



Os Testes de Sobrevivência reúnem diversas técnicas que podem ser exploradas com a finalidade de sustentar a vida em praticamente qualquer tipo de ambiente natural, mas que também podem servir para outras finalidades. Essencialmente, é a habilidade de conseguir as necessidades básicas para vida, incluindo água, comida e abrigo, envolvendo conhecimentos mantidos há gerações e interações com animais e plantas para garantir a manutenção da vida na natureza.

Como referência básica de sobrevivência, sugerimos considerar a “Regras dos Três”, em que um ser humano pode sobreviver três minutos sem ar, três horas num frio ou calor extremo, três dias sem água e três semanas sem comida. Por isso a ordem de procura geralmente é abrigo, água e alimentação.

O atributo Sobrevivência se divide em três especializações: Forragem, Orientação e Rastrear. Cada uma delas possui desdobramentos próprios que valem ser analisados separadamente.

Forragem

A natureza provê aos olhos bem treinados tubérculos, raízes, frutas, cogumelos, nozes, grãos, cereais, folhas, cascas, musgos, cactos e algas comestíveis, que a maioria deixaria passar intocados, às vezes por não ter certeza se é venenoso. Adicionalmente, carcaças deixadas por predadores ainda podem guardar partes que não estejam completamente apodrecidas, sem mencionar que essa perícia permite saber os ambientes que escondem água e os mais propícios para encontrar trilhas de certos animais, além da perícia em fazer fogo. A utilização de ferramentas de caça podem facilitar a dificuldade do teste, como varas, cestas e redes para pesca, ou boca-de-lobo para animais silvestres; no entanto, para caçar com flechas ainda será necessário fazer testes de Arco (*Pontaria*).

Orientação

Em primeiro lugar, serve para saber os pontos cardeais, seja pela posição das estrelas, do musgo na árvore, na neve na colina, a direção da água corrente ou pelo puro instinto. A partir daí, funciona também como sentido de orientação, de modo a ajudar a tomar corretamente o caminho de volta, mas não se resume a isso. Com essa

especialização o narrador pode permitir que se encontre abrigos naturais, como cavernas, troncos caídos ou cantos simplesmente mais secos.

Rastrear

A arte de encontrar e analisar rastros deixados no ambiente, seja por animais, indivíduos ou veículos. Esta prática se concentra (mas não se limita) a padrões reconhecíveis nas trilhas deixadas para trás por quem passou ali. Um rastreador bastante habilidoso pode discernir estas pistas e presumir com precisão limitada a partir destes rastros o que aconteceu por ali, por exemplo, se o alvo parou para descansar, se houve um confronto, se estava ferido quando passou por ali, ou mesmo se estava carregando um peso fora do normal. Ainda pode ser possível tentar prever a distância atual de quem deixou os rastros. Para saber mais, veja a fase Rastreamento do desafio Perseguição.

Testes de Sobrevivência

A partir da Mecânica Básica em Crônicas, sabemos que a maior parte dos testes é composto pelo rolamento de uma quantidade de dados de seis faces igual ao valor Atributo + Especialização + Modificador.

Níveis de Rolamento (Atributo + Especialização): Novato/1, Experiente/2, Veterano/3, Elite/4, Mestre/5 e Lendário/6.

Níveis de Dificuldade: Muito Fácil/+2D, Fácil/+1D, Simples/0, Difícil/-1S, Muito Difícil/-2S, Radical/-3S, Insano/-4S e Absurdo/-5S. Este modificador final deve ser obtido da aplicação de todos os modificadores que influenciam o mesmo rolamento.

Níveis de Êxito: Fracasso/0, Simples/1S, Completo/2S, Excepcional/3S, Fenomenal/4S, Inacreditável/5+S.

Sobrevivência: Conhecimentos adquiridos para se mover apropriadamente, alimentar-se e avaliar regiões selvagens.

Especializações

Forragem: Encontrar água e alimento para o seu grupo, incluindo as montarias.

Orientação: Evitar se perder em terrenos mais traiçoeiros para encontrar o caminho certo. ambiente, geografia e visibilidade.

Rastrear: Seguir trilhas e rastros, às vezes tirando informações sobre quem passou ali. Modificadores: número de alvos, terreno, visibilidade.

Você já sabe como montar um personagem? Seguindo simples Nove Passos e utilizando a Ficha de Personagem já é possível criar o seu herói a partir de uma Ficha de Crônica. Se quiser conhecer mais o sistema sugerimos baixar o Guia Introdutório e o Guias e Fichas. Só com estes links já é possível jogar, mas se quiser conhecer mais você pode comprar o livro do Crônicas no site da New Order. Caso tenha qualquer dúvida, pode nos mandar por aqui que nós respondemos.

