo.

Quattar *non* require un Cambiar Postura manovra; vide *Gratuite Acciones* (in alte).

*Attaccar*: Le modificador quando facente un *melee* attacco de iste postura.

*Defender*: Le modificador de omne active defensa rolos.

*Signatura*: Le modificador de visar te con un *distantia* attacco.

*Movimento*: Le effecto a movimento.

## Visar

Iste manovra esse usate pro visar un arma a distantia (o alco como un camera o telescopio). Tu ha que seliger un specific scopo. Tu non pote visar a alco que tu non pote vider o alteramente deteger.

Specifica le arma con que tu visa, e tu scopo. Si tu usa un Visa manovra directamente ante que un Attaccar o un Attaccar A Fundo con le *mesme* arma contra le *mesme* scopo, tu recibe un premio a colpar. Adde le Exatitudo (Exa) del arma a tu habilitate.

Si tu *fixa* un arma de foco o un arcoballista, tu recibe un premio de +1 a

Exactitudo. Un arma de foco o arcoballista esse fixate si tu pote appoiar illo super un branca, basse muro, auto, et cetera. Un arma de foco de un mano (como un pistola) esse considerate fixate si esse usate con duo manos. Un arma de foco de duo manos (como un fusil) esse considerate fixate si tu esse pron e tu usa un bipede.

Si tu Visa pro plus de un secunda, tu recibe un additional premio: +1 pro duo secundas de Visar, o +2 pro tres o plus secundas.

## Attaccar

Usa iste manovra pro facer un armate o inarmate attacco in *melee* combatto, o pro usar un jecate o projectil arma a distantia. Pro usar un arma pro attaccar, illo ha que esse preparate.

Si tu esse usante un *melee* arma o un inarmate attacco, tu target ha que esse in accesso. Resolve le attacco como explicate sub *Melee Attaccos* (p. 27).

Si tu esse usante un arma a distantia, tu scopo ha que esse intra le Maxime Distantia (Max) del arma. Resolve le attacco conforme a *Attaccos A Distantia* (p. 27). Si tu faceva un Visar manovra (p. 25) in le previe torno, tu habera un premio a colpar.

## Attaccar A Fundo

Attaccar un inimicon con un preparate arma, sin qualunque effortio a defender te del attacos de tu inimicos. Si tu face un *melee* attacco, tu ha que specificar *un* de iste tres optiones ante de tu attacco:

- *Concentrate*: Face un singule attacco con un premio de +4 a tu habilitate!

- *Duple*: Face duo attacos contra un inimico, *si* tu habe duo preparate armas o un arma que non habe que esse preparate post que un attacco. Attacos con un secunde arma in le debile mano esse al usual -4 (vide *Manetate*, p. 5) si tu non habe *Ambidexteritate* (p. 8).

- *Forte*: Face un singule attacco, al normal habilitate. Si tu colpa, tu face +2 damno – o +1 per dato, si isto esse plus. Iste sol applica a *melee* attacos facente *FO*-basate pulsante o hachante damno.

Si tu esse facente un attacco a distantia, tu habe que face un singule attacco con un +1 premio a colpar.

## Mover e Attaccar

Move como describite sub le Mover manovra (p. 25), ma durante o post de tu movimento, face un singule, mal visate attacco – si sin arma o si con un preparate arma.

Tu attacca como describite sub le Attacco manovra (in alte), ma con un pena de -4. Si facente un attacco a distante, tu perde le permios pro Visar. Si facente un *melee* attacco, tu adjustate habilitate non pote excede 9.

## Defender A Fundo

Isto esse le manovra seliger quando tu esse circumferite per inimicos – specialmente inimicos qui ama Attacos A Fundo! Tu debe specificar *un* del sequente duo optiones:

- *Accrescite Defensa*: Adde +2 a un active defensa de tu selection: Blocation, Evasion, o Paration. Le premio persiste usque a tu proxime torno.

- *Duple Defensa*: Applica duo *altere* active defensas al mesme attacco. Si tu falle tu defensa contra un attacco, tu pote essayar un secunde, differente defensa contra celle attacco. Pro exemplo, si tu falle un Blocation rolo, tu pote essayar un Evasion o un Paration. Si tu essaya un paration (con o sin armas) con un mano e falle, un paration con le altere mano *si* esse tractate como un “altere defensa.”

## Concentrar

Tu *concentra* in un primarimente mental action. Exemplos include facer un Senso rolo a vider un invisibile guerrero, facer un Direcion rolo pro commandar, facer un Operar Electronica rolo pro operar un sensor, e plure altere *IN*-basate habilitate rolos. Alcon acciones te require Concentrar pro multiple secundas. Si tu esse fortiate usar un defensa, abattite, ferite, o alteramente distrahite ante que tu fini, tu debe facer un Vol-3 rolo. Con un fallimento, tu perde tu concentration e ha que initair de nove.

## Combatto Sin Armas

Alcon vices tu habe que luctar sin armas, o con improvisate armas. Isto esse combatto sin armas. Quicunque pote ingraniar in combatto sin armas, ma certe habilitate te face un plus effective combattente.

Vide le tabula in basse pro le accesso, damno, et cetera, de colpos del pugnos, pedes, morsuras, e altere colpos sin armas.

### BRAWLING, KARATE, or DX

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
–	Pugno	pul-1 ap	–	–	–	[1]
1	“Nodos de Laton”	pul ap	\$10	0.25	–	[1]

### BRAWLING-2, KARATE-2, or DX-2

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
–	Pede	pul ap	–	–	–	[1, 2]
–	Pede con Bottinas	pul+1 ap	–	–	–	[1, 2]

### BRAWLING or DX

NT	Arma	Damno	Costo	Peso	FO	Notas
1	Sappa	pul ap	\$20	1	7	

[1] Karate (p. 15) meliora damno con pugnos e pedes.

[2] Si tu non colpa con un pede, rola contra AG pro evitar un cadita.

## Preparar

Face un Preparar manovra pro prender o facer prisa de *quancunque* cosa e preparar lo pro usation; pro exemplo, pro traher un spade de su vaina o un pistola de su pistoleria, o pro recargar un arma de foco. In alcun casos, un Preparar manovra tambien pote esser requirite pro reganiar controllo de un inhabile arma post que un hachation, o pro ajustar le prisa de un longe arma.

Tu tambien pote usar un Preparar manovra pro exequer physic actiones altere que lutar: aperir o clauder un porta, evitar un serratura, fossar, levar, et cetera.

## ATTACCAR

Un "attacco" esse un essayo de colpar un inimico o altere scopo. Si tu face un Attacar, Attaccar A Fundo, o Mover e Attaccar manovra, tu pote essayar colpar un inimico. Tu sol pote attaccar con un arma si esse preparate.

