

# DEMASTERS

Escrito Por  
Leonardo Janeckzo



## Remasters Beta V5.5 - HOTFIX

Essa é uma versão em desenvolvimento do livro, logo, ele está sujeito a mudanças. Se houver alguma dúvida, sugestão ou crítica entre em contato. Discord: leonjz#0450

Esta página só está presente apenas nas versões beta de Remasters RPG e será removida no produto final, É UMA PIADA!

### Mensagem do Leonardo



Eu tive que escrever essa merda  
toda sozinho.

Não confie no cara de baixo, ele  
mente.



### Mensagem do Ranger

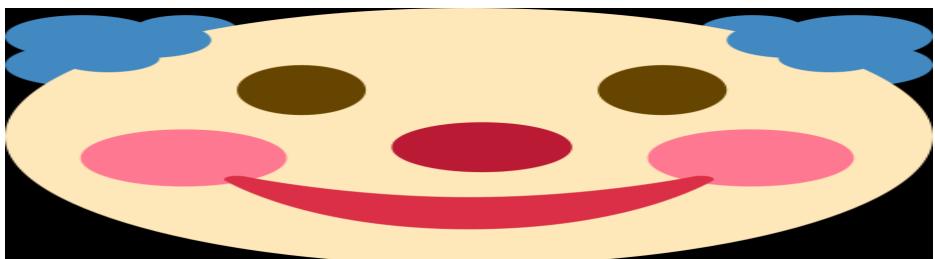


Esse update eu fiz sozinho e  
é sobre isso.

Não confie no cara de cima,  
ele mente.



NÓS VIVEMOS EM UMA SOCIEDADE



Sumário		80
O inicio da jornada	5	83
<b>CAPÍTULO 1</b>		
<b>BEM VINDO A REMASTERS</b>	<b>8</b>	
AIZEN	9	85
LORE	10	86
AL-JIBA	11	87
LORE	12	91
BELLUM	13	92
LORE	14	95
KOLDNA	15	96
LORE	16	99
KESRA	17	
LORE	18	
RESERVA	19	
APAKUT	19	
YONOJI	21	
ZODIAN	23	
<b>CAPÍTULO 2</b>		
<b>CRIPAÇÃO DE PERSONAGEM</b>	<b>26</b>	
Motivação	28	104
Aspectos	30	105
Atributos	32	109
Estatísticas	33	114
Treinamentos	35	116
Toque Finais	44	117
Vantagens	45	
Ponto De Protagonismo	63	
Progressão	65	
Criando Habilidades	68	
<b>CAPÍTULO 3</b>		
<b>CRIPAÇÃO DE HABILIDADES</b>	<b>68</b>	
Categorias	70	127
Aumentar e Diminuir	70	
Criação	71	
Evocação	72	
Identificação	74	
Omissão	75	
Manifestação	77	
Manipulação Mental	79	
<b>CAPÍTULO 4</b>		
<b>EQUIPAMENTOS</b>		
Peso	104	
Traços	105	
Explosivos	109	
Veículos	114	
Armaduras	116	
Venenos	117	
<b>CAPÍTULO 5</b>		
<b>REGRAS GERAIS</b>		
Distâncias	130	
Combate	132	
Conjurando Habilidades	134	
Surto de Reiki	135	
Dano	135	
<i>Descanso</i>	138	
Tamanhos	139	
Illuminação	141	
Ações em Combate	142	
Ações Especiais	144	
<b>CAPÍTULO 6 NARRANDO*</b>		
	<b>149</b>	
Ponto de Vilania	150	
Função do Narrador	150	
Sessão Zero	151	
Criando aventuras	159	
<b>CAPÍTULO 7</b>		
<b>COMPENDIUMS</b>		

# O INICIO DA JORNADA

## O QUE É RPG?

Role-playing game, em português, Jogo de Interpretação de Papéis. É um jogo em que se assume papéis de personagens em um mundo fictício e colaborativamente se cria narrativas.

A única coisa que limita o que você pode interpretar é sua imaginação. Assuma o papel de um jovem ambicioso, ou então, um super-herói com grandes poderes.

Durante o jogo você pode assumir duas funções: **Narrador** ou **Jogador**.

O Narrador é aquele que narra a história e o resultado das ações dos Jogadores. Cabe a ele interpretar todos os outros personagens que não sejam dos Jogadores.

O Jogador é quem cria e interpreta um personagem que será o protagonista da história narrada.

## SISTEMAS DE RPG

Um sistema é um conjunto de mecânicas e regras feitas para jogar RPG.

As regras de um sistema podem ser focadas em uma temática ou ainda serem generalizadas para atingirem o máximo de possibilidades possíveis.

## O QUE É REMASTERS

Remasters é um sistema de RPG que se propõe a trazer toda aquela emoção de lutas épicas, vilões incríveis e reviravoltas fascinantes que você presencia nos animes.

Proporcionamos aos jogadores a liberdade de criar seus próprios poderes e ser quem você quiser ser.

Obtivemos fortes inspirações em mangás e anime do gênero Shounen, como: Dragon Ball Z, Hunter x Hunter, Naruto, Rukadai Kishi No Cavalry e etc. Apesar disso não se limite por isso, deixe que sua criatividade guie você em sua jornada, sinta-se livre para adaptar as regras às suas necessidades.

## O QUE É PRECISO PARA JOGAR?

Você provavelmente deve estar se perguntando como se faz para jogar. Na verdade é preciso poucas coisas para começar sua aventura em Remasters:

- Este livro, que contém todas as regras do jogo.
- Um conjunto de dados (d4, d6, d8, d10, d12, d20).
- Uma ficha de personagem para cada jogador (Presente no final do livro).
- De duas a seis pessoas, uma delas sendo o Narrador.

## USANDO ESTE LIVRO

A forma de usar este livro irá depender se você for assumir o papel de Narrador ou de Jogador.

Para Narradores recomendamos a leitura de todo livro, para entender completamente como todo o sistema se comporta.

Para Jogadores, recomendamos que leiam o Capítulo 1: Criação de personagem, o Capítulo 2: Criação de Habilidades e o Capítulo 4: Regras Gerais

## A REGRA DE OURO

Nem sempre as regras apresentadas neste livro irão abranger todas as situações que podem ocorrer. Quando isso ocorrer, seja justo e priorize sempre a diversão.

**Lembre-se:** o RPG é um jogo cooperativo onde todos devem se divertir, mesmo que isso signifique quebrar uma regra.

## O ESPECÍFICO VENCE O GERAL

Se uma regra específica contradiz uma regra básica, a específica vence.

Por exemplo: Uma regra específica que certas ações possuem dificuldade específica.

## REIKI

Em Remasters utiliza-se o Reiki para medir a quantidade de energia que um personagem possui, ele pode ser interpretado como o Narrador achar o conveniente para o cenário, como, por exemplo: Chackra, Ki, Nen, etc.

Reiki é uma palavra originada do idioma japonês, dividida em dois kanjis: “REI” e “KI”.

REI: Energia cósmica universal.

KI: Energia vital.

Portanto, a tradução literal da palavra seria “energia vital universal”.

## A CAIXA DO NARRADOR

*Ao decorrer do livro é possível encontrar caixas de texto como essa. Elas são notas de design para explicar o porque de alguma regra ter sido pensada daquela maneira. Além de explicar, a Nota ao Narrador contém dicas úteis para lidar com certas situações que possam vir a aparecer.*





# CAPITULO I

# BEM VINDO A REMASTERS



# AIZEN

"Aizen, o reino tecnológico. Espere encontrar aqui todo tipo de inovação científica e pesquisas relacionadas ao Reiki. E é claro, não se esqueça de saudar o Marikat"

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

Aizen começou com pequenos pontos de paradas para viajantes, porém, com o tempo e os investimentos certos grandes construções, principalmente fábricas, surgiram.

## ECONOMIA

A economia gira em torno de indústrias de todos os tipos, costuma-se dizer que Aizen é a capital da inovação. Aizen costuma transportar por ferrovias a maior parte dos seus produtos ao redor de todo o globo.

## CULTURA

Os cidadãos de Aizen são pessoas focadas em suas próprias vidas, odeiam atrasos e costumam resolver tudo sozinhas.

## POLÍTICA

Aizen é comandada por um monarca chamado de "Marikat", o cargo é passado dentro de uma mesma família a gerações, ficando sempre com o parente indicado pelo Marikat anterior. O Marikat atual está doente e quem está em lugar é um parente muito suspeito.

## PAISAGEM

Aizen é cercado por colinas, originalmente existem muitos bosques, florestas e riachos, porém, muito a paisagem natural foi substituída pelos avanços da civilização. Conhecida também como cidade das cinzas, devido a fumaça soltada pelas indústrias e aos grandes e imponentes prédios acinzentados.

**LORE**

# AL-JIBA



"E pensar que em terras tão inóspitas iriam encontrar tesouro, mas não se deixe enganar, porque nesse deserto você também vai se deparar com as bestas de Reiki mais perigosas"

-Ethan Pierce  
culdade através de risadas.

## HISTÓRIA

Alguns povos acharam riquezas entre as inóspitas montanhas e cerrados que cercam a paisagem de Al-jiba. Rapidamente tornou-se a maior exportadora de matéria-prima do mundo.

## ECONOMIA

O comércio e a extração de matéria-prima do solo são as principais rendas da cidade. Os maiores magnatas se encontram aqui, porém, não se engane, a maioria dos cidadãos não desfruta de grandes luxos.

## CULTURA

As pessoas de classe mais baixa acabam sofrendo com a aparição constante de besta de reiki, devido a uma concentração anormal de reiki na região. Um povo determinado e bem-humorado que tenta amenizar sua difi-

## POLITICA

Al-jiba não possui um governo central, sendo comandada por vários grupos de grandes empresas que fazem o que bem entendem com suas cidades-estados. A busca por mais poder e território é uma ameaça constante a delicada paz de Ál-jiba.

