**Heróis D20**

*Resumo de regras para jogar Um jogo de super-heróis usando d20 system*

Adaptação criada por Ambesek & Nefertyne

# Fazendo a Ficha

Nesse sistema o personagem usa uma classe genérica. Cada personagem tem 10 pontos para distribuir entre BBA, TRs, Perícias, DVs e Poderes, que começam em sua pior categoria (zero pontos). Cada ponto gasto melhora eles em uma categoria.

## Bônus Base de Ataque (BBA):

* Ruim (1/2 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras leves.
* Médio (3/4 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras até médias e escudos (menos de corpo).
* Bom (igual ao nível) e sabe usar todas armas simples e comuns, armaduras até pesada e escudos.

## Bônus Base de Fortitude:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Reflexos:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Vontade:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Perícias:

* Ruim (2 + modificador de inteligência por nível, 7 perícias de classe).
* Médio (4 + modificador de inteligência por nível, 13 perícias de classe).
* Bom (6 + modificador de inteligência por nível, 18 perícias de classe).
* Excelente (8 + modificador de inteligência por nível, 22 perícias de classe).

## Dados de Vida (DVs):

* Ruim (1d6 + modificador de constituição por nível).
* Médio (1d8 + modificador de constituição por nível).
* Bom (1d10 + modificador de constituição por nível).
* Excelente (1d12 + modificador de constituição por nível).

## Progressão de Poderes:

* Inferior: seus seguem a progressão mais lenta conhecida.
* Menor: seus poderes surgem mais lentamente que em outras pessoas.
* Moderada: seus poderes crescem de forma mediana.
* Maior: seus poderes crescem mais rápido que na maioria.
* Superior: seus poderes crescem a velocidade surpreendente e assustadora.

## Pontos de Poder:

Para substituir os itens mágicos os personagens adquirem pontos de poder. Eles seguem a regra de pontos de sombra, que permite usar pontos para comprar poderes. O custo de um poder segue as regras de um item mágico e para todos efeitos um poder conta como um item mágico que o personagem está usando.

A velocidade que os personagens ganham seus pontos para comprar poderes varia de acordo com quantos pontos gastaram em poderes na criação de seu personagem. Um personagem Alfa vai ter bem mais pontos que um personagem Épsilon de mesmo nível.

Diferente de itens mágicos o personagem não precisa se preocupar onde está os equipando. O personagem pode ter quantos poderes diferentes quiser, desde que eles fiquem dentro de um “tema”. Um personagem que tenha um tema agilidade não poderia pegar um efeito de aumento de inteligência, por exemplo.

Um personagem começa o jogo com um tema para seus poderes. Esse é o tema principal, e todos temas secundários tem que ser relacionados a ele. A cada 5 níveis após o primeiro o personagem ganha um tema secundário.

<https://www.dropbox.com/s/yp6agzawcekk23r/Limite%20de%20uso%20de%20Equipamentos.docx?dl=0>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nível | PP Inferior | PP Menor | PP Moderada | PP Maior | PP Superior |
| 1 | 1.000PS | 3.000PS | 6.000PS | 10.000PS | 15.000PS |
| 2 | 3.000PS | 6.000PS | 10.000PS | 15.000PS | 23.000PS |
| 3 | 6.000PS | 10.000PS | 15.000PS | 23.000PS | 33.000PS |
| 4 | 10.000PS | 15.000PS | 23.000PS | 33.000PS | 45.000PS |
| 5 | 15.000PS | 23.000PS | 33.000PS | 45.000PS | 59.000PS |
| 6 | 23.000PS | 33.000PS | 45.000PS | 59.000PS | 75.000PS |
| 7 | 33.000PS | 45.000PS | 59.000PS | 75.000PS | 101.000PS |
| 8 | 45.000PS | 59.000PS | 75.000PS | 101.000PS | 133.000PS |
| 9 | 59.000PS | 75.000PS | 101.000PS | 133.000PS | 175.000PS |
| 10 | 75.000PS | 101.000PS | 133.000PS | 175.000PS | 231.000PS |
| 11 | 101.000PS | 133.000PS | 175.000PS | 231.000PS | 305.000PS |
| 12 | 133.000PS | 175.000PS | 231.000PS | 305.000PS | 400.000PS |
| 13 | 175.000PS | 231.000PS | 305.000PS | 400.000PS | 525.000PS |
| 14 | 231.000PS | 305.000PS | 400.000PS | 525.000PS | 680.000PS |
| 15 | 305.000PS | 400.000PS | 525.000PS | 680.000PS | 865.000PS |
| 16 | 400.000PS | 525.000PS | 680.000PS | 865.000PS | 1.080.000PS |
| 17 | 525.000PS | 680.000PS | 865.000PS | 1.080.000PS | 1.325.000PS |
| 18 | 680.000PS | 865.000PS | 1.080.000PS | 1.325.000PS | 1.600.000PS |
| 19 | 865.000PS | 1.080.000PS | 1.325.000PS | 1.600.000PS | 1.905.000PS |
| 20 | 1.080.000PS | 1.325.000PS | 1.600.000PS | 1.905.000PS | 2.240.000PS |