Le JM semper habe le option de dicer, pro qualcunque ration re le situation, que altere luctatores non pote attaccar certe opponentes. Pro exemplos, octo attaccatores non pote colpar un inimico del dimensiones human al mesme tempore. (Aun tres o quatre attaccatores al mesme tempore esserea inverisimile, a minus que lor victima non habe alliatos!)

Il ha duo basic typos de attaccos: melee attaccos (vide p. 27) e attaccos a distantia (vide p. 27). Tu scobo ha que esser in accesso si tu esse facente un melee attacco, o intra distantia si tu esse facente un attacco a distantia. Resolver ambe typo de attacco require tres dato rolos:

- Prime esse tu *attacco rolo*. Si tu rolo esse succedite, tu attacco esseva bon.
- Tunc, tu inimico debe que facer un *defensa rolo* pro vider si illo pote defender contra tu colpo. Si illo succede in iste rolo, illo evita o stoppa le attacco, e non esse colpate.
- Ma si il falle le rolo, tu colpo batteva e tu *rola pro damno*.

## Attacco Rolo

Tu "attacco rolo" esse un normal successo rolo. Calcula tu *effective habilitate* (basse habilitate, plus o minus qualcunque appropriate modificatores) con le arma que tu esse usante.

Si tu rolo esse *minus que o equal a* tu "effective" habilitate, tu attacco colpara si tu inimico non defende succeditemente (vide *Defender*, p. 28). Si il falle defende – o si il non pote – tu lo colpa.

Si tu rolo esse *plus que* tu effective habilitate, tu non colpa!

Reguardo a tu habilitate, un rolo de 3 o 4 semper colpa, e esse un *critic colpo*. Un rolo de 5 o 6 pote esser un *critic colpo*, dependente in tu habilitate. Si tu effective

habilitate esse 15, un rolo de 5 o minus esse un *critic colpo*. Si tu effective habilitate is 16 o plus, un rolo de 6 o minus esse un *critic colpo*.

Con un *critic colpo*, le colpo automaticamente colpa – tu inimico non face un *defensa rolo*. Tamben, con un attacco rolo de 3, non rola pro damno – tu automaticamente face le maxime. Pro exemplo, le maxime damno pro un 1d+2 colpo esse 6+2, o 8 punctos. Altere *critic colpos* passa super le *defensa rolo*, ma esse rotate normalmente pro damno.

E reguardo a habilitate, un rolo de 17 o 18 nunquam colpa.

## Melee Attaccos

Quando tu face un manovra que te lassa facer un melee attacco, tu debe que specificar a qui tu esse attaccante, e con qual arma. Tu pote facer un melee attacco con qualcunque *preparate* melee arma (includente un natural "arma: como un pede, morsura, o pugno).

Tu pote usar alcun armas in plus que un maniera; pro exemplo, tu pote hachar o pulsar con un curte spada. Tal armas habe multiple lineas in le tabulas de armas (p. 20-22). Quando tu attacca con un tal arma, tu debe indicar como tu esse usante lo ante de tu rolo.

Un arma de un mano esse preparate si esse tenite in tu mano. Un arma de duo manos esse preparate si tu esse tenente lo con *ambe* manos. Alcun inhabile armas (como le polo-hacha) deveni impreparate post de cata attacco a minus que tu esse multe forte (vide p. 20).

Pro traher un nove arma de un vaina, o pro preparar un inhabile arma que se disprepara post de un attacco, tu habe que facer un Preparar manovra (p. 26).

Un natural arma (como un pugno, pede, et cetera.) *semper* esse preparate a minus que celle parte del corpore esse occupate o refrenate; pro exemplo, tu non pote dar un pugno si tu esse tenente prisa de un arma in le mesme mano.

## Attaccos A Distantia

Un "attacco a distantia" esse quancunque attacco con un arma usate a distantia, de un jectate rocca a un laser fusil.

Tu sol pote essayar un attacco a distantia contra un scopo qui esse intra le *distantia* de tu arma. Pro trovar isto, vide su entrata in le tabulas de arma. Plure attaccos a distantias lista su *Medie-Damno* (1/2D) distantia e su *Maxime* (Max) distantia, in yardes. Tu scopo non pote esser plus distante que le *Max distantia*; 1/2D distantia sol affice damno.

Omne armas a distantia habe un *Exactitude* (Exa) statistica. Isto esse le

premio que tu habe si tu face un o plus Visar manovras immediatamente ante que un attacco. Quando tu Visa, tu pote reciber altere premios pro plus secundas de visar, fixar tu arma, or usar un scopio.

"Jectate armas" esse armas que tu habe que physicamente jectar al scopo: roccas, granatas, "ninja stellas" (shurikenes), et cetera. Tu tambien pote jectar certe altere melee armas, como hachas, cutellos, e lanceas. Traca un jectate arma como qualcunque altere attacco a distantia.

## General Modificatores A Attaccos

### Manovra Del Attaccator

Mover e Attaccar: -4

### Situation Del Attaccator

Mal Implaciation: -2 o plu (al JM)

Major distraction (pro exemplo, omne vestimentos esse flagrante): -3 o plus (al JM)

Minor distraction (pro exemplo, parto del vestimentos esse flagrante): -2

FO minus lo que esse requirite per le arma: -1 per puncto carente

### Visibilitate

Cec, scopo totemente invisibile, o in total tenebras: -10

Non pote vider le inimico: -6, o -4 si tu sape su location a intra 1 yard

Partial tenebras, nebula, fumo, et cetera: -1 a -9 (al JM)

## Modificatores a Melee Attacco

### Manovra Del Attaccator

Attaccar A Fundo (Concentrate): +4

### Situation Del Attaccator

Tenente prisa de un large scuto: -2

### Altere Actiones per le Attaccator

Attacco con le debile mano: -4 (non da pena con *Ambidexteritate*)

## Modificatores a Attaccos a Distantia

### Manovra Del Attaccator

Attaccar A Fundo (Concentrate): +1

### Altere Actiones per le Attaccator

Visar pro un torno: +Exactitude del arma  
Fixate Arma: +1 si stationari e Visava pro un torno

Plus Visation: +1 pro 2 secundas, +2 pro 3+ secundas

Attacco con le debile mano: -4 (non da pena con *Ambidexteritate*)

### Systemas pro Visar

Scopio: +1 per secunda de Visar, a un maxime del premio del scopio

## Tabula del Dimensiones e Velocitate/Distantia

Le primari usation pro iste tabule esse pro combatto a distantia, ma le JM tambien pote usar lo pro Senso rolos e altere successo rolos que pote esser credibilmente afficite per dimensiones, velocitate, o distantia.