## PAISAGEM

Al-jiba é uma área montanhosa, com algumas áreas mais secas e áridas e com uma vegetação rasteira.

**LORF**

# BELLUM



*"Mesmo passando por um enorme desastre repleto de perdas, eu fico impressionado em como o povo de Bellum conseguiu manter a alegria e a esperança."*

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

  Lorem Historia

## ECONOMIA

  Lorem Economia.

## CULTURA

  Lorem Cultura.

## POLITICA

  Lorem Politics.

## PAISAGEM

  Lorem olha que montanha bonita.

**LORE**



# KOLDNA



"-."

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

  Lorem Historia

## ECONOMIA

  Lorem Economia.

## CULTURA

  Lorem Cultura.

## POLITICA

  Lorem Politics.

## PAISAGEM

  Lorem olha que montanha de  
  gelo.

**LORE**

# KESRA

"-."

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

Kesra começou com povoados que ficavam em volta de templos e monastérios. Porém, com os avanços da vida moderna pouco a pouco a cidade foi mudando e deixando de lado a vida calma e pacífica dos templos para dar lugar a vida agitada das metrópoles.

## ECONOMIA

O turismo é uma das principais fontes de renda do país junto a pecuária e agricultura.

## CULTURA

A maioria dos nativos já esteve em um templo quando jovem, os ritos religiosos ainda tem sua importância na sociedade de Kesra. Sua capital Muey é dividida na parte nova da cidade, onde acontecem várias festas e shows também sendo o local que abriga

a maioria do comércio da cidade e a parte velha onde ficam os templos.

## POLÍTICA

Kesra em sua origem era comandada por um monarca, conhecido como Saeng, nomeado pelos líderes dos mais importantes templos. Porém, após um evento, conhecido como A Queda Dos Anciões, onde uma guerra civil estourou deixando marcas por todo o território de Kesra a única coisa capaz de concertar o estrago foi os grandes investidores que rapidamente começaram a ganhar influência.

## PAISAGEM

Kesra é um país tropical com áreas montanhosas, onde ficam os templos, florestas temperadas e praias paradisíacas.

**LORE**



# RESERVA APAKUT



"-."

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

Apakut é o nome dado aos povos que habitavam essa região, com o avançar da civilização ficou cada vez mais difícil preservar a vida natural. Depois de anos de tensão e guerra contra estrangeiros de países vizinhos, os povos presentes se unificaram e criaram a Reserva Apakut.

## ECONOMIA

As principais fontes de renda se devem a quantidade absurda de matéria-prima encontrada nessa região. Porém, para o Apakut, a economia não é mais importante que a sustentabilidade do que acaba fazendo a cidade pouco interessante para os que são de fora.

## CULTURA

Os Apakut seguem um estilo de vida sustentável e simples, pegando apenas aquilo que é essencial para a sobrevivência. Uma prática que chama a atenção é a de treinamento de animais para combate, seus companheiros animais de alguma forma são diferentes dos outros. Seus esportes favoritos envolvem acrobacia artística e perseguição puma.

## POLITICA

As líderes de Apakut são as 5 mulheres mais velhas de cada um dos povos que compõem a reserva, esse grupo é conhecido como As Grandes Matriarcas. Porém, uma rebelião, autointitulada como Pumas, tem articulado contras as matriarcas com a desculpa que elas tem sido fracas ao deixarem estrangeiros entrar em seu território. Os próprios povos da reserva tem suas intrigas internas.

## PAISAGEM

Apakut é cercado por uma densa floresta com vários rios e lagos. Por mais que sejam simplistas suas construções principais usam a floresta a seu favor, casas na árvore suspensas por pontes de madeira são uma paisagem comum por lá.



# YONOJI



"-."

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

Os povos que compõem a região de Yonoji ocupam aquela região desde que se tem registros, cada um tendo sua individualidade. Ergueram seus assentamentos e prosperam sem a ajuda de ninguém, lutaram suas batalhas e venceram sem ajuda de ninguém e se orgulham muito disso.

## ECONOMIA

É bem dividida entre agricultura, mão de obra, fabricação de armas e pecuária. Cada lugar tem sua própria especialidade.

## CULTURA

São orgulhosos mas, não esnobes. Compartilham a visão de Aizen quanto ao comprometimento, não voltam atrás de suas palavras e não gostam de truques sujos ou trapaceiros.

## POLÍTICA

Possuem algumas dinastias que disputam território e poder entre si a anos. Uma constante tensão entre os povos existe desde de seus antepassados.

## PAISAGEM

Varia desde montanhas, florestas, praias e ilhas.





# ZODIAN

"-."

-Ethan Pierce

## HISTÓRIA

Zodian cresceu em volta de Rankers e lutas. A principal construção da cidade é a academia Zodian, que treina estudantes para serem Rankers.

## ECONOMIA

A cidade gira em torno de lutas, o negócio mais lucrativo e famoso na cidade são as lutas. A cidade conta com um Arena que abriga os mais famosos torneios do mundo, a cidade possui também vários pontos turísticos e um comércio bem desenvolvido para sustentar os diversos turistas que recebe todos os dias.

## CULTURA

O esporte favorito da cidade é luta e futebol. Existem pessoas de todos os tipos na cidade e muitos turistas. O recém-chegados são chamados de “Torots” e os alunos da zodian de “Fake Rankers”.

## POLÍTICA

A cidade conta com um prefeito eleito por votação, porém, ele não é a figura mais poderosa da cidade. Vários rankers e grupos exercem grande influência sob o rumo da cidade, entre eles pode-se destacar a academia Zodian e o ranker S, Touro. A índole dos rankers varia tanto quanto a população da cidade, muitas coisas acontecem por baixos dos panos.

## **PAISAGEM**

Dentro da cidade existem muitas lojas e uma grande circulação de pessoas. Ao redor da cidade existe uma praia, e alguns morros que cobrem a paisagem, sem contar a presença de diversos bosques.





## CAPITULO 2

# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Neste capítulo será abordado o processo de criação de personagem, serão apresentados e explicados todos os componentes básicos presentes na ficha de personagem, juntamente com um passo a passo da criação.

Antes de começar, é importante entender que um personagem é muito mais do que um conjunto de estatísticas.

Seu personagem possui uma história, qualidades, defeitos, ambições e manias. Ele deve estar inserido no cenário do seu jogo e ter uma participação ativa, afinal ele será um dos agentes responsáveis por manter a história andando.

Na página a seguir, deixamos um guia rápido para criar um personagem, porém não se apresse e demore o tempo que precisar.

## QUEM É VOCÊ?

Imagine que alguém lhe pergunte. Quem é você? Nessa situação, o que você responderia?

### ***Eu sou...***

Um orfão que luta pela sua sobrevivência nas ruas;  
Um jovem rico que está destinado a se tornar um lutador;  
Um pirata em busca do maior tesouro do mundo.

## QUAIS SÃO SEUS OBJETIVOS?

Todos estão procurando por alguma coisa. Nós somos movidos por desejo, o objetivo é aquilo que o seu personagem almeja alcançar ao fim da jornada.

### ***Eu quero...***

Ser o lutador mais poderoso do mundo;  
Curar a doença da minha irmã;  
Ter minha vingança contra um certo alguém.

## QUEM É OU ERA SUA FAMÍLIA?

Alguém cuidou de você, pelo menos até certo ponto. Quem era essa pessoa? Qual sua relação com ela? Você ainda tem contato com ela?

### ***Quem cuidou de mim foi...***

Meu pais, eles sempre foram muito presentes em minha vida e mantêm contato com eles até hoje;

Um orfanato, depois que perdi meu pais fui criado junto com várias crianças;

Um monstro dotado de inteligência, me criou e ensinou tudo que eu sei.

## COMO FOI SUA INFÂNCIA?

Todos nós nascemos e crescemos em algum lugar, temos um passado. Nossa infância muitas vezes deixa marcas permanentes em nossa história.

### ***Minha infância foi...***

Maravilhosa, tenho ótimas memórias dos meus dias felizes em que brincava despreocupado;

Solitária, me sentia sozinho a maior parte do tempo e tive poucos ou nenhum amigo;

Não tive, ela foi roubada no dia em que tive minha vida destruída.

# MOTIVAÇÃO

Todo personagem, herói ou vilão, possui um motivo por trás de seus atos. A motivação é aquilo que faz levantar todos os dias e continuar lutando. Há praticamente possibilidades infinitas sobre o que pode servir de motivação, por isso, organizamos as motivações em algumas categorias genéricas que abrangem a maioria das ideias que os jogadores podem ter.

Toda vez que um personagem assumir um risco por conta de sua motivação, a critério do Narrador, ele ganha um **Ponto de Protagonismo**. Um risco não é um problema banal que um personagem possa vir a ter por sua motivação, o risco é um problema real que coloca a integridade do personagem em jogo.

## ADRENALINA

O coração batendo forte, o sangue correndo em suas veias, o calor da batalha incendiando seu espírito, é isso que você procura. Você vive pela emoção, não é apenas sobreviver, é viver intensamente.

Exemplos: Ser o melhor espadachim do mundo apenas porque ama lutar; Morrer em uma batalha digna.

## ACEITAÇÃO

Sua vida toda é uma constante busca por aprovação, tudo que você mais quer é sentir-se parte de algo e ser aceito por ser quem é. Talvez, sua busca nunca termine mas até lá você fará o possível para que todos te respeitem.

Exemplos: Ser um herói para ser aceito pela família; Provar que é digno o suficiente para empunhar a espada sagrada.

## JUSTIÇA

Os culpados devem pagar, nenhum crime ou mal podem ficar impunes. Sua justiça pode não ser bela, mas, com certeza, é efetiva. A justiça é implacável, seu trabalho terminará apenas no dia de sua morte.