## Talentos:

Os personagens ainda ganham um talento no nível 1, no nível 3 e a cada 3 níveis.

## Características de Classe:

Todo personagem começa com uma característica de classe sem progressão e uma característica de classe com progressão. A cada 5 níveis posteriores pode escolher outra característica de classe sem progressão e a cada 10 níveis pode escolher uma característica de classe com progressão. As características com progressão começam a progredir a partir do nível que foram obtidas.

## Atributos:

Os personagens ainda ganham um ponto de atributo no nível 4 e a cada 4 níveis.

1. **Temas**

Um personagem começa o jogo com um tema para seus poderes. Esse é o tema principal, e todos temas secundários tem que ser relacionados a ele. A cada 5 níveis após o primeiro o personagem ganha um tema secundário. Cabe ao mestre definir os possíveis poderes secundários que aceita de acordo com o conceito do personagem. Um personagem que não queira um tema adicional pode troca-lo por um talento adicional.

Os temas podem ser criados por jogadores ou mestres. A seguir uma lista de temas com algumas mágicas que podem ser usadas de base para poderes.

|  |  |
| --- | --- |
| Tema | Exemplos de Magias |
| Agilidade | Saltar, Agilidade Felina, Velocidade, Movimentação Livre |
| Ancestrais | Abençoar, Ajuda, Oração, Comunhão, Heroismo |
| Animais | Enfeitiçar Animais, falar com animais, dominar animais, invocar aliado da natureza |
| Morte | Visão da morte, falar com os mortos, descanso tranquilo, dedo da morte |
| Enganação | Ventriloquismo, invisibilidade, piscar, confusão, imagem menor, leque cromático |
| Eletricidade | Toque chocante, orbe elétrica, relâmpago, corrente de relâmpagos |
| Fogo | Mãos flamejantes, bola de fogo, raio ardente, escudo de fogo |
| Frio | Raio de gelo, tempestade glacial, cone glacial, muralha de gelo |
| Ácido | Raio de ácido, flecha ácida, orbe de ácido |
| Som | Grito, orbe de som, despedaçar |
| Encantamentos | Enfeitiçar pessoa, acalmar emoções, dominar pessoa, tarefa/missão |
| Resistência | Suportar elementos, proteção contra energia, vigor do urso, pele rochosa |
| Cura | Curar ferimentos, restauração menor, remover doença, cura completa |
| Insanidade | Riso histérico, confusão, enfraquecer o intelecto, insanidade |
| Luz | Luz, globos de luz, chama continua, luz do dia, leque cromático, raio solar |
| Sabedoria | Escudo da fé, sabedoria da coruja, veste magica, sonho |
| Ocultismo | Detectar mortos-vivos, detectar magia (poderes), comandar mortos-vivos, tentáculos negros |
| Praga | Contagio, praga, drenar energia |
| Presságios | Pressagio do perigo, localizar objeto, adivinhação, lendas e historias |
| Sombras | Imagem silenciosa, escuridão, conjuração de sombras, caminhar pelas sombras |
| Espíritos | Invisibilidade, falar com os mortos, passo etéreo |
| Estrelas | Fogo das fadas, projeção astral |
| Força | Poder divino, auxilio divino, força do touro, força dos justos |
| Trapaça | Animar cordas, reflexos, imagem maior, terreno ilusório, despistar |
| Água | Respirar na água, controlar água, corpo elemental, manto dos mares |

1. **Restrições de Poderes**

Um personagem, principalmente em níveis baixos, pode adicionar restrições a seus poderes de forma a barretear o custo de habilidades. Estas restrições precisam ser aceitas pelo mestre.