Iste tabula usa le mesme pro dimensiones como illo usa pro le summa de velocitate e distantia, ma le modificatores pro dimensiones habe le *opposite signo* de illo pro velocitate/distantia: grande dimensiones da un premio, ma grande velocitate e distantia da un pena. Ergo, si un scopo esse duple le dimensiones ma tambien duple distante e duple veloce, le nette modifierator pro colpar resta le mesme.

*Dimensiones Del Scopo:* Le plus grande le scopo, le plus facile pote esser colpate. Le modifierator a colpar un cosa a causa de su dimensiones esse su “Dimension Modifierator” (DM). Humanos habe DM 0. Cosas plus grande que un homine da un premio a colpar, ma cosas minus que un homine da un pena.

Cerca le DM de un creatura o object con le tabula. Simplemente cerca le plus grande dimension (pro exemplo, talia, pro un humano) del esser o cosa in le “Linear Mensuration” column, e postea lege al “Dimension” column pro apprender su DM. Si le dimension esse inter duo nivellos, basa DM in le plus grande linea. Si un objecte esse multe minute in *duo* de tres dimensiones (pro exemplo, un cabo de acero que esse 100 yardes longe ma sol 2 uncias grosse), usa le *plus minute* dimension in loco del plus grande.

*Velocitate e Distantia del Scopo:* Velocitate e distantia sol affice combatto a distantia. Adde le velocitate del scopo in yardes per secunda a su distantia in yardes. Cerca le total in le “Linear Mensuration” column. Lege al “Velocitate/Distantia” column pro apprender le velocitate/distantia modifierator. Si le total esse inter duo nivellos, usa le plus alte; pro exemplo, tracta 8 yardes como 10 yardes. Pro comattentes a pede, suppose que velocitate esse 0 e usa sol le distantia; pro vehiculos, le velocitate in yardes per secunda esse un medie de su velocitate in mph (millias per hora).

*Exemplos:* Un homine de distantia 8 yardes esse -4 pro esser colpate. Un motociclista de distantia 40 yardes, vadente a 30 yardes/secunda (60 mph), habe un velocitate/distantia de  $40 + 30 = 70$  yardes, que esse -9 pro esser colpate.

## Tabula de Dimension e Velocitate/Distantia

Velocitate/ Distantia	Dimension	Linear Mensuration
0	-5	1 pede
0	-2	1 yard
0	0	2 yardes
-1	+1	3 yardes
-2	+2	5 yardes
-4	+4	10 yardes
-5	+5	15 yardes
-6	+6	20 yardes
-7	+7	30 yardes
-8	+8	50 yardes
-9	+9	70 yardes
-10	+10	100 yardes

## DEFENDER

Si tu attacco rolo esseva succedite, tu non(dum) ha colpate tu inimico, a minus que tu rolava un critic colpo. Tu attacco esse *bas-tante bon* pro colpar lo – *si ille falle defender*.

Ha tres “active defensas” que un combattente pote usar pro evader o parar un attacco: Evader (vide *Evasion*), Parar (vide *Paration*), e Blocar (vide *Blocation*). Tu debe calcular iste active defensas ante del joco e notar los in tu persona folio.

Un active defensa esse un deliberate essayo pro evader un specific attacco. Sol esse possibile si le defenditor esse conscie del possibilitate de un attacco de su aggressor e esse libere a reager . . . per mover ex del via del attacco (un *evasion*), disviar le attacco con un arma o un vacue mano (un *paration*), o interponer un scuto (un *blocation*).

Si un inimico face un succedite attacco rolo contra te, tu pote eliger un active defensa e essayar un “defensa rolo” contra lo. *Exception:* Le Defender A Fundo (Duple) manovra te lassa essayar un secunde defensa contra un attacco si tu prime defensa falle.

Le active defensa tu seliger depende in tu situation – *specialmente* le manovra que tu seligeva le previe torno. Alcun manovras restringer le active defensas tu pote facer.

Tu tambien non pote facer un active defensa si tu non esse conscie del attacco. E tu non pote facer un active defensa si tu esse inconsciente, immobilisate, o alteremente incapace a reager.

## Defensa Rolo

Le defenditor rola 3d contra su active defensa nivello. Si su rolo esse *minus que o equal a* su effective defensa, illo evitava, parava, o blocava le attacco. Alteremente, su active defensa esseva inefficace e le attacco colpate. Si isto occure, rola pro damno.

Un active defensa rolo de 3 o 4 *semper* esse succedite – aun si tu effective defensa sol esseva 1 o 2! Un rolo de 17 o 18 *semper* falle.

Tu inimico non pote essayar un defensa rolo si tu rolava un critic colpo contro lo.

Si tu esse *estrudite*, omne active defensas esse a -4.

Si tu habe un scuto preparate, adde su Premio a Defensa (PD) a qualcunque Evader, Parar, o Blocar rolo contra un attacco que veniva de avante de te o de le latere con tu scuto.

## Evader

Un “*evasion*” esse un active essayo pro mover ex del percipite via de un attacco. Isto frequentemente esse le melior defensa quando tu non esse habile con tu arma e tu non habe un scuto, o quando tu esse attacate plure vices.

*Evasion* normalmente esse le *sol* active defensa que tu pote facer contra armas de foco. Isto non significa que tu pote actualmente evader bollettas! Un *evasion* contra iste typo de attacco representa un essayo que non esser ubi tu pensa tirara, per saltar o clinar al correcte momento.

Tu *Evasion* active defensa esse tu Basic Velocitate + 3, arrotundate in basse, minus un pena equal a tu nivello de incombramento (vide *Incombramento e Movimento*, p. 22). Lista *Evasion* in tu persona folio pro rapide referentia.

Tu pote evader *qualcunque* attacco excepte un de que tu non esse conscie! Tu sol ha un *Evasion* rolo per attacco.

## Defensa Sin Armas

Si tu esse luctante sin armas, o con a minus un mano vacue, tu pote eliger parar con tu nude mano. Esseres que non ha manos (como plure animales) non pote parar – illos sol pote essayar evitar.

Tu pote usar le Pugnare o Karate habilitates – o AG, si esse plus alte – pro parar con un mano. Tu *Paration* active defensa esse 3 + un medie de tu habilitate o AG, arrotundante in basse.

Non ha un pena pro parar un altere attacco sin armas. Tu esse a -3 a parar armas, a minus que le attacco esse pulsante o tu esse usante Karate (in un caso o le altere, usa tu plen *Paration*).

Tu sol habe un active defensa contra cata attacco, a minus que tu usa Defender A Fundo (Duple), ma non ha un limite al numero de vices que tu pote evader *differente* attaccos in tu torno.