Exemplos: Combater o mal; Provar a inocência de alguém.

## ÓDIO

Sua raiva é o que te move em frente, o fogo que queima em seu peito só apagará no dia em que destruir aquele, ou aquilo, que acendeu as chamas do seu ódio.

Exemplos: Vingança contra um grupo, pessoa, etc.

## OBSESSÃO

Amigos, família, dinheiro ou vida, você está disposto a sacrificar qualquer coisa pelo seu sonho. Não importa como, você vai chegar lá, custe o que custar.

Exemplos: Ser a pessoa mais rica, influente, famosa ou forte do mundo.

## **RESPONSABILIDADE**

Você possui algo precioso que dever ser recuperado ou protegido não importando o custo. A falha não é uma opção.

Exemplos: Reparar um erro cometido, recuperar um bem roubado.

## **BONDADE**

Toda vida é preciosa e deve ser protegida a todo custo. Salvar as pessoas é sua prioridade, nenhuma morte será permitida.

Exemplos: Ajudar as pessoas, ser um herói.

## **REPUTAÇÃO**

Você possui uma imagem que não pode ser manchada, erros não serão tolerados, apenas a perfeição é aceitável.

Exemplos: Provar sua inocência, ganhar glória em seu nome ou de sua família.

## **CÓDIGO PESSOAL**

Você vive rigorosamente por um conjunto de regras que você mesmo estabeleceu.

Exemplos: Código de cavalheirismo, Código samurai.

# ASPECTOS

Os aspectos são características únicas que um personagem manifesta ao decorrer de sua vida. Cada aspecto te garante um uso único para o ponto de protagonismo, confira abaixo uma lista dos aspectos possíveis.

## ESTRATÉGIA

Sua mente é rápida em pegar os mais minuciosos detalhes do campo de batalha e está sempre traçando novas estratégias.

Gaste um PP e escolha um aliado, ele imediatamente pode realizar uma ação andar gratuitamente, sem gerar ataques de oportunidades.

Alternativamente, após a rolagem da iniciativa, mas antes de um combate começar, você pode gastar um PP e fazer com que duas criaturas troquem de lugar na ordem de iniciativa.

## INABALÁVEL

Sua vontade pode mover montanhas, nada e nem ninguém pode te parar.

Gaste um PP e pela próxima cena você encerra e se torna imune às condições: **Confusão, enfraquecido, e medo.**

Você se torna imune também a controle mental e possessão durante a próxima rodada.

## LÍDER

Você é a alma ardente do seu time, enquanto você estiver com eles nada de ruim acontecerá.

Gaste um PP, todos os personagens aliados que puderem lhe ouvir receberão um bônus igual à seu *Bônus de Rank + 1*, para o próximo teste que realizarem devido as suas palavras inspiradoras.

## PROTETOR

Nada e nem ninguém vai encostar no que é precioso para você enquanto você estiver vivo.

Gaste um PP e reduza a zero um dano sofrido por seu aliado nesta cena.

## SÁBIO

Após anos de dedicação aos estudos você obteve conhecimento e experiência, lhe garantiu a capacidade de analisar seus oponentes.

Gaste um PP e escolha uma criatura que você possa ver, receba +2 em testes e CDEs contra seu alvo.

Alternativamente, você pode gastar um PP e tempo para obter uma resposta sobre um determinado assunto, conhecimentos muito obscuros podem ser vetados pelo Narrador, caso isso aconteça seu PP é restaurado.

## MÍMICO

Você não tem muita personalidade, ou não se descobriu ainda. Praticamente uma folha em branco.

Na busca por tentar se encaixar você se adequa às pessoas ao seu redor.

Gaste um PP e use o aspecto de outro personagem como se fosse o seu, apenas durante essa cena.

## JUSTIÇA

O seu desejo por justiça é implacável, você já se envolveu ou presenciou vários casos envolvendo criminosos e aprendeu a convencê-los a fazer o certo nem que seja por um breve momento.

Gaste um PP, você pode transformar uma situação hostil em amigável por uma cena. O efeito dura enquanto ninguém fizer nada que faça a situação voltar à estaca zero.

Se a situação voltar a ser hostil, ou o narrador decidir que a situação não pode ser melhorada, o PP volta.

## TRABALHO

O suor, trabalho duro e a cooperação são os aspectos mais lindos de um ser humano. Após anos trabalhando de forma dura e honesta você aprendeu a usar os verdadeiros poderes de um trabalhador.

Gaste um PP, durante a próxima cena você possui uma reação gratuita que lhe permite realizar uma ação extra, não a conte para a contagem da repetição de ações.

Alternativamente gaste um PP para finalizar de forma rápida qualquer trabalho que demande tempo e esforço como, construir uma ponte que atravessa um pequeno penhasco.

## RAIVA

Paciência não é bem o seu ponto forte, você não gosta de ficar apenas olhando, seu combustível é literalmente a força do ódio.

Gaste um PP e transforme um teste qualquer em um acerto crítico.

## ESTRELA

Você possui uma presença poderosa, o brilho mais forte no céu noturno. A famigerada última bolacha do pacote.

Gaste um PP, para amplificar sua presença extenuante, todos que lhe observam ficam deslumbrados ao ponto de não conseguirem agir durante uma rodada. Seus aliados são imunes, a menos que você queira afetá-los.

O Narrador pode gastar um Ponto de Vilania para cancelar o efeito desse uso de PP em uma criatura.

## ATRIBUTOS

As capacidades física e mentais de um personagem são medidas de acordo com seus atributos que variam de um a dez.

Todos os personagens começam com um ponto em todos os atributo, o jogador deve escolher distribuir:

- +3 pontos em um atributo.
- +2 pontos em dois atributos.
- +1 ponto em três atributos.

Após o ínicio do jogo você pode melhorar seus atributos, porém, o máximo de pontos em um atributo é dez.

### ATRIBUTOS FÍSICOS

**Corpo:** É a combinação de força bruta, tolerância a dor e resistência a agentes externos. Corpo afeta o dano de armas corpo a corpo.

**Coordenação:** É a graciosidade com que seu personagem executa os movimentos minuciosos. Coordenação afeta os ataques corpo a corpo e a distância.

**Agilidade:** É a velocidade e equilíbrio com que seu personagem se move de um lugar a outro. Agilidade afeta sua capacidade de reagir a estímulos externos.

### ATRIBUTOS MENTAIS

**Mente:** Representa sua acuidade mental e força interior. Mente afeta suas habilidades e raciocínio lógico.

**Carisma:** Este atributo nem sempre está relacionado a beleza física do seu personagem, e sim em sua capacidade de encantar, enganar, persuadir ou seduzir outro indivíduo. Carisma afeta as ações sociais de seu personagem.

**Atenção:** É o quanto bem seu personagem consegue perceber e analisar o mundo ao seu redor. Atenção afeta a capacidade do personagem de notar os detalhes do ambiente.

### MÉTODO ALTERNATIVO DE DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS

Caso o narrador ache necessário, ele pode optar por utilizar esse método de distribuição de pontos.

Todo personagem começa com um ponto em todos atributos. Possuindo sete pontos iniciais para distribuir entre eles. Você é livre para distribuir os pontos da maneira que desejar.

# ESTATÍSTICAS

Estatísticas são características derivadas dos atributos e representam aspectos mecânicos do personagem.

## PONTOS DE ACERTO(HP)

É a combinação da resistência física e mental do personagem.

Quando seu HP diminui, não necessariamente significa que o personagem sofreu um ferimento.

O personagem pode apenas ter ficado cansado depois de ter se esquivado de uma sequência de golpes, use sua criatividade.

Todo personagem inicia com 20 HP.

## RESISTÊNCIA

É um atributo secundário utilizado para subtrair danos recebidos. Para mais informações consulte a página 79.

## CARGAS DE REIKI

As cargas são uma maneira abstrata de representar a quantidade de energia de um personagem.

Um personagem possui um número de cargas iguais a  $1 + \text{Bônus de Rank}$ .

Sempre que utilizar uma habilidade role um teste de Reiki, representado pelo d6. Em um resultado de 1 ou 2 a carga é perdida, personagens sem cargas não podem utilizar habilidades.

## CLASSE DE DIFÍCULDADE

### ESPECIAL (CDE):

É o valor de dificuldade que uma criatura precisa atingir em um teste para não sofrer os efeitos de sua habilidade.

O valor de CDE é determinado da seguinte maneira:  
 $10 + \text{Mente} + \text{Bônus de Rank}$

## CAPACIDADE DE CARGA

É a quantidade de peso que um personagem consegue carregar.

O valor da Capacidade de carga é:  $5 + \text{Corpo}$

## PONTOS DE CRIAÇÃO (PC)

São pontos usados para criar e aprimorar Habilidades. Confira o Capítulo 3 para mais informações sobre habilidades.

## TAXA DE MOVIMENTO

É quantidade de unidades movimentadas com a ação Andar. Um personagem padrão possui 5 de taxa de movimento.

## ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

**Determinação.** É a medida de sua resiliência mental a efeitos naturais e sobrenaturais.

O valor de Determinação é calculado da seguinte maneira:

$$\frac{(\text{CARENÇA} + \text{CARISMA} + \text{MENTE})}{2} + \text{BÔNUS DE RANK}$$

**Reflexo.** É a capacidade de reagir a estímulos externos.

O valor de Reflexo é calculado da seguinte maneira:

$$\frac{(\text{CARENÇA} + \text{AGILIDADE} + \text{COORDENAÇÃO})}{2} + \text{BÔNUS DE RANK}$$

**Vigor.** É a medida da sua resiliência física a danos e agentes externos.

O valor de Vigor é calculado da seguinte maneira:

$$\frac{(\text{AGILIDADE} + \text{COORDENAÇÃO} + \text{CORPO})}{2} + \text{BÔNUS DE RANK}$$

## TREINAMENTOS

Os treinamentos refletem as especialidades que um personagem adquire ao decorrer da vida.