Algumas restrições são permanentes, então o jogador precisa ter muito cuidado ao escolher, pois será algo que ficará para sempre com seu personagem. Outras podem ser temporárias e removidas com o tempo e com a história. Quando uma restrição é removida o jogador precisa pagar os custos retroativos dos poderes que pegou.

Mestres devem ficar atentos a jogadores querendo pegar restrições que são anuladas por seus poderes. Um personagem com poderes ilusórios não deve se beneficiar de uma restrição na sua aparência, ou deve ter uma redução menor nos custos de poderes (cortada pela metade).

De toda forma, a soma de restrições nunca deve dar a um jogador mais que 50% de redução no preço de poderes.

A seguir, uma lista de exemplos restrições:

## Aparência Incomum

Tipo: Permanente

Redução: 10%

Efeito: O personagem tem uma aparência que torna difícil esconder que não é uma pessoa normal. Recebendo -10 em testes de disfarces.

Esses detalhes de aparência podem ser tanto uma cor de pele incomum, chifres, ou qualquer outro detalhe que possa ser escondido com roupas pesadas, mas que quando as vistas denunciam sua origem.

## Aparência Inumana

Tipo: Permanente

Redução: 30%

Efeito: O personagem tem uma aparência que torna impossível esconder que não é uma pessoa normal. O personagem se torna incapaz de fazer testes de disfarces para esconder que é diferente.

O motivo pode ser que seu corpo é grande demais, seus membros são diferentes em quantidade ou forma. Mesmo completamente coberto em roupas pesadas vai chamar atenção por onde passe.

## Cansaço

Tipo: Temporário

Redução: 25%

Efeito: O personagem gasta uma grande quantidade de energia para usar seus poderes. Tomando 1d6 de dano contusivo por nível do poder usado cada vez que o usa.

## Desmaio

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem tem 5% de chance de desmaiar a cada vez que usa um poder.

## Falha

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: Cada vez que usa um poder há 5% de chance de nada ocorrer.

## Fome

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem precisa comer o quatro vezes mais que o normal para conseguir usar os poderes. Quando mal alimentado ou com fome fica incapaz de usa-los.

## Motivação

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem possui uma motivação e seus poderes só podem ser usados quando estiver fazendo algo relacionado a seus motivos. Se não estiver seguindo esses objetivos os poderes ficam completamente indisponíveis.

## Recarga

Tipo: Temporário

Redução: 10%

Efeito: Após usar um poder o personagem precisa esperar 1d4 rodadas antes de poder usar ele novamente, ou outro poder.

## Sob Stress

Tipo: Temporário

Redução: 10%

Efeito: Os poderes do personagem só podem ser usados sob stress. Seja quando for ameaçado, sob pressão ou durante combate (a partir da segunda rodada). Quando o personagem estiver calmo ou surpreso suas habilidades nunca podem ser usadas. Também, quando estiver nessas situações e não quiser usar os poderes precisa fazer um teste de Nível para manter o controle.