## Blocar

Un "blocation" esse un essayo a interponer un scuto, mantello, o altere objecto inter tu e un attacco. Iste require un *preparate* scuto. (Si tu esse bastante forte pro sasir e levar alicuno, tu pote blocar con su corpore!)

Tu Blocation active defensa e  $3 + un\ medie$  de tu Scuto habilitate, arrotundate in basse. Pro exemplo, Scuto-11 da un Blocation de  $3 + (11/2) = 8.5$ , que arrotunda a 8.

Generalmente, tu pote blocar qualunque melee attacco, jectate arma, projectate liquido, o muscular projectil arma. Tu *non* pote blocar bollettas o armas de radio . . . istos esse troppo veloce pro esser stoppate assi.

Tu pote essayar blocar sol *un* attacco per torno.

## Parar

Un "paration" esse un essayo a disviar un colpo con un arma o tu nude manos. Tu non pote parar a minus que tu arma esse *preparate* – o, si tu esse sin armas, tu habe un vacue mano. Tu pote essayar parar sol un attacco per torno.

Tu pote usar plure melee armas pro parar. Un pauc, longe, bon-balanciate armas (pro exemplo, le granpetrica) ha un +1 o +2 premio a parar a causa de su habilitate pro interponer distantia inter tu e tu inimico.

Tu Paration active defensa con un specific arma esse  $3 + un\ medie$  de tu habilitate con le arma, arrotundate in basse. Pro exemplo, Gladio-13 da un Paration de 9.

Un paration non stoppa alco que non esse un jectate o melee arma. *Exception:* Si un inimico te attacca con un projectile arma e il esse in accesso de tu melee arma, tu pote parar. Tu esse parante le arma, non le projectil! Pro exemplo, si un attaccator tira un pistola a te trans sol un yard, tu pote essayar parar con nude manos. Successo significara que tu colpate su brachio o pistola al latere, causante lo a tirar al latere de tu corpore.

Tu pote parar jectate armas, ma con un pena: -1 pro plure jectate armas, o -2 pro *minute* armas como cutellos, shurikenes, e altere armas que pesa 1 libra o minus.

Si tu succediteamente parar un attacco sin armas (un morsa, pugno, et cetera) con un arma, tu pote ferir tu attaccator. Immediatemente rola contra tu habilitate con le arma que tu usava pro parar. Iste rolo esse a -4 si tu attaccator usava Karate. Si tu succede, tu paration colpate le membro del attaccator precisemente. Illo non habe un defensa rolo contro isto! Rolo danno normalmente.

## Modificadores a Defensa

### Equipamento del Defensor

Parar con un cutello: -1 a Paration

Parar con un granpetrica: +2 a Paration

Parar sin arma contra un arma: -3 a Paration (0 contra pulsate, o con Karate)

### Manovra del Defensor

Attaccar A Fundo: non esse possibile!

Defender A Fundo (Concentrate): +2 a *un* de Evasion, Blocation, o Paration

Mover e Attaccar: sol evade o bloca; tu non pote parar

### Situation del Defensor

Mal implaciate: -1 o plus (al JM)

Non vide le aggressor: -4, e un blocation o un paration require un Audito-2 rolo

Distraction (pro exemplo, vestimentos flagrante): -1 o plus (al JM)

Incombrate: pena equal al livello del incombromento a Evasion, o a Karate Paration

Estrudite: -4

### Natura del Attacco

Attaccate de post del defensor: defensa non esse possibile

Dur Flagello: -4 a Paration, -2 a Blocation

Jectate Arma: -1 a Paration, o -2 a Paration si *minute* (1 libra o minus)

## DAMNO E INJURIA

Si tu attacco rolo succede e tu scopo falle su defensa rolo, tu colpa! Si tu attacco esse un que pote da danno, nunc tu debe facer un "danno rolo." Isto te informa quanto *basic danno* tu da a tu scopo.

Tu arma (e, pro muscular armas, tu FO) determina le numero de datos que tu rola pro danno. Si tu scopo habe quantocunque Damno Resistencia (DR) – del armadura, protective formulas magic, et cetera. – illo subtrahe isto de tu danno rolo.

Si tu danno rolo esse minus que o equal a le effective DR de tu scopo, tu attacco *falla penetrar* – id resaltava o esseva absorbite. Si tu danno rolo *excede* le DR de tu scopo, le excesso esse le *penetrante danno*. (Non lo confunde con le penetrante danno *typos*.) Si tu inimico non habe DR, tote del danno rolo esse penetrante danno.

Quando tu sape le penetrante danno de tu attacco, applique le ferinte modificador pro le typo de danno (isto importa sol pro secante, impalante, e certe typos de penetrante danno; vide in basse). Isto da le *injuriam* que le inimico suffre, que esse subtrahe de su Punctos de Vita.

### Danno Rolo

Tu usualmente face tu proprie danno rolos, e le JM rola pro NJPs. Danno rolos esse exprimito como un numero de datos,

alcun vices con un modificador; pro exemplo, "6d-1" o "1d+2." Un negative modificador non pote reducer danno minus que 0 si le attacco face *applattante* danno, o minus que 1 si face *qualcunque altere typo* de danno.

Le resultado del danno rolo (*post* que modificadores, como explicate in alte) esse le "basic danno" del colpo.

Si un arma a distantia ha duo statisticas pro distantia, le prime esse su *Medie Damno* (1/2D) distantia, in yardes. Si le scopo esse a o foras le 1/2D distantia, *divide basic danno in duo*, arrotundante in basse.

## Danno Resistencia e Penetration

Danno Resistencia (DR) rata le livello de protection que natural o portate armadura, un energia scuto, dur pelle, et cetera, da contra danno. Objectos e vehiculos habe su proprie DR nivellos que protege contra qualunque danno que *illos* suffre – e si tu te cela post o intra que los, su DR tamen protege *te*.

Subtrahe DR del basic danno. Le resultat esse le "penetrante danno" que peforava o deformava le armadura pro causar un significante injuria. Pro exemplo, si tu esse colpate per un attacco que inflige 6 punctos de basic danno e tu esse portante malia con DR 4, tu recipe 2 punctos de penetrante danno.

Generalmente, DR de plure origines esse additive; pro exemplo, si tu habe un natural DR de 2 e te pone un tactic jachetta con DR 12, tu total DR esse 14. Exceptiones semper essera notate.

## Ferinte Modificadores e Injuriam

Danno que remane post que subtraher DR del basic danno esse "penetrante danno." Si ha quantocunque penetrante danno, multiplica lo per le "ferinte modificador" del attacco. Isto esse un multiplicator que depende in le injuriam typo:

- Pauc penetrante (pen-):  $\times 0.5$ .
- Secante (sec) e grande penetrante (pen+):  $\times 1.5$ .
- Impalante (imp):  $\times 2$ .