Um personagem inicia com quatro treinamentos livres e a cada novo rank recebe um novo. Quando o treinamento for aplicável adicione o seu *Bônus de Rank* a jogada.

Entre parênteses encontram-se listados os atributos normalmente utilizado em seus testes, entretanto, o Narrador pode alterá-los se achar cabível a cena.

Encontra-se nas ações específicas de cada perícia a listagem de Destreinado e Treinado, as ações listadas como destreinadas podem ser realizadas por qualquer personagem, já as treinadas exigem que o personagem seja treinado no treinamento em questão.

### ABRIR FECHADURAS (COORDENAÇÃO)

É a técnica de abrir fechaduras, maçanetas ou cadeados sem utilizar chaves através da manipulação do mecanismo de fechamento.

**Arrombar - Treinado ▶.** Forçar fechaduras com um kit de arrombamento exige um teste de Abrir Fechaduras contra a CD da fechadura.

Fechadura	CD
SIMPLES	12
PADRÃO	15
AVANÇADA	18
COMPLEXA	21

### ATLETISMO (CORPO)

É a capacidade de realizar proezas físicas como nadar, escalar, pular, etc. A maioria dos esportes depende desse treinamento.

**Equilibrar - Destreinado ●.**

Com uma reação o personagem mantém o equilíbrio em uma superfície íngreme.

Realize um teste simples de Atletismo com Agilidade com a CD variando com a superfície em que se encontra.

Superfície	CD
CHÃO MOLHADO	12
MURO	15
PAREDE ÍNGREME	18
CORDA	21

**Escalar - Destreinado ▶** . O personagem se move metade da sua taxa de movimento escalando.

Realize um teste simples de Atletismo, a dificuldade varia de acordo com o local escalado.

Superfície	CD
CORDA	12
ÁRVORE	15
PAREDE COM BURACOS	18
PAREDE LISA	21

**Nadar - Destreinado ▶** . O personagem se move metade da sua taxa de movimento nadando.

Realize um teste simples de Atletismo com Corpo, a dificuldade varia de acordo com as circunstâncias da correnteza.

Local	CD
PISCINA	12
RIO	15
MAR	18
ALTO MAR EM UMA TEMPESTADE	21

**Saltar - Destreinado ▶** . Para saltar realize um teste simples de Atletismo com CD Difícil.

Um personagem que pegue impulso se movimentando, pelo menos, 3 unidades antes de saltar, diminui a dificuldade em dois. Saltar sem qualquer impulso, aumenta a dificuldade em dois.

Em um sucesso o personagem consegue saltar 1 + metade do Corpo unidades. Um personagem que falhe em saltar, se permitido pelo Narrador, pode realizar um teste simples de Agilidade com dificuldade Difícil para se agarrar a uma beirada.

## ATUAR (CARISMA)

É o conjunto de técnicas para fingir ser quem não é, assumir um disfarce, criar uma distração.

**Atuar - Destreinado ▶** . Para se passar por outra pessoa é necessário realizar um teste competitivo de Atuar contra Observar da criatura que esteja tentando verificar a veracidade de sua atuação.

**Criar Distração - Treinado ▶▶**. Para criar uma cena para distrair as pessoas nos arredores realize um teste simples de Atuar com dificuldade média.

## CONHECIMENTO DAS RUAS (MENTE)

É o conhecimento adquirido da vivência nas ruas, esse treinamento na melhor das hipóteses inclui conhecimentos que beiram a lei como contatos, lugares, itens do submundo.

**Mercado Negro - Treinado** ◇. Você dispõe um tempo, normalmente 2 horas, para entrar em contato com conhecidos no submundo.

Realize um teste de Conhecimentos das Ruas com Carisma de CD Média, podendo ser aumentada devido a circunstâncias extenuantes.

Esse contatos podem conseguir itens normalmente não disponíveis por meios comuns ou itens por um preço mais baixo.

**Organizações Criminosas - Treinado** ►. É o conhecimento das organizações que comandam o submundo de uma cidade, assim como os limites de seus territórios e zonas de influências.

Realize um teste de Conhecimentos das Ruas com CD variável de acordo com o Narrador.

## DIRIGIR (ATENÇÃO)

É a técnica para controlar veículos aéreos e terrestres.

**Pilotar - Treinado** ►. Controlar um veículo em circunstâncias anormais, como, por exemplo, perseguições, tempestades, neblina, etc. Exige um teste simples de Dirigir com dificuldade variável ou um teste competitido de Dirigir se for uma perseguição.

Situação	CD
PISTA MOLHADA, TERRENO ACIDENTADO	12
CHUVA, NEVASCA	15
NEBLINA	18
TORMENTA, VENTAVAL	21

## ENGANAR (CARISMA)

É a técnica preferida dos larápios, usada para ocultar ou passar informações de origem duvidosa, fazendo-as parecer verdadeiras.

**Detectar Mentiras - Destreinado** ►. Um bom mentiroso sabe detectar mentiras, para saber se uma criatura está mentindo realize um teste competitido de Enganar com Atenção contra Enganar do alvo.

**Mentir - Destreinado** ►. Para passar informações falsas para seu alvo realize um teste de Enganar contra Enganar do seu alvo.

## FURTIVIDADE (AGILIDADE)

É a capacidade e conhecimento de usar o ambiente para ocultar sua presença de observadores.

**Esconder-se - Destreinado ▶ .**  
O personagem tenta se ocultar ou desaparecer de seus observadores. Realize um teste competitido de Furtividade contra Observar.

Em um sucesso, você estará sob a condição **Ofuscado 1º**, com uma falha os observadores saem da sua presença.

Não é possível realizar essa ação quando a possibilidade de se esconder é inexistente ou quando o observador tem linha de visão direta com você, exceto se houver uma grande cobertura. Por exemplo: Uma construção abandonada, floresta densa, escuridão, chuva forte, conjunto de becos, etc.

**Ocultar item - Destreinado ▶ .** Um personagem pode ocultar um item com um teste de Furtividade contra Investigar das criaturas que o estiverem revistando. O teste recebe uma penalidade conforme a taxa de peso do item.

Taxa De Peso	Penalidade
1~2	0
3~6	-4
7~9	-6
10+	-10

**Roubo - Treinado ▶ .** O personagem tenta pegar emprestado um objeto que esteja sendo segurado por outra criatura.

Realize um teste competitido de Furtividade com Coordenação contra Observar do alvo.

Em um sucesso, o personagem furtar o objeto sem ser percebido, em uma falha o alvo percebe sua tentativa. Se você estiver em combate contra o alvo ou o item que você quer roubar esteja sendo usado, receba um fracasso automático.

## HISTÓRIA (MENTE)

É o conhecimento científico e popular sobre a história do mundo ao seu redor.

**Recordar Conhecimento - Destreinado ▶ .** Você recorda um fato sob algum aspecto do mundo a sua volta, seja história, organização, boato, etc.

Realize um teste simples de História contra uma CD pode ser modificada pelas circunstâncias.

Circunstância	CD
INFORMAÇÃO POPULARMENTE CONHECIDA	10
INFORMAÇÃO CONHECIDA POR UM GRUPO DE PESSOAS	15
INFORMAÇÃO ESCONDIDA NO SUBMUNDO DA CIDADE	18
INFORMAÇÃO A NÍVEL NACIONAL	21+

## INTIMIDAR (CARISMA)

É a técnica de gerar medo através de sua linguagem corporal e verbal.

**Coagir - Treinado ▶**. O personagem desmoraliza um alvo a sua escolha que esteja a até 3 unidades.

Realize um teste competido de Intimidar contra Determinação do alvo.

Em uma falha, o alvo recebe a condição **Medo 1º**. Em uma falha crítica a condição é aumentada para **2º**.

## INVESTIGAR (ATENÇÃO)

É o conhecimento utilizado para procurar minuciosamente em um local, o treinamento preferido dos detetives.

**Cena do crime - Treinado ◇**. Gaste um tempo, normalmente 1 hora, procurando por pistas ou analisando provas.

Realize um teste de Investigar contra uma CD variável conforme as circunstâncias da cena do crime.

**Pesquisar - Destreinado ◇**. Gaste um tempo, normalmente 1 hora, pesquisando sobre um tópico, item, local ou pessoa.

Realize um teste simples de Investigar com Mente contra uma dificuldade variável conforme a disponibilidade das informações.

**Interrogar - Destreinado ◇**. Gaste um tempo, normalmente 1 hora, extraíndo informações sobre um determinado assunto de um alvo.

Realize um teste de Investigar com Carisma contra Determinação do alvo.

## LIDERAR (CARISMA)

É a capacidade de inspirar e comandar as pessoas ao seu redor.

**Acalmar - Treinado ▶**. Você pode acalmar uma criatura a até 3 unidades que estiver sob a condição **Medo**, realize um teste simples de Liderar contra dificuldade média, ou contra CDE se a condição for oriunda de uma habilidade.

Em um sucesso a condição diminui em 1º, em um crítico em 2º, com uma falha nada acontece.

**Controlar Multidões - Treinado ▶▶**. Influenciar várias pessoas simultaneamente, exige um teste simples de Liderar contra dificuldade variável definida pelo Narrador.

Em um sucesso a multidão realiza seu pedido, desde que não haja grandes sacrifícios envolvidos, um crítico faz com que façam esforços moderados pelo pedido, porém, nada obviamente mortal. Uma falha crítica faz a multidão se rebelar e ficar contra você.

## MEDICINA (MENTE)

É o conhecimento utilizado para salvar vidas tratando ferimentos, doenças e venenos.