1. **Perícias**

Algumas pericias foram removidas e outras adicionadas de acordo com o que parece adequado ao cenário e sistema. A maioria das perícias funcionam de forma convencional. Algumas poucas foram modificadas e vão ser descritas junto com as novas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perícia | Sem Treino | Atributo Chave |
| Abrir Fechaduras | Não | Des |
| Acrobacias | Não | Des\* |
| Adestrar Animais | Não | Car |
| Arte da Fuga | Sim | Des\* |
| Atuação | Sim | Car |
| Avaliação | Sim | Int |
| Blefar | Sim | Car |
| Cavalgar | Sim | Des |
| Concentração | Sim | Con |
| Conhecimento (poderes) | Não | Int |
| Conhecimento (arquitetura e engenharia) | Não | Int |
| Conhecimento (geografia) | Não | Int |
| Conhecimento (história) | Não | Int |
| Conhecimento (local) | Não | Int |
| Conhecimento (masmorras) | Não | Int |
| Conhecimento (natureza) | Não | Int |
| Conhecimento (nobreza e realeza) | Não | Int |
| Cura | Sim | Sab |
| Diplomacia | Sim | Car |
| Dirigir | Não | Des |
| Disfarces | Sim | Car |
| Equilíbrio | Sim | Des\* |
| Escalar | Sim | For\* |
| Esconder-se | Sim | Des\* |
| Falsificação | Sim | Int |
| Furtividade | Sim | Des\* |
| Intimidação | Sim | Car |
| Natação | Sim | For\*\* |
| Navegação | Não | Sab |
| Observar | Sim | Sab |
| Obter Informação | Sim | Car |
| Ofícios | Sim | Int |
| Operar Mecanismo | Não | Int |
| Ouvir | Sim | Sab |
| Pilotar | Não | Des |
| Prestidigitação | Não | Des\* |
| Procurar | Sim | Int |
| Profissão | Não | Sab |
| Saltar | Sim | For\* |
| Sentir Motivação | Sim | Sab |
| Sobrevivência | Sim | Sab |
| Usar Cordas | Sim | Des |

\* Penalidade por armadura.

\*\* Penalidade dobrada por armadura

## Conhecimento (Poderes) (Int, somente treinado):

Um personagem com essa perícia conhece os tipos de poderes e como eles funcionam. Quando mais obscuro ou raro um poder for, mais difícil dele ser conhecido pelo personagem.

## Dirigir (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos terrestres. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra e na velocidade que o veículo se encontra.

Veículos automáticos podem ser usados sem treino.

## Navegação (Sab):

O personagem sabe dirigir veículos aquáticos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, na força do mar e na velocidade que o veículo se encontra.

## Pilotar (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos aéreos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, nas forças do vento e na velocidade que o veículo se encontra.

# Equipamentos

Nesse cenário as pessoas usam moedas e notas de dinheiro. Mantendo o padrão para d20system usaremos as seguintes notações para fazer a equivalência com outros livros.

1PC = $0,01

1PP = $0,10

1PO = $1,00

1PL = $10,00

Equipamentos e itens mundanos de D&D podem ser comprados usando essas conversões de preço. Não existem itens mágicos no cenário.

## Itens comuns de D&D:

Itens comuns em jogos de D&D. Um personagem deve começar o jogo com $150,00.

### Armas

<https://www.dropbox.com/s/lndl6jmrulyqnxj/Armas.docx?dl=0>

### Armaduras

<https://www.dropbox.com/s/errboycithawyqy/Armaduras.docx?dl=0>

### Armadilhas de Bolso

<https://www.dropbox.com/s/sw0qq2wqbjvb9yv/Armadilhas%20de%20bolso.docx?dl=0>

### Equipamento de Aventura

<https://www.dropbox.com/s/zarfvtto7k9u151/Equipamento%20de%20Aventura.docx?dl=0>

### Itens Alquímicos

<https://www.dropbox.com/s/r13wz5zjyv0pq39/Itens%20Alquimicos.docx?dl=0>

### Materiais Especiais

<https://www.dropbox.com/s/2nupgkolby6skii/Materiais%20Especiais.docx?dl=0>

### Munição

<https://www.dropbox.com/s/rbyy4n626ltke1e/Municao.docx?dl=0>

## Equipamento Especifico

Alguns equipamentos específicos de mundos modernos

Veículos

<https://www.dropbox.com/s/c34iktza5s9q1jd/Veiculos.docx?dl=0>

Ferramentas

<https://www.dropbox.com/s/jhmeng975icvfct/Ferramentas.docx?dl=0>

Armas

<https://www.dropbox.com/s/kirkjbhnfk93dvn/Armas.docx?dl=0>