Le danno poste que iste multiplicator determina le injuria: le PVs que esse perditte per le scopo. Arrotunda fractiones *in basse*, ma le minime injura esse 1 PV pro un attacco que penetra DR. Reduce le currente PV del scopo per le injura sustenite.

## Effectos de Injuriam

Le severitate e typo del ferita indica que eveni proximemente. Vide le sequente section pro regulas pro injurias e recuperation.

# INJURIA, MALADIA, E FATIGA

Le vita de un aventurador non esse tote-mente canto e glorio. Tu deveni fatigate. Tu vestimentos deveni immunde. Tu pote actualmente esser *ferite* – o aun peyor, *occidite!*

Fortunatemente, omne de iste problemas pote esser curate. Aun morte. Lege plus . . .

## INJURIAS

Feritas e maladies causa “injuria”: un (usualmente) temporanee perdita de Punctos de Vita. Ergo, tu PV mesura tu habilitate de sustener injuria; vide *Punctos de Vita* (p. 6).

Si un injuria te reduce a 0 o minus PV, tu proximemente te deveni inconsciente. Tu aun pote vader a *negative PV* . . . ma si tu va troppo minus que 0, tu risca morte. Pro le normal homine, le differentia inter plen PV e *negative PV* esse un o duo colpos per un spada o un o duo colpos per bollettas.

### General Injurias: Perdite Punctos De Vita

Repetite feritas finalmente causa *quecunque* a devenir minus forte e collaber, aun si un singule injuria non esse multe grante. Le carta in basse summarica le effectos de esse a basse o *negative PV*. Omne effecto esse cumulative.

**Minus que 1/3 de tu PV remanente** – Tu esse titubante de tu feritas. Divide tu Movente Velocitate e Evasion in duo (arrotonda *in alte*).

**0 PV o minus** – Tu esse in immediate periculo de collapsio. In addition al effectos in alte, face un VI rolo al intio de tu torno, a -1 per *plen* multiplo de PV minus que zero. Fallimento significa que tu deveni inconsciente (o simplemente quita functionante, si tu non esseva vermente vive); vide *Recuperar de Inconscientia* (p. 30). Successo significa que tu pote ager normalmente, ma rola de nove *cata torno* pro remaner functionante. *Exception:* Si tu eliger Facer Nihil in tu torno, e non essaya quecunque defensa rolos, tu pote restar consciente sin rolar. Rola sol in tornos in que tu essaya un defensa rolo o eliger un manovra altere que Facer Nihil.

**-1xPV** – In addition al effectos in alte, face un *immediate* VI rolo o mori. (Si tu falle per sol 1 o 2, tu esse moriente, ma non sol morte – vide *Mortal Injurias*, in basse). Si tu succede, tu jam pote parlar, luctar, et cetera, como in alte (usque que tu falle un VI rolo e collabe). Rola de nove *cata vice* que tu suffre injura equal a un altere multiplo a tu VI, sia como un

resultato de un colpo o sia un resultado de plure. Pro exemplo, si tu habe 11 PV, tu habe que rolar a evitar morte a -11 PV. Si tu supervive, tu habe que rolar alteremente a -22 PV, -33 PV, e plus assi . . .

**-5xPV** – Tu mori immediatamente. Tu ha perditte un *sextuplo de tu plen PV!* Necuno pote superviver tal injuria.

**-10xPV** – Total corporal destruction, si iste face senso con le origine del damno – 200 punctos de feritas de flechas face un immunde ma recognoscibile cadavere; 200 punctos de injuria flagrante face nihil excepte un irrecognoscibile grumo de carbon. Le differente pote esser importante in mundos de jocar in que resurrection, reanimation, et cetera, esse possibile!

### Choc

Quandocunque tu suffre injura, reduce tu AG e IN per le amonta de PV perditte – a un maxime pena de -4, riguardo a tu injurias – *sol in tu proxime torno*. Iste effecto, appellate “choc,” esse temporanee; tu attributos retorna a normal in le sequente torno.

Choc affice AG- e IN-basate habilitates, ma *non* active defensas o altere defensive reactiones.

### Major Injurias

Un “major injuria” esse un *singule* injuria plus que 1/2 de tu PV. Un major injuria require un VI rolo pro evitar abation e estrudimento (vide in basse).

### Abation e Estrudimento

Quandocunque tu suffre un *major injuria*, tu ha que facer un immediate VI rolo pro evitar abation e estrudimento. Con un successo, tu suffre sol ordinari choc.

Con un fallimento, tu esse estrudite; vide in basse. Tu falle pron (a minus que tu jam esseva), e si tu teneva alco in tu manos, tu lo lassa cader. Iste effecto esse nominate “abation.” Con un fallimento de 5 o plus, o un critic fallimento, tu te deveni inconsciente! Vide *Recuperar de Inconscientia* (in basse). Si tu esse estrudite, tu habe que Facer Nihil in tu proxime torno. Tu pote facer active defensas quand estrudite, ma tu defensa rolos esse a -4.

Al fin de tu torno, tu pote rolar contra VI. Con un successo, tu recupera del estrudimento e pote ager normalmente in le sequente tornos. Con un fallimento, tu remane estrudite; tu proxime manovra tamen ha que esser Facer Nihil, ma tu recipe un altere rolo al fin de celle torno . . . e plus assi, usque tu recupera del estrudimento.

### Mortal Injurias

Si tu falle un VI rolo pro evitar morte per 1 o 2, tu non cade morte ma suffre un “mortal ferita.” Isto esse un ferita tam severe que tu injurias interne pote occider te aun post que tu quita sanguinar.

Si tu esse mortalmente ferite, tu esse instantemente incapacitate. Tu pote si o non esser consciente (al JM). Si tu suffre plus injuria e habe que facer un VI rolo pro evitar morte, *qualcunque* fallimento te occide.

Quando ferite mortalmente, tu ha que facer un VI rolo cata 30 minutas pro evitar morte. Con un fallimento, tu mori. Con un successo, tu tarda pro un altere 30 minutas–postea, rola de nove. Con un critic successo, tu sana miraculosemente: tu non jam esse mortalmente ferite (ma tu jam esse incapacitate). Tu tamen pote recuperar de un mortal ferita con un succedite VI rolo quandocunque medic tractamento o magical curation restora quantocunque punctos de vita– aun si tu PV esse *negative*.

Si tu recuperi de un mortal ferita, face un VI rolo. Con un fallimento, tu perde un puncto de VI permanentemente. Con un critic fallimento, le JM pote applicer un appropriate disadvantage (p. 10) o alcun altere effecto (como reduce apparentia a causa de cicatrization).