### Primeiros socorros - Treinado

► . Você pode estabilizar uma criatura com 0 HP utilizando um kit de primeiros socorros.

Realize um teste de Medicina com dificuldade Média, em um sucesso, o alvo fica estabilizado e não corre mais risco de morte. Porém, uma falha não muda a situação e faz com que o alvo fique imune aos seus primeiros socorros por 1 hora. A falha crítica neste teste garante uma falha na **chegagem de resistência**.

### Tratar doença ou veneno -

**Treinado** ► . Quando uma criatura estiver sob efeito de algum veneno, ou doença, realize um teste de Medicina contra a CD do agente causador.

## OBSERVAR (ATENÇÃO)

É a capacidade de perceber detalhes no mundo e das pessoas ao seu redor.

**Observar - Destreinado** ► . O personagem procura por sinais anormais no ambiente.

Realize um teste simples de Observar com dificuldade estabelecida pelo Narrador.

Em um sucesso, o personagem encontra o que procura. Se **Procurar** for utilizado para encontrar uma criatura escondida, siga as instruções da ação **Esconder-se**.

## OFÍCIOS (MENTE)

É o conjunto de conhecimentos utilizados em trabalhos manuais e mentais como carpintaria, metalurgia, instrumentos, artes, trabalho acadêmico, consertos, etc. Ao escolher esse treinamento determine um ofício.

**Criar - Treinado** ◇ . Dedicando tempo e esforço o personagem cria algo relacionado a seu ofício, por exemplo, armas (Armeiro), veículos (Mecânico), construções (Pedreiro), etc.

Para criar um item o personagem deve dispor dos equipamentos necessários e uma quantidade de matéria-prima relacionada ao que deseja criar. O custo em créditos da matéria-prima é igual à metade do preço total.

Ao iniciar o processo de criação, o personagem deve gastar uma quantidade de dias de trabalho iguais ao valor de créditos gastos em matéria-prima.

Os dias de trabalho podem ser realizados consecutivamente ou com intervalos. Após o tempo necessário, realize um teste de Ofício com dificuldade baseada no preço do que é criado.

Em um sucesso o personagem cria o que deseja, com uma falha nenhuma é criado, porém, é possível tentar realizar o teste novamente gastando um dia de trabalho e 1 crédito. Uma falha crítica faz toda a criação ser perdida, sendo necessário recomeçar.

Preço	CD
1~3	10
4~6	15
7~9	20
10+	25+

**Reparar - Treinado ▶.** O personagem repara algo relacionada ao seu ofício. Gaste uma quantidade de dias de trabalho iguais à metade do preço do item que podem ser consecutivos ou não.

Ao final do período realize um teste de ofícios com uma dificuldade de acordo com o estado de conservação objeto.

Em um sucesso o personagem consegue realizar os reparos necessários, em uma falha nada acontece, novas tentativas podem ser feitas gastando um dia de trabalho. Uma falha crítica destrói o que está sendo consertado.

Estado	CD
DANOS LEVES	15
DANOS CONSIDERÁVEIS	20
QUASE DESTRUÍDO	25+

**Tocar - Treinado ▶.** Você se apresenta tocando um instrumento musical. Realize um teste simples de Ofício com Carisma com dificuldade estabelecida pelo Narrador para impressionar seu ouvintes.

## PERSUADIR (CARISMA)

É a técnica de convencer os outros através de argumentos verdadeiros - e na maioria das vezes lógicos.

### Persuadir - Destreinado ▶ .

Você tenta convencer uma pessoa, realize um teste competitivo de Persuadir contra Determinação.

Essa ação não faz milagres, algumas vezes não é possível convencer uma pessoa nem mesmo com o melhor dos resultados.

Quando se tratar de dois jogadores, recomendamos deixar a mercé da interpretação a resolução da ação.

### Pechinchar - Destreinado ▶ .

Você tenta conseguir um desconto em uma compra. Realize um teste competitivo de Persuadir contra Determinação ou Observar.

Um sucesso no teste garante um desconto de 25% do preço do original, em um crítico 50%.

## **SOBREVIVÊNCIA (ATENÇÃO)**

É o conhecimento de sobreviver em um ambiente selvagem, esse treinamento é utilizado para rastrear criaturas e também para de treinar, acalmar e interagir com animais selvagens e domésticos para os mais diversos fins.

**Rastrear - Treinado** ► . Para procurar rastros de uma criatura realize um teste simples de Sobrevivência contra uma dificuldade estabelecida pelo narrador, ou contra o resultado de Sobrevivência do alvo.

**Foragear - Treinado** ► . Procurar por água e comida no ambiente selvagem exige um teste simples de Sobrevivência com dificuldade dependendo da disponibilidade de recursos no local.

**Lidar com animais - Treinado** ► . Acalmar, entender ou treinar animais exigem um teste simples de Sobrevivência com Carisma contra uma dificuldade que depende do humor e agressividade do animal.

## **REIKI (MENTE)**

É a capacidade de sentir, identificar e rastrear o Reiki no ambiente, também é utilizado como o conhecimento teórico que o personagem possui sobre essa energia.

**Bestas de Reiki - Treinado** ► . É o conhecimento sobre criaturas com origem mágica, assim como suas fraquezas, habitats e histórias. Realize um teste simples de Reiki com dificuldade variável da raridade da informação em questão.

**Identificar Reiki - Treinado**

► . Permite verificar se existe ou existiu presença de reiki no local, realize um teste simples Reiki com dificuldade média que pode ser modificada por circunstâncias.

Circunstância	CD
REIKI FORTE OU RECENTE	10
REIKI FRACO OU ANTIGO	15
REIKI OCULTADO	18
REIKI OCULTADO E ANTIGO	21+

## SEDUZIR (CARISMA)

É a técnica que mistura persuadir e enganar para encantar e convencer outra pessoa de maneira amorosa.

**Seduzir - Destreinado** ▶ . Para encantar um alvo é necessário realizar um teste competido de Seduzir contra Determinação. Assim como persuadir, esse treinamento não pode de nenhuma maneira obrigar alguém a fazer algo que não faria normalmente.

## TECNOLOGIA (MENTE)

É o conhecimento geral do estado tecnológico do mundo, também engloba hackear, utilização das máquinas, etc.

**Operar máquinario - Treinado**  
▶ . Utilizar máquinas pesadas como, por exemplo, guindastes, consoles de fabricação, etc. Exige um teste simples de Tecnologia com uma dificuldade variável definida pelo Narrador.

**Hackear - Treinado** ◇ . Você pode invadir sistemas de segurança realizando um teste simples de Tecnologia contra dificuldade variável conforme o nível de segurança do sistema invadido.

**Sabotar - Treinado** ◇ . Danificar um mecanismo manualmente de forma minuciosa como, por exemplo, um carro, câmera de segurança, computador, televisão, etc. Exige um teste simples de Tecnologia com Coordenação de dificuldade variável definida pelo Narrador.

Sistema	CDE
RESIDENCIAL	10
EMPRESARIAL	15
BANCÁRIO	18
GOVERNAMENTAL	21+

## TOQUE FINAIS

Agora é hora de terminar a criação do seu personagem e a dar características únicas.

Seu personagem começa com 30 Pontos de Criação para criar habilidades. Escolha uma das duas opções abaixo:

- 20 pontos de acerto adicionais;
- Uma vantagem.

Tome o tempo necessário para pensar em quais habilidades seu personagem terá, aconselhamos ler o Capítulo 2 antes de terminar sua ficha.

Aproveite esta hora para escolher os equipamentos iniciais do seu personagem, vá para o Capítulo 4 quando quiser obter mais informações sobre equipamentos.

### SUBSTITUIÇÃO DE ATRIBUTOS EM TREINAMENTOS

Como citado anteriormente, os treinamentos têm o atributo normalmente utilizado listado entre parênteses. Você como Narrador pode pedir outro atributo em uma determinada situação. Imagine, por exemplo, que um personagem esteja tentando se esgueirar pela multidão, e o Narrador julgue aplicável utilizar *Mente* no lugar de *Agilidade*, por conta que um pensamento rápido ajuda mais do que um corpo ágil.

## VANTAGENS

Vantagens adicionam características únicas ao seu personagem, refletindo um treinamento ou aptidão natural do personagem.

### CRÍTICO APRIMORADO

Requisito: Rank B

Descrição: Um acerto crítico é atingido ao rolar um 19 ou maior no dado natural.

### CRÍTICO APRIMORADO II

Requisito: Rank A, Crítico Aprimorado.

Descrição: Um acerto crítico é atingido ao rolar um 18 ou maior no dado natural.

### CRÍTICO APRIMORADO III

Requisito: Rank S, Crítico Aprimorado II

Descrição: Uma vez por rodada quando você acertar um ataque transforme-o em um acerto crítico.

## ANALISAR OPONENTE

Requisito: Treinado em Observar e Reiki.

Descrição: Seus conhecimentos lhe permitem entender um oponente apenas olhando. O personagem realiza um teste de Observar ou Reiki, o que for maior, com CD Média. Em um sucesso o mestre revela uma das seguintes informações sobre a criatura:

- Rank;
- Resistências, se houver.;
- O maior atributo secundário, se houver. Além disso, o personagem saber se o valor do atributo secundário é maior ou menor que o seu próprio;
- Características especiais, se houver.

## AJUDANTE

Requisito: -

Descrição: Você conseguiu fazer com que apenas sua voz seja o suficiente para ajudar seus aliados.

O personagem consegue realizar a ação de ajuda em criaturas que estejam a até 3 unidades de distância.

## ARDILOSO

Requisito: -

Descrição: O personagem é um especialista em meter o pé quando a chapa esquenta. Diminua o custo da ação Retirar-se em um.

