

OVER THE EDGE

REGRAS BASICAS

Esta Página pode ser fotocopiada para uso pessoal. Use como uma ficha de referência rápida.

CHECKLIST DO PERSONAGEM

Seu Personagem inclui:

- *Conceito* (Quem ou o que você é)
- *Traços e Sinais* - Um traço central e dois menores, um dos três traços anteriores é seu traço superior; uma falha; um sinal para cada traço (incluindo a falha).
- *Pontos de Vida*
- *Um dado no seu Campo de Experiência*
- *Motivação* (porque você faz o que você faz)
- *Segredo* (aquilo que você não quer que os outros saibam)
- *Pessoa Importante no seu Passado* (alguém que afetou sua vida)
- *Desenho* (desenhe seu personagem, pelo menos um rascunho)
- *Nome, Passado, Equipamento, Finanças, Etc.* (seja razoável)

MECANICA

Quando você usa um traço, rola um número de dados igual ao seu valor (usualmente três dados, ou quatro dados para seu traço superior).

Se você tiver um **dado de bônus** (quando tiver alguma vantagem), você joga um dado extra, junto aos demais, e tira o menor. Se tiver que rolar um **dado de penalidade** (por ter alguma desvantagem), role um dado extra junto aos demais, mas tire o de valor mais alto. Compare sua rolada com a feita pelo GM (Game Master - Mestre do Jogo), usualmente representando os traços dos GMC (Game Master's Character - Personagem do Mestre de Jogo). Você é bem sucedido se superar o valor rolado pelo GM ou o fator de dificuldade que determinado por este.

Exemplos de Fator de Dificuldade

Tarefa	Fator de Dificuldade	Dados Rolados
Fácil	4	1
Média	7	2
Difícil	11	3
Muito difícil	14	4
Quase Impossível	18	5 ou 6

SEU CAMPO DE EXPERIENCIA

Você pode usar o dado em seu campo de experiência para melhorar uma rolada por sessão de jogo. Uma vez usado o dado de experiência, você não pode usá-lo novamente naquela sessão. Esse dado funciona como um dado de bônus. Conforme você joga, você pode adquirir mais dados para seu Campo de Experiência

OVER THE EDGE

COMBATE BASICO

Iniciativa: role um traço de combate, agilidade ou Velocidade no início do combate. As ações prosseguem a cada rodada de quem tirou maior valor até quem tirou menor valor.

Ataque: Role um traço de combate, força, agilidade ou similar. Compare com a rolada do defensor. Um traço não-combativo só pode ser usado para ou atacar, ou defender, em cada rodada. Você acerta seu oponente se superar sua rolada de defesa.

Defesa: Role um traço de combate, agilidade ou similar. Um traço não-combativo só pode ser usado ou para defesa, ou para ataque, a cada rodada. Você pode fazer uma rolada de defesa para cada ataque feito contra você..

Dano: Em um ataque bem sucedido, subtraia a rolada de defesa da rolada de ataque. Multiplique o resultado pelo fator de dano da arma para calcular o dano realizado.

Armadura: O defensor determina a proteção da armadura (normalmente 1 ponto para armadura casual, ou um ou dois dados para boa armadura). Subtraia esse valor de proteção do dano realizado para ter o dano infligido.

Pontos de Vida: Subtraia o dano que excede a armadura dos pontos de vida do alvo. Se o alvo chegar a metade ou menos dos seus pontos de vida, ele recebe um dado de penalidade nas próximas ações. Se tiver 0 ou menos pontos de vida, o alvo está fora de combate. Se o nível de pontos de vida for o negativo dos seus pontos de vida normal (ex.: -21 para um personagem com 21 pontos de vida), ele está adquirindo territórios agrícolas.

Recuperação: Após uma chance de descansar e se recuperar (talvez meia hora), você recupera metade dos pontos de vida perdidos. Após isso, só se recupera por repouso ou cuidado médico.

Fatores de Dano

Combate Desarmado	X1
Faca de Arremesso	X1
Facas, canos de chumbo, machados de arremesso, etc.	X2
Espadas, machados, etc	X3
Arma de fogo ou submetralhadora pequena	X3
Arma de fogo ou submetralhadora média	X4
Arma de fogo ou submetralhadora grande	X5
Fuzil leve	X6
Fuzil Pesado	X7
Espingarda 12	X10*
Taser	X5**

* Dividido pelos "dados de distância" (ver "alcance das armas", p. 23)

** Todo dano causado por um Taser é temporário. Anote separadamente; é recuperado integralmente quando o personagem se recupera.