### Morte

Si tu persona obi, tu jam pote voler tracciar additional injuria. In certe futur o magic mundos, le morte pote esse resurgite per prompte tractamento, si le corpore esse generalmente intacte (non reduce a -10xPV).

Decapitation, un secate gorga, et cetera, pote occider quicunque, riguardo a VI e PV. Si un *inope* o *inconsciente* persona esse attaccate in un obviemente lettal maniera, illo esse morte. No te da pena a rolar pro damno, calcular le remanente damno, et cetera; sol suppone que illo cade a -5xPV.

Isto non applica a un simplemente *inconsciente* scopo. Si tu move silentiosemente post que un sentinella con un cutello, tu non pote automaticamente occider le. Joca le ‘incontro’ realisticamente. Proque esse un attacco de sorpresa, illo non colpara te: face un Attaccar A Fundo! Tu attacco rolo esse quasi certe a succeder. Tu victima non habera nulle active defensa. Tu probabilmente infligera bastante injuria pro incapacitar o occider lo. Ma non esse *automatic*.

Quando un JP o importante NJP esse occidite in qualcunque maniera excepte le plus instante e minutiose, le JM debe

permitter un “morinte action.” Si isto esse un final colpo al inimico, non debe facer plus que un torno. Si esse un discurso de su lecto final, le JM debe extender le tempore un pauc pro intensiones dramatic! Isto ha nihil in commun con realismo, ma esse divertente.

## RECUPERATION

Le *Injuria* regulas pote semblar aspere, ma non despera . . . tu pote sanar!

### Recuperar de Inconscientia

Fallimento per 5 o plus in un abattion rolo, un fallite VI rolo pro restar consciente a PV o minus, e plure altere cosas pote render te inconsciente. Esse al JM pro decide si tu esse *vermente* inconsciente o sol incapacitate totalmente per le dolor e injuria – ma un o le altere, tu non pote *facere* nihil. Tu recuperar como seque:

- Si tu habe 1 o plus PV remanente, tu evelia automaticamente in 15 minutas.
- A 0 PV o peyor, ma plus que -1xPV, face un VI rolo pro evelia cata hora. Quando tu succede, tu pote ager normalmente. Ma proque tu esse sub 1/3 de tu PV, tu esse a un medie de tu normal MV e Evasion.
- A -1xPV o minus, tu esse in mal condition. Tu recipe un *singule* VI rolo pro evelia post que 12 horas. Si tu succede, tu regania conscientia e pote ager como describite in alte. Ma si tu falle, tu non reganiara conscientia sin medic tractamento o magic curation – si tu pote facer un VI rolo quando-cunque tu regania puctos de vita per iste modos, tu evelia e pote ager como in altere. Usque tu recipe adjuta, tu habe que rolar contra VI cata 12 horas; si tu falle, tu *mori*.

### Natural Recuperation

Reposo te lassa recuperar perditte PV, a minus que le damno esse de un typo que specivicamente non sona naturalmente (pro exemplo vide *Maladia*, p. 32). A le fin de cata die con repose e decente alimento, face un VI rolo. Con un successo, tu recupera 1 PV. Le JM pote dar un pena si conditiones esse mal, o un premio si conditiones esse multe bon.

### Prime Succurso

Le duo main major usationes pro le Prime Succurso habilitate (p. 14) esse *bandar* e *tractar choc*.

Require un mintia pro applicar pression o un tournique pro arrestar hemorrhagia. Isto restaurar 1 PV.

Post que bandar, le prime succurritor pote usar plus tempore pro applicar un plus elaborate bandage e tractar le victima pro choc. Illo debe mantener le calor, conforto,

calma, e immobilitate del victima. Post que le tempore indicate in le *Tabula de Prime Succurso*, in basse, illo pote rolar contra su Prime Succurso habilitate.

Con un successo, le medico rola como indicate in le tabula in basse pro vider quante PV que le victime recupera – minime 1 PV. Un critic successo restaura le maxime possibile amonta! Iste rolo *include* le 1 PV pro bandar; ergo, un rolo de 1 PV non restaura plus PV.

Con un fallimento critic, le victima *perde* 2 PV in loco de recuperation!

### Tabula de Prime Succurso

Nivello	Tempore per	PV
Tecnologic	Victima	Restaurate
0-1	30 minutas	1d-4
2-3	30 minutas	1d-3
4	30 minutas	1d-2
5	20 minutas	1d-2
6-7	20 minutas	1d-1
8	10 minutas	1d
9+	10 minutas	1d+1

## FATIGA

Currente o natante longe distantias, esser suffocate, e plure altere cosas pote causar “fatiga”: un temporanee perdita de Fatiga Punctos. Tu amonta de Fatiga Puncto (FP) initia equal a tu VI. Juste como injuria representa physic trauma e esse subtrahite de PV, fatiga representa perditte energia e reduce FP. Quando tu perde FP, traciari lo in tu persona folio.

### Perditte Fatiga Punctos

Le carta in basse summarisa le effectos de esser a basse o negative FP. Omne effectos esse cumulative.

**Minus que 1/3 tu plen FP** – Tu esse exhaurite. Divide tu MV, Evasion, e FO in duo (arrotunda in *alte*). Isto *non* affice quantitates basate in FO, como PV e damno.

**0 FP o minus** – Tu esse al bordo de collapse. Si tu suffre plus fatiga, cata FP que tu perde tamben causa 1 PV de injuria. Pro facer quecunque ultra que parlar o reposar, tu ha que facer un Voluntate rolo; in combatto, rola ante que cata manovra altere que Facer Nihil. Con un successo, tu pote ager normalmente. Si tu esse necante, tu jam pote debatter, ma tu suffre le usual 1 PV de damno per FP perditte. Con un fallimento, tu collabe, incapacitate, e pote facer *nihil* usque tu recupera a positive FP.

**-1xFP** – Tu deveni inconsciente. Quando inconsciente, tu recupera perditte FP al mesme rata como normal reposo. Tu evelia quando tu attinge positive FP. Tu FP *nunquam* pote esser minus que iste

nivello: plus perditte FP esse subtrahite de tu PV in su loco!

## Fatiga Costos

Le sequente activitates communmente causa le perditte de FP.

**Combato:** Quecunque battalia que dura plus que 10 secundas costara FP – tu expende energia rapidamente quando tu lucta pro tu vita! Los que face *nulle* attacco o defensa rolos durante le lucto esse exempte de iste fatiga, ma altere actiones (pro exemplo, incantationes) jam habe su usual FP costo. Al *fin* del battalia, taxa un costo de 1 FP *plus* un numero de FP equal al incombramento modificador.