## ARMEIRO

Requisito: Treinado em Ofícios (Armas)

Descrição: O personagem gasta tempo modificando um item. Você deve possuir o equipamento necessário para realizar o trabalho, o tempo para modificar itens é igual a metade de seu preço original em dias. Ao final desse prazo, aplique uma das melhorias abaixo:

**Afiar.** A arma ganha um modificador de dano igual ao Bônus de Rank do Armeiro.

**Reforçar o escudo.** O personagem aumenta o valor de defesa do escudo em +1.

**Reforçar armadura.** O personagem aumenta o valor de resistência de uma armadura em 1.

**Pente extendido.** O personagem dobra a quantidade de munição de uma arma de fogo.

Melhorias realizadas por essa vantagem são permanentes, um item não pode conter mais de uma melhoria por vez. Entretanto, um item pode ser modificado e ter sua melhoria substituída.

## ARMEIRO II

Requisito: Rank B, Armeiro

Descrição: O personagem refinou suas técnicas de modificar armas, adquirindo novas melhorias. Ao modificar um item o personagem obtém acesso as opções abaixo:

**Mudar traço.** O personagem troca um dos traços da arma por outro, exceto traços especiais. Se o traço perfurante for escolhido, o valor é igual a 1 + Bônus de Rank do Armeiro.

**Aumentar dados de dano.** A arma que recebe essa melhoria tem seus dados de dano aumentados em um passo.

**Distância amplificada.** Armas a distância que receberem essa melhoria tem seu alcance dobrado.

## ARMEIRO MÍSTICO

Requisito: Rank C, Armeiro, Treinado em Reiki

Descrição: Através de estudos avançados sobre reiki, o personagem descobriu como infundir itens com ele.

Você pode imbuir um item com uma habilidade de no máximo 15 PCs, a habilidade não pode possuir aprimoramentos e nem restrições. O tempo necessário para infundir um item é igual a metade do preço original do item em dias.

Abaixo, seguem as regras do item.

Ele possui uma carga de reiki que ao ser gasta deve ser reposada por um personagem realizando um teste de reiki;

A CDE de qualquer habilidade é igual a  $10 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ ;

O modificador para ataques é equivalente a  $2 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ ;

O modificador para dano e cura é igual a 2.

As mudanças aplicadas no item são permanentes e não podem ser alteradas. Um personagem só pode utilizar o item após uma hora sincronizando-se e reconhecendo-o. O número máximo de itens que um personagem pode se sincronizar ao mesmo tempo é igual a metade do seu

Bônus de Rank (Arredondado para cima), entretanto é possível substituir sincronias antigas por novas realizando a ação de sincronizar novamente.

## ARMEIRO MÍSTICO II

Requisito: Rank B, Armeiro Místico

Descrição: O personagem se tornou um especialista na técnica de imbuir reiki em itens.

O item imbuído pode ter uma uma habilidade de no máximo 21 PCs.

Outras mudanças estão listadas abaixo, o restante das regras continuam inalteradas.

Ele possui duas cargas de reiki;

A CDE de qualquer habilidade é igual a  $12 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ ;

O modificador para ataques é equivalente a  $4 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ ;

O modificador para dano e cura é igual a 5

## ARMEIRO MÍSTICO III

Requisito: Rank S, Armeiro Místico II

Descrição: O personagem se tornou um dos mestres armeiros místicos, seus itens são verdadeiras obras primas.

O item imbuído pode ter uma uma habilidade de no máximo 30 PCs.

Outras mudanças estão listadas abaixo, o restante das regras continuam inalteradas.

Ele possui três cargas de reiki;

A CDE de qualquer habilidade é igual a  $14 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ .

O modificador para ataques é equivalente a  $6 + \text{Bônus de Rank do usuário}$ ;

O modificador para dano e cura é igual a 8.

## ARQUEIRO

Requisito: -

Descrição: Quando realizar a ação Atacar utilizando um arco sóme Corpo aos dados de dano.

## ARQUEIRO II

Requisito: Rank C

Descrição: Enquanto estiver empunhando um arco ou besta, o personagem pode realizar um ataque extra, ao custo de uma ação livre, com a penalidade de -5.

## ARQUEIRO III

Requisito: Rank S, Arqueiro II.

Descrição: Você é uma lenda viva, histórias sobre seus tiros lendários ecoam pela eternidade.

Enquanto estiver empunhando um arco ou besta, realize dois ataques extras, ao custo de uma ação livre com a penalidade de -5.

## ARREMESSADOR

Requisito: -

Você dedicou tempo e esforço praticando as técnicas de arremesso.

Quando realizar um ataque com uma Arma de Arremesso você pode, opcionalmente, atirar uma arma adicional causando um dado de dano extra. Nenhum atributo é adicionado nesse dado.

## ARREMESSADOR II

Requisito: Arremessador Iniciante, Rank B

O mesmo da vantagem anterior com a mudança que você pode atirar duas armas adicionais, causando dois dados de dano extras.

## ARREMESSADOR III

Requisito: Arremessador Intermediário, Rank S

As facas se tornaram praticamente uma extensão de seus braços, sua precisão e destreza são invejáveis.

O mesmo da vantagem anterior com a mudança que você pode atirar três armas adicionais, causando três dados de dano extras.

## ARTISTA MARCIAL I

Requisito: Lutador

Descrição: O personagem é treinado em uma arte marcial a sua escolha. Ao ser bem sucedido em um ataque desarmado, o personagem pode gratuitamente realizar a ação Agarrar, Derrubar ou Empurrar contra a criatura.

## ARTISTA MARCIAL II

Requisito: Rank C, Artista Marcial I

Descrição: Ao ser bem sucedido em um ataque desarmado contra uma criatura, o personagem pode abdicar de causar dano e no lugar causar a condição Lentidão 1º

## ARTISTA MARCIAL III

Requisito: Rank B, Artista Marcial II

Descrição: O mesmo da vantagem Artista Marcial II, porém, a criatura recebe a condição Lentidão 2º

## ARTISTA MARCIAL IV

Requisito: Rank A, Artista Marcial III

Descrição: O mesmo da vantagem Artista Marcial II, porém, a criatura recebe a condição Lentidão 3º.

## ATAQUE DE ESCUDO I

Requisito: Escudeiro I

Descrição: O personagem pode realizar a ação Atacar com o escudo. O escudo é uma arma sem traços, que causa 1d6 de dano físico.

## ATAQUE DE ESCUDO II

Requisito: Rank C, Ataque de escudo I

Descrição: Criaturas atingidas pelo ataque de escudo devem realizar um teste de Vigor contra a CDE, em uma falha elas recebem a condição Lentidão 1º. O valor da CDE do escudo é igual a

10 + Corpo + Bônus de Rank.

## ATAQUE DE ESCUDO III

Requisito: Rank B, Ataque de escudo II

Descrição: O mesmo de Ataque de Escudo II, porém, a criatura recebe a condição Lentidão 2º em vez de Lentidão 1º.

## ATAQUE DE ESCUDO IV

Requisito: Rank A, Ataque de escudo III

Descrição: O mesmo de Ataque de Escudo III, porém, a criatura recebe a condição Lentidão 3º em vez de Lentidão 2º.

## ATAQUE FURTIVO

Requisito: Estar utilizando uma arma com o traço leve.

Descrição: O personagem sabe se aproveitar das brechas na defesa dos inimigos.

Uma vez por rodada, você inflige uma quantidade de d6 extras de dano iguais ao seu Bônus de Rank no primeiro ataque que realizar contra criaturas que não o tenham percebido.

## CASCA GROSSA

Requisito: -

Descrição: Sua pele se tornou calejada após várias lutas.

O personagem adiciona o seu bônus de rank a resistência a um tipo de dano.

Essa vantagem pode ser comprada repetidas vezes, uma vez para cada tipo de dano.

## CHEFE

Requisito: -

Descrição: O personagem é o chefe de um grupo pequeno de aliados que pode ajudá-lo em diversas situações, o personagem pode pedir por ajuda e os capangas virão ao seu auxílio. Os capangas gostam do personagem e tentam ajudá-lo, mas não o seguem cegamente. Ocionalmente eles podem precisar de um incentivo para continuar o seguindo como, um carro, ou melhores salários.

Os capangas utilizam a ficha abaixo

GRUPO DE CAPANGAS

Rank D

DUIDOSO

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
40	0	15	14	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
1	3	4	2	2	3

### Treinamentos

·3 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO JOGADOR.

### Características

GRUPO.

OS CAPANGAS NÃO POSSUEM PENALIDADES EM REPETIR AÇÕES.

### Ações

AJUDAR. O GRUPO DE CAPANGAS PODE UTILIZAR A AÇÃO DE AJUDA GRATUITAMENTE EM SEU CHEFE UMA VEZ POR RODADA.

ATACAR. +5 PARA ATINGIR. OS CAPANGAS ATACAM COM ALGUMA ARMA QUE ELES ESTEJAM USANDO.

## CHEFE II

Requisito: Chefe, Rank B

Descrição: O mesmo de Chefe, porém os capangas ficam mais fortes e leais e questionam ordens obviamente suicidas.

Os capangas utilizam a ficha abaixo.

### UM BOM GRUPO DE CAPANGAS Rank B

#### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
60	2	19	18	15	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
3	5	6	4	4	5

#### Treinamentos

4 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO JOGADOR.

#### Características

GRUPO.

OS CAPANGAS NÃO POSSUEM PENALIDADES EM REPETIR AÇÕES.

#### Ações

AJUDAR. O GRUPO DE CAPANGAS PODE UTILIZAR A AÇÃO DE AJUDA GRATUITAMENTE EM SEU CHEFE UMA VEZ POR RODADA.  
ATACAR. +9 PARA ATINGIR. OS CAPANGAS ATACAM COM ALGUMA ARMA QUE ELES ESTEJAM USANDO.

