

# HEROÍSMO V1.0

Heroísmo é uma perícia alternativa para Tormenta 20, que possui uma série de particularidades devendo ser usada apenas se a mesa achar que vai agregar ao jogo.

O teste de heroísmo utiliza a mecânica básica do T20: você deve jogar 1d20, somar seu modificador de heroísmo e comparar com a Classe de Dificuldade. Mas, ao contrário de perícias comuns, nas quais você precisa igualar ou superar a CD para ser bem-sucedido e realizar a ação pretendida, haverá momentos em que o jogador precisará falhar no teste de heroísmo para realizar uma ação, como, por exemplo, quando pretender executar um alvo rendido ou indefeso.

E, diferente das perícias padrão, nenhuma habilidade, poder, magia ou item irá afetar seu modificador ou rolagem de heroísmo. Além disso, o valor do modificador de heroísmo não é definido por atributos, nível ou treinamento.

## VALOR DO HEROÍSMO

Variando de 0 a 20, o modificador de heroísmo serve para representar na ficha o quanto o personagem é egoísta ou altruísta e o nível de empatia que ele possui. Quanto mais próximo de zero, mais egoísta e sem empatia é o personagem, e, quanto maior o valor, mais altruísta e empático ele será.

O ideal é que o valor inicial do modificador de heroísmo seja definido entre jogador e narrador, levando em conta o conceito e a ideia que se tem para o personagem, sendo 5 o valor mínimo inicial e 15 o valor máximo inicial.

Caso você utilize a regra de alinhamentos, pode fixar um modificador inicial de 5 para personagens malignos, 10 para personagens neutros e 15 para personagens bondosos. Além disso, você pode atrelar o eixo ético (bem e mal). Assim o alinhamento do personagem vai acompanhar o valor do modificador de heroísmo:

- 0 a 6: Personagens com alinhamento ético maligno;
- 7 a 13: Personagens com alinhamento ético neutro;
- 14 a 20: Personagens com alinhamento ético bondoso;

## AUMENTANDO (OU DIMINUINDO) O HEROÍSMO

O modificador de heroísmo não progride como uma perícia. Ele aumenta ou diminui de acordo com as ações do personagem na aventura, sendo que, no final de cada sessão ou arco da aventura, o jogador e narrador devem refletir sobre as ações daquele personagem.

Se, dentro daquela sessão, as ações egoístas e altruístas se equilibrarem, o modificador permanece inalterado. Mas, se um dos lados pender de forma relevante, o valor total de heroísmo deve aumentar ou diminuir de acordo com a relevância daquelas ações, sempre levando em conta o modificador atual de heroísmo.

**Exemplos de ações que elevam o nível de heroísmo:**

- Buscar resolver conflitos sem recorrer à violência;
- Buscar ajudar e proteger sem esperar algo em troca;
- Se colocar em risco para ajudar alguém necessitado;
- Realizar ações contrárias a seu interesse visando o bem maior;

**Exemplos de ações que diminuem o nível de heroísmo:**

- Abandonar aliados quando dependiam de você;
- Enganar e manipular pessoas em benefício próprio;
- Matar ou tentar matar inocentes;
- Usar de violência quando houver outras possibilidades;

A ideia é que quanto maior seja o heroísmo, mais ações altruístas sejam necessárias para aumentar o valor total e da mesma forma quanto menor o heroísmo, mais ações egoístas são necessárias para reduzir o valor do modificador.

## HEROÍSMO

## PERÍCIA ATÍPICA

Você é capaz de superar seus limites para ajudar.

**ASSASSINATO E EXECUÇÃO (CD20).** Sempre que você decidir executar ou assassinar uma criatura racional que esteja indefesa, desprotegida ou rendida, você precisa fazer um teste de heroísmo. Se falhar, consegue realizar a ação. Se tiver sucesso, você é incapaz de prosseguir e desiste, não podendo refazer o teste contra o mesmo alvo naquela cena; após realizar o teste, independentemente de obter sucesso, você deve reduzir o seu modificador de heroísmo em 1 ponto imediatamente.

**TORTURA (CD20).** Se você tentar torturar um adversário, precisa fracassar no teste de heroísmo. Caso contrário, você não é capaz de prosseguir com a ação. Após realizar o teste você deve reduzir o seu heroísmo em 1 ponto imediatamente, independentemente de ter obtido sucesso ou não na rolagem.

**PROTEGER (CD20 | CUSTO DE 1PM).** Como uma reação, você pode pagar 1PM e fazer um teste de heroísmo para se colocar na frente de um aliado adjacente que sofreria dano e receber o ataque no lugar dele. Se passar no teste, você recebe todo o dano no lugar do aliado, sem direito a teste ou uso de habilidades ativas para reduzir o dano (**Reflexos**, por exemplo). Você só considera sua Defesa para fim de determinar se foi ou não um acerto crítico. Não é possível usar Proteger se o ataque direcionado ao aliado for de um tipo ao qual você é imune.

**TESTE HEROICO (CD20 | CUSTO DE 1PM).** Uma vez por cena, após realizar um teste de uma ação tida como altruísta (como estancar um ferimento ou segurando um aliado para que ele não caia em um desfiladeiro), você pode pagar 1PM para fazer um teste de heroísmo; se passar, você adiciona +5 na rolagem do teste daquela ação. Você não pode usar **Teste heroico** com nenhuma ação ofensiva e deve ser usado após usar todos os poderes e habilidades que modificarem sua rolagem original.

**DETERMINAÇÃO HEROICA (CD25).** Se você tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 enquanto protege aliados indefesos, ou enquanto se coloca entre inimigos e aliados, o personagem pode fazer um teste de heroísmo. Se obtiver sucesso, apesar da condição, o personagem continua consciente enquanto agir com a finalidade de proteger seus aliados, ou até eles estarem em segurança. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por aventura.