Iste costos esse *per battalia*, non per 10 secundas del battalia. Un multe longe battalia pote durar plus (al JM), ma deberea que durar 2 o 3 minutas (120 a 180 tornos!) ante que additional FP costos esserea realistic.

**Marchar:** Usar le FP costos pro luctante un battalia, ma applica los *per hora* de viage per strata; pro exemplo, un hora de marchar con level incombramento costa 2 FP.

**Superoneration:** Portar plus que super-pesante incombramento, o pulsar o traher un multe pesante carga, costa 1 FP *per secunda* (vide *Levar e Mover Cosas*, p. 23).

**Currer o Natar:** Cata 15 secundas de sprintar, o minuta de natation o normal currition, require un VI rolo pro evitar perder 1 FP.

**Fame:** Un humano require tres repastos per die. Pro cata repasto perditte, perde 1 FP.

**Dishydration:** Un humano (o elf, nano, et cetera) require un medie gallon de aqua per die – 3 in calide hot climates, 5 in le calor del deserte! Si tu recipe minus que le amonta que tu require, tu perde 1 FP cata octo horas. Si tu bibe minus que un quarte gallon per die, tu perde un *additional* 1 FP e 1 PV per dato. Tu pote reganiar tote le FP perditte a dishydration post que un die de reposo con ample provisiones de aqua. Tu recupera perditte PV al usual rata.

**Perditte Somno:** Si tu ha essite vigile pro plus que tu normal die (tipicamente 16 horas), tu initia devenir fatigate. Tu perde 1 FP si tu falle addormir te, e 1 FP per quarte de tu normal die (usualmente quatre horas) que tu resta vigile post que *cello*.

Si tu ha perditte un medie o plus que tu FP a causa de perditte somno, tu habe que facer un Voluntate rolo cata duo horas que tu passa inactive (pro exemplo, esser sentinela). Con un fallimento, tu addormi, dormiente usque tu esse eveliate o tu habe un plen nocte de somno. Con un successo, tu recipe -2 a AG, IN, e automoderation rolos.

Si tu esse minus que 1/3 tu plen FP a causa de perditte somno, rola como in alte per cata 30 minutas de inaction o per duo horas de action. Iste pote esser multe periculose!

## Recuperar de Fatiga

Tu pote recuperare "ordinari" perditte FP per restar quietemente. Leger, palar, e pensar esse acceptabile; promenar, o altere plus energic, *non*. Perditte FP retorna al rata de 1 FP per 10 minutas de reposo. Le JM pote permittre te reganiar un plus additional puncto de FP si tu mangia un bon repasto *quando reposante*. Certe pharmacos, magic potiones, et cetera. pote restaurar perditte FP, como pote certe magic incationes.

Tu sol pote recuperar fatiga causate per *perditte somno* per dormir pro a minus 8 horas. Isto retorna 1 FP. Plus ininter-rumpite somno retorna 1 FP per hora.

Tu require alimento o aqua pro recuperar FP perditte a fame o dishydration; vide in alte.

## ALTERE HASARDOS

Ultra le ordinari ricos de combatto, spadas, pistolas, e incantiones, aventuradores communmente confronta altere hasardos.

### Frigido

Frigido pote esse lethal. Armadura habe que esser insulate o calefacite pro proteger contra prolongate exposition a ambiente frigido.

Face un VI rolo cata 30 minutas in "normal" frigide tempore. Pro le majoritate de humanos, iste significa temperaturas minus que 35°F. In leve vento (10+ mph), rola cata 15 minutas. In forte vento (30+ mph), rola cata 10 minutas. Additionalmente, forte vento pote dramaticamente reducir le effective temperatura (le "vento factor"). Tamben vide le modificatores in basse:

Situation	Modifier of VI Rolo
Leve, o nulle vestimentos	-5
Ordinar hibernal vestimentos	+0
"Arctic" vestimentos	+5
Calefacite habito	+10
Molliate vestimentos	additional -5
Cata 10° minus que 0°F in effective temperatura	-1

Fallimento costa 1 FP. Como usual, quando tu va minus que 0 FP, tu inicia perder 1 PV per FP. Recuperation de FP o PV perditte a frigido require adequate refugio e un fonte de calor (flamma, electric calor, calor del corpores, et cetera).

## Collisiones e Caditas

Le *punctos de vita e velocitate* de un objecto o persona determina damno de un collision. "Velocitate" esse quante rapide que le persona o objecto esse moviente in yardes per secunda (2 mph = 1 yard per secunda).

Un objecto in un collision inflige datos de applantante damno equal a  $(PV \times velocitate)/100$ . Si isto esse minus que 1d, tracta lo como 1d-2.

Si un movente objecto colpa un stationari objecto que esse troppo large pro pulsar al latere – como le terra, un montania, o un iceberg – illo inflige su usual collision damno in celle objecte, e in *se mesme*. Si le obstaculo esse rumpibile, le movente objecto non pote inflinger o recipere plus damno que le PV + DR del obstaculo.

### Caditas

Un cadita esse un collision con un immobile objecto: le terra. Lege tu velocitate (in yardes per secunda) quando tu colpa, usante le sequente tabula:

### Tabula de Cadente Velocitate

Cadita	Velocitate	Cadita	Velocitate
1 yard	5	20 yardes	21
2 yardes	7	30 yardes	26
3 yardes	8	40 yardes	30
4 yardes	9	50 yardes	33
5 yardes	10	75 yardes	40
10 yardes	15	100 yardes	47
15 yardes	18	1,000 yardes	146

Si un objecto cade in alicuno, loca su velocitate in le tabula in alte e calcula damno como pro un ordinari collision.

### Maladias

Maladias pote afficer aventuradores in distante paisas . . . o aun a casa. Le cerca pro un remedio – sia pro le desperinte maladia del Princessa, un alien plaga, o le bioarma de un terrorista – esse un meraviliose dramatic expediente.

Le importante cosas que saper re un certe maladia esse:

**Resistantia Rolo:** Le VI rolo pro evitar le maladia. Le majoritate de maladias permittre un rolo a VI a VI -6. Con a successo, le victima non contrahe le maladia. Con un fallimento, illo contrahe le maladia, ma illo recipe plus rolos – un vice per per "cyclo" – pro liberar se del maladia.

**Retardo:** Isto esse le incubation periodo – le tempore inter le initial exposition al maladia e le apparentia del prime symptomatas in los que falle resister. Isto esse 24 horas pro un "generic" maladia, ma illo pote variar assatis pro genuin maladias.