#### Habilidades

OS CAPANGAS POSSUEM 1 HABILIDADE DE 3 USOS QUE POSSUI 30PC

## CHEFE III

Requisito: Chefe II, Rank S

Descrição: O mesmo de Chefão, porém, os capangas atingem seu potencial máximo e se tornam superleais, seja por medo ou admiração, seguindo a risca todas as suas ordens.

Os capangas utilizam a ficha abaixo.

### SUPER GRUPO DE CAPANGAS Rank S

#### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
80	4	23	22	21	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
5	7	8	6	6	7

#### Treinamentos

5 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO JOGADOR.

#### Características

GRUPO.

OS CAPANGAS NÃO POSSUEM PENALIDADES EM REPETIR AÇÕES.

#### Ações

AJUDAR. O GRUPO DE CAPANGAS PODE UTILIZAR A AÇÃO DE AJUDA GRATUITAMENTE EM SEU CHEFE UMA VEZ POR RODADA.  
ATACAR. +13 PARA ATINGIR. OS CAPANGAS ATACAM COM ALGUMA ARMA QUE ELES ESTEJAM USANDO.

#### Habilidades

OS CAPANGAS POSSUEM 2 HABILIDADES DE 5 USOS QUE POSSUEM 45PC CADA UMA.

## COMPANHEIRO ANIMAL

Requisito: -

Descrição: O personagem possui vínculo com um animal selvagem que foi domesticado, esse animal obedece a seus comandos e tem afeto por você.

A inteligência desse companheiro é igual à do animal e ele não possui nenhuma característica especial.

O animal age no mesmo turno que o personagem. Escolha um animal um rank abaixo do seu, veja o Capítulo 7: Compêndio para mais informações.

## CONJURADOR

### CARISMÁTICO

Requisito: -

Descrição: Você aprendeu a utilizar sua aparência, voz ou presença para canalizar seus poderes.

Adicione o seu valor de Carisma no lugar de Mente para conjurar, causar dano ou determinar CDE de suas habilidades.

## CONJURADOR

### ESPECIALISTA

Requisito: Treinado em Reiki

Descrição: Você se especializou nos estudos de habilidades e em suas criações.

O personagem possui 1 espaço de aprimoramento adicional para suas habilidades.

## CONTATOS

Requisito: -

Descrição: O personagem possui o contato de um PN que pode ajudá-lo com informações ou recursos.

Uma vez por arco, o personagem pode contatar esse PN para receber uma informação útil para a história, 5 créditos ou algum tipo de favor. Dependendo do que for pedido, o PN pode cobrar algo em troca.

Ao comprar essa vantagem o Jogador deve definir quem é esse PN, e sua ocupação. Como, por exemplo: Um político, militar, criminoso, detetive ou Ranker.

## CORAJOSO

Requisito: -

Descrição: Seu personagem possui mais culhões que o normal.

Quando realizar um teste de para resistir a ser intimidado ou sentir medo, adicione +2.

Esta vantagem pode ser comprada mais de uma vez, até um máximo de +4.

## CORREDOR

Requisito: -

Descrição: O personagem move-se 2 unidades adicionais em uma ação Andar.

## DEFESA CALCULADA

Requisito: -

Descrição: Seu raciocínio é rápido o suficiente para antecipar os movimentos de seus inimigos.

Ao realizar um teste de Reflexo o personagem pode gastar sua reação para substituir o teste por Determinação.

## DEMOLICIONISTA

Requisito: -

Descrição: O personagem pode aumentar o alcance dos explosivos em um valor igual à metade do Corpo ou Coordenação (Mínimo 1.)

## DEMOLICIONISTA II

Requisito: Rank C, Demolicionista.

Descrição: A CD dos explosivos que você utiliza é alterada para,  $10 + \text{Bônus de Rank} + \text{Coordenação ou Corpo}$ .

## EXPLOSIVO

### IMPROVISADO

Requisito: Demolicionista, treinamento em Ofícios (Explosivos).

Descrição: O personagem realiza um teste de ofícios dificuldade de Difícil para criar um explosivo improvisado, que causa  $2d6+BR$  de dano.

## FUNDIR EXPLOSIVOS

Requisito: Explosivo Improvisado.

Descrição: O personagem realiza um teste de ofício dificuldade de Difícil para criar um explosivo especial que causa o efeito de dois explosivos ao mesmo tempo.

## ESCUDEIRO I

Requisito: -

Descrição: Enquanto estiver empunhando um escudo, o personagem obtém acesso a ação especial Levantar Escudo.

## ESCUDEIRO II

Requisito: Rank C, Escudeiro I

Descrição: Enquanto estiver empunhando um escudo, o personagem pode gastar uma reação e direcionar um ataque de uma criatura adjacente a ele para si mesmo.

## ESCUDEIRO III

Requisito: Rank B, Escudeiro II

O bônus de defesa da ação especial Levantar Escudo aumenta para 2.

## ESCUDEIRO IV

Requisito: Rank A, Escudeiro III

Descrição: Depois de realizar a ação especial de Levantar Escudo o personagem recebe resistência a dano físico, elemental e deteriorante iguais ao valor de defesa do escudo.

## ESCUDEIRO V

Requisito: Rank S, Escudeiro IV.

Descrição: Como parte da ação especial de Levantar Escudo, o personagem pode gastar uma ação livre e conceder o bônus de defesa do escudo para todas as criaturas aliadas adjacentes durante uma rodada.

## ESGRIMISTA

Requisito: -

Descrição: Ao empunhar uma arma corpo-a-corpo em uma mão e nada na outra, receba um bônus de +2 de dano com a arma.

## APARAR

Requisito: Esgrimista

Descrição: Quando um personagem puder realizar um contra-ataque, opcionalmente no lugar do contra-ataque utilize a ação Desarmar.

## ESGRIMISTA II

Requisito: Rank C, Esgrimista

Descrição: O personagem dominou a arte defender e atacar ao mesmo tempo.

Ao ser bem-sucedido em um teste de reflexo, enquanto empunhar uma arma em uma mão e nada na outra, gaste uma reação e realize um contra-ataque.

## ESGRIMISTA III

Requisito: Rank A, Esgrimista II

Descrição: Você se tornou o mestre na defesa agressiva, contra atacar é quase natural para você.

Ao ser bem-sucedido em uma esquiva, enquanto empunhar uma arma em uma mão e nada na outra, realize ao custo de uma ação livre um contra ataque.

## FAZ TUDO

Requisito: -

Descrição: Você já passou por muitas coisas nessa vida, o que te ensinou a fazer um pouco de tudo. O personagem pode realizar ações treinadas sem precisar ter o treinamento. Contudo, não some o Bônus de Rank.

## FOCO EM ARMA

Requisito: -

O personagem focou seu treinamento e esforços em uma categoria de armas, o que o faz excepcional em seu uso. Escolha um tipo de arma como espadas, facas, pistolas, etc. A escolha não pode ser genérica como armas a distância ou corpo a corpo.

Em todo ataque que realizar com o tipo de arma escolhida recebe um bônus de +2 no ataque. Essa vantagem pode ser obtida mais de uma vez escolhendo outros tipos de arma.

## FOCO EM ARMA II

Requisito: Rank C, Foco Em Arma

Descrição: Como na vantagem Foco em Arma, porém, com um bônus de +3.

## FOCO EM ARMA III

Requisito: Rank B, Foco Em Arma II

Descrição: Como na vantagem Foco em Arma, porém, com um bônus de +4.

## FOCO EM ARMA IV

Requisito: Rank A, Foco Em Arma III

Descrição: Como na vantagem Foco em Arma, porém, com um bônus de +5.

## FOCO EM ARMA V

Requisito: Rank S, Foco Em Arma IV

Como na vantagem Foco em Arma, porém, com um bônus de +6.

## FRANCO ATIRADOR

Requisito: Rank C

Descrição: Enquanto estiver empunhando uma carabina ou um rifle sniper, uma vez por turno você pode realizar a ação Mirar ao custo de uma ação livre.

## FRANCO ATIRADOR II

Requisito: Rank B, Franco Atirador

Descrição: O personagem aperfeiçoou suas habilidades com armas de precisão dando a ele os seguintes benefícios para a carabina e o rifle sniper.

- O personagem não recebe penalidades por atirar além do alcance efetivo.
- As penalidades por atirar em uma criatura atrás de uma cobertura é reduzida pela metade.

## FRANCO ATIRADOR III

Requisito: Rank A, Franco Atirador II

Descrição: O personagem se tornou um mestre com armas de precisão. Enquanto empunhar uma carabina ou rifle sniper, ignore o traço repetição, além disso obtenha acesso a ação especial Tiro de Precisão.

## GATILHO RÁPIDO

Requisito: Rank C

Descrição: Ao sacar uma pistola ou revólver, o personagem pode realizar um ataque extra, ao custo de uma ação livre, com a arma sacada.

## GATILHO RÁPIDO II

Requisito: Rank B, Pistoleiro

Descrição: Quando for alvo de um ataque enquanto estiver empunhando uma pistola ou revólver, o personagem pode gastar uma reação e realizar um ataque contra o alvo.

## GATILHO RÁPIDO III

Requisito: Rank A, Pistoleiro II

Descrição: Enquanto estiver utilizando uma pistola ou revólver, o personagem obtém acesso a ação especial Disparo Múltiplos.

## GUIA DAS SOMBRAIS

Requisito: Treinado em furtividade

Descrição: As criaturas aliadas adicionam metade do valor do treinamento em Furtividade do personagem com essa vantagem para a ação Esconder-se.

## GUIA DAS SOMBRAIS

### APRIMORADO

Requisito: Guia das sombras.

Descrição: O personagem consegue guiar o grupo com maestria pelas sombras.

Criaturas aliadas podem utilizar o valor rolado pelo personagem para a ação de Esconder-se em vez de suas rolagens.