**Damno:** Le effectos del malada, in le terminos del joco. Typicamente isto esse 1 puncto de toxic damno, ma id pote esse plus – usque a 1d – pro virulente maladias. DR nunquam protege contra maladia! Symptomatas (febre, sternutamentos, tusses, maculas, puritos, et cetera) appare post que le subjecto inicia suffer injuria. Injuria del maladia *non* sanara naturalnte usque le victima face su VI rolo pro recuperar!

**Cyclos:** Un maladia injuria su victima a regular intervallos usque illo face un VI rolo o un maxime numero de cyclos passa. Le "basic" intervallo inter VI rolos esse un die. Le numeros de cyclos varie con le preiculo del maladia; pro exemplo, un potentialmente fatal pote inflinger sol 1 PV per cyclo, ma durar pro 20 a 30 cyclos.

Quando le symptomatas del maladia deveni apparente, identifica lo con un rolo contra le Diagnosticar habilitate. Isto non pote identificar un totalmente nove maladia, ma un bon rolo pote dar bastante informationes pro permittre tractamento.

Appropriate remedios – herbas, pharmacos, et cetera – pote provider un premio al cyclic VI rolos pro evitar certe maladias. A TL6+, antibacteriales (como penicillina) da +3 pro recuperar de plure bacterial maladias.

### Foco

Si tu passa aun *parte* de un torno in un foco (pro exemplo, currente trans le flammias), tu recipe 1d-3 flagrante damno. Si tu passa *tote* de un torno in un foco de ordinari intensitate – o si tu esse flagrante – tu recipe 1d-1 damno per secunda. Multe intense focos inflige plus damno; pro exemplo, fundite metallo o un forno infligerea 3d per secunda!

Continue exposition a un foco pote resultar in intense calor que pote rapidamente fatigar te aun si le flammias non pote penetrar tu DR. Vide *Calor* (in basse).

Un *singule* colpo que inflige a minus 3 punctos de basic flagrante damno inflamma *parte* del vestimentos del victima. Isto da 1d-4 flagrante damno per secunda e esse distrahente (-2 a AG, a minus que le damno simplemente non pote nocer al scopo). Pro extinguer le foco, le victima debe batter lo con su manos. Isto require un AG rolo, e cata essayo require un Preparar manovra.

Un *singule* colpo que inflige 10 o plus punctos de basic flagrante damno inflamma *tote* del vestimentos del victima. Isto face 1d-1 flagrante damno secunda e esse *multe* distrahente (-3 a AG, excepte quando rolante pro extinguer le foco). Pro extinguer le foco, le victima ha que rolar in le terra. Isto require un AG rolo, e cata essayo require *tres* Preparar manovras. Saltar a in





aqua require sol un secunda, e automaticamente extingue le foco.

In omne casos, memora que applicar choc penas a AG si le flamma inflige injuria!

## Calor

In ordinari calide tempore, tu non habera mal effectos si tu resta in le umbra e non move multe. Ma si tu esse *active* in temperaturas in le plus alte 10° de tu zona del conforto, o ultra – plus que 80°F pro humanos – face un VI rolo cata 30 minutas.

Fallimento costa 1 FP. Con un critic fallimento, tu suffre un calor-causate sideration: perde 1d FP. Como usual, si tu fa minus que 0 FP, tu inicia perder 1 PV per FP. Tu non pote recuperar FP o PV perdite al calor usque tu te move a in un plus fresc ambiente.

Tamben, a temperaturas usque a 30° plus que tu zona de conforto (91-120° pro humanos), tu perde un additional 1 FP quancunque tu perde FP a effortio o dishydration. A temperaturas usque a 60° pluse que tu zona de conforto (121-150° pro humanos), iste pena esse un additional 2 FP.

## Veneno

Veneno pote revelar se in armas; in dardos, acos, o punctos in trappas; in alimento o bibitas offerite per un dishoneste inimico; e ubicunque tu non lo expecta.

Le importante cosas que saper re un specific veneno esse:

*Retardo:* Plure venenos require un pauc secundas a plure horas pro haber un effecto. Isto esse quasi *semper ver* pro digestive agentes.

*Resistentia:* Alcun venenos da le victima un VI rolo pro resister. Face iste rolo post que le retardo, si ha un, ha passate. Sovente ha un modifier; un debile veneno pote requirer un VI+2 rolo, ma un que esse quasi impossibile a resister pote requirer un VI-8 rolo! VI a VI-4 esse typic. DR nunquam affice iste rolo.

Si tu esse in un toxic *ambiente* (como un nubilo de venenose gas o un toxic atmosfera) e succede in tu initial VI rolo, tu habe que rolar de nove un vice per secunda usque le veneno te affice o tu parti le area. Si le veneno habe un retardo, rola post cata period del retardo in su loco.

*Effectos:* Le plure commun effecto de venenos esse *toxic* o *fatiga* damno. Debile venenos pote sol infliger 1 PV o FP; plus sever venenos pote infligner 1d o plus. DR non ha un effecto in iste damno. Iste PV e FP perditas sana naturalmente.

## Suffocation

Si tu *totemente* care aere, tu perde 1 FP per secunda. Si tu esse necante post que un fallite Natar rolo, tu pote obtener un *pauc* de aere, ma tu tamben inhala aqua: rola contra Natar cata quatre secundas. Fallimento costa 1 FP (vide *Natar*, p. 23).

A 0 FP, face un Voluntate rolo cata secunda o deveni inconsciente. Reguardo al FP o PV, tu mori post que quatre minutas sin aere.

Si tu recipe bon aere ante que tu mori, tu quita perder FP e inicia recuperar FP al usual rata (vide *Recuperar de Fatiga*, p. 31). Si tu esse inconsciente, tu evelia quando tu habe 1 FP. Si tu esseva necante, un salvator *tamben* ha que succeder in un Prime Succurso rolo pro eliminar le aqua in tu pulmones pro salvar te.

# MUNDOS DE JOCAR

Si tu esseva sin aere pro plus que duo minutas, rola contra VI pro evitar permanente damno cerebral: -1 a IN.

Quando designante un nove mundo pro tu joco, inicia con le lista in basse. Id non esse tote que pote importar, ma si tu passa le tempore pro describer iste cosas, tu initiara con un bon initio.

*Linguas*  
*Leges e Costumes*  
*Societate e Governamento*  
*Nivellos Technologic*  
*Economica*  
*Altere Mundos del Existentia*  
*(si applicabile)*  
*Scenas del Aventuras*  
*Habilitates, Empleos, e Professiones*  
*Armas e Combatto*

Le Formulario pro Planar Campanias e altere GURPS formularios e altere supportante materiales pote esser discargarate a [www.sjgames.com/gurps/resources/](http://www.sjgames.com/gurps/resources/).