## HABILIDADE FAVORITA

Requisito: -

Descrição: O personagem treinou intensamente uma única habilidade que acabou se apegando a ela.

Escolha uma de suas habilidades. Em todo ataque que realizar com ela recebe um bônus de +2 no ataque, não adicione esse bônus ao dano.

Essa vantagem pode ser comprada mais de uma vez escolhendo outra habilidade.

## HABILIDADE FAVORITA II

Requisito: Rank C, Habilidade favorita

Descrição: O mesmo da vantagem *Habilidade Favorita*, porém, com um bônus de +3.

## HABILIDADE FAVORITA III

Requisito: Rank B, Habilidade favorita II

Descrição: O mesmo da vantagem *Habilidade Favorita*, porém, com um bônus de +4.

## HABILIDADE FAVORITA IV

Requisito: Rank A, Habilidade favorita III

Descrição: O mesmo da vantagem *Habilidade Favorita*, porém, com um bônus de +5.

## HABILIDADE FAVORITA V

Requisito: Rank S, Habilidade favorita IV

Descrição: O mesmo da vantagem *Habilidade Favorita*, porém, com um bônus de +6.

## IMOBILIZADOR

Requisito: -

Descrição: O personagem recebe um bônus de +2 para realizar a ação Agarrar.

Esta vantagem pode ser comprada mais de uma vez, até um máximo de +4.

## IMPARÁVEL

Requisito: Rank C

Descrição: Receba um bônus de +2 para a checagem de resistência e para libertar-se de algemas.

Esta vantagem pode ser comprada mais de uma vez, até um máximo de +4.

## IMPULSOR

Requisito: -

Descrição: Enquanto estiver empunhando uma arma com o traço duas mãos ou versátil o personagem obtém acesso a ação especial Investida. Para mais informações consulte a página XX.

## IMPULSOR II

Requisito: Rank C, Impulsor

Descrição: Todas as criaturas adjacentes a rota percorrida pelo personagem durante a ação Investida devem realizar um teste competitivo de atletismo, em uma falha elas recebem a condição Caído 1º

## IMPULSOR III

Requisito: Rank C, Impulsor II

Descrição: O personagem consegue realizar a ação investida utilizando uma ação.

## INICIATIVA APRIMORADA

Requisito: Rank C

Descrição: O personagem já se acostumou com o calor da batalha.

Sempre que rolar Iniciativa, adicione um bônus de +2.

## INICIATIVA APRIMORADA II

Requisito: Rank B, Iniciativa Aprimorada

Descrição: Como na vantagem Iniciativa Aprimorada, porém, com o bônus de +4.

## INICIATIVA APRIMORADA III

Requisito: Rank A, Iniciativa Aprimorada II

Descrição: Seus reflexos estão tão afiados que lhe permitem analisar friamente a situação.

Sempre que rolar um teste de Iniciativa e tirar um número menor que 10 no d20, considere-o como um 10.

## INTIMIDADOR

Requisito: Treinado em Intimidar

Descrição: Seja por seu olhar ou aparência você sabe como inspirar medo no coração de qualquer tolo que cruzar seu caminho.

Uma vez por turno, ao custo de uma ação livre, você pode realizar uma ação de Coagir.

## INTIMIDADOR II

Requisito: Intimidador

Descrição: Quando obter um sucesso crítico em um teste de intimidação, além dos efeitos normais o alvo também fica com a condição Lento 1º por uma rodada.

## INTIMIDADOR III

Requisito: Intimidador II

Descrição: Ao falhar pela primeira vez em um teste de intimidação contra um alvo, você pode rerolar o teste.

## INTIMIDADOR IV

Requisito: Rank B, Intimidador III

Descrição: Apenas sua presença é o suficiente para despertar o desespero no coração de seus inimigos.

Quando obter sucesso em um teste de Coagir pela primeira vez contra um alvo ele realizará um teste de Corpo com dificuldade difícil. Em uma falha cause 3d6 de dano Mental.

## LIDERANÇA

### INSPIRADORA

Requisito: Treinado em Liderança

Descrição: Seja por palavras, ou simplesmente por sua presença, as pessoas se sentem inspiradas quando são instruídas por você.

Com uma ação, uma vez por rodada, conceda a um aliado que possa te ouvir +1d6 para adicionar a um teste de sua escolha. Esse bônus dura por uma cena ou até ser utilizado.

## LIDERANÇA

### INSPIRADORA II

Requisito: C, Liderança Inspiradora.

Descrição: Sua liderança é a luz no fim do túnel, você é a orientação de seu grupo. Utilize as mesmas regras de *Liderança Inspiradora*, com a diferença que o dado se torna d8.

## LIDERANÇA

### INSPIRADORA III

Requisito: B, Liderança Inspiradora II.

Descrição: Não há nada a temer, pois, você está ali – ao menos é nisso que eles acreditam. Siga as mesmas regras anteriores, com exceção do dado que se torna d10.

## LIDERANÇA

### INSPIRADORA IV

Requisito: A, Liderança Inspiradora III

Descrição: Os olhos brilham, o coração acelera e a alma se incendeia, você é um símbolo de inspiração e força. Siga as mesmas regras das vantagens anteriores, com a diferença que seu alvo rola 1d20 extra e escolhe o melhor resultado.

## LIGEIRO

Requisito: -

Descrição: Seus reflexos lhe ajudam a reagir rapidamente quando a coisa aperta.

Adicione metade do seu modificador de Agilidade (Mínimo de 1) para a testes de iniciativa.

## LUTADOR

Requisito: -

Descrição: Depois de chutar e esmurrar muitas coisas, ou pessoas, suas mãos se tornaram calejadas. Seus ataques desarmados são agora considerados armas, possuindo o traço Leve e causando  $1d6 + \text{Corpo}$  de dano físico.

Seus ataques desarmados não são considerados armas para nenhuma vantagem, exceto Lutador e Artista Marcial.

## LUTADOR II

Requisito: Rank C, Lutador

Descrição: Enquanto estiver atacando com seus ataques desarmados, o personagem pode realizar gratuitamente um ataque extra com penalidade de -5.

## LUTADOR III

Requisito: Rank B, Lutador II

Descrição: Seus punhos se tornaram duros como rochas, seus ataques desarmados aumentam o dano para  $1d8$ .

## LUTADOR IV

Requisito: Rank A, Lutador III

Descrição: O personagem obtém acesso a ação especial Enxurrada de Golpes.

## LUTADOR V

Requisito: Rank S, Lutador IV

Descrição: A experiência e o treinamento te levaram ao ápice, seus punhos são mais poderosos do que armas. Seus ataques desarmados aumentam o dano para  $2d6$ .

## LUTAR COM DUAS

### ARMAS

Requisito: -

Descrição: Enquanto estiver empunhando duas armas corpo a corpo com o traço leve, o personagem pode realizar gratuitamente um ataque extra com penalidade de -5.

## LUTAR COM DUAS

### ARMAS II

Requisito: Rank B, Lutar Com Duas Armas

Descrição: Enquanto estiver empunhando duas armas corpo a corpo com o traço leve, você pode realizar a ação especial Enxurrada de Golpes.

## LUTAR COM DUAS ARMAS III

Requisito: Rank A, Lutar Com Duas Armas II

Descrição: Enquanto estiver empunhando duas armas corpo a corpo com o traço leve, você pode realizar gratuitamente dois ataques extras com penalidade de -5.

## LUTAR COM DUAS ARMAS IV

Requisito: Rank S, Lutar Com Duas Armas III

Descrição: O personagem pode realizar a ação especial Enxurrada De Golpes com uma ação, além disso os ataques extras realizados pela vantagem Lutar Com Duas Armas III, não possuem penalidade.

## MÉDICO I

Requisito: Treinado em Medicina.

Descrição: Seus conhecimentos práticos e teóricos de medicina lhe permitem uma vez por pausa ou descanso tratar os ferimentos de até quatro criaturas utilizando um kit de primeiro socorros. Restaure um número de d6 igual a seu Bônus de Rank.

## MÉDICO II

Requisito: Rank C, Médico I

Descrição: Mesmo em meio a batalha seus talentos médicos se provaram úteis. Ao ser bem sucedido na ação de primeiros socorros para estabilizar uma criatura, ela retorna com 1 HP.

## MÉDICO III

Requisito: Rank B, Médico II

Descrição: Sua vasta experiência médica lhe permite reagir rapidamente às mais adversas situações. Uma vez por turno você pode realizar ao custo de uma ação livre a ação de primeiros socorros e tratar veneno e doença.

## MOCHILEIRO

Requisito: Treinado em atletismo.

Descrição: O personagem está acostumado a carregar grandes quantidades de peso. O novo cálculo para taxa de peso se torna  $10 + \text{Corpo}$ .

## MOTORISTA

Requisito: Treinado em dirigir.

Descrição: Suas habilidades com veículos são invejáveis. Uma vez por rodada, o personagem pode realizar a ação Pilotar, ao custo de uma ação livre.

## MULTIFUNÇÃO

Requisito: Rank C

Descrição: Diminua as penalidades por repetir ações em um.

## MULTIFUNÇÃO II

Requisito: Rank A, Multifunção

Descrição: Como na vantagem

Multifunção com a diferença que as penalidades são diminuídas em dois.

## MULTIFUNÇÃO III

Requisito: Rank S, Multifunção Aprimorado

Descrição: O personagem não possui penalidades por repetir ações.

## OPORTUNISTA

Requisito: -

Descrição: O personagem obtém acesso a ação especial Ataque De Oportunidade. Para mais informações consulte a página XX.

## SENTINELA

Requisito: Oportunista

Descrição: O personagem está sempre vigiando seus arredores para pegar seus inimigos desprivinidos.

Quando uma criatura entrar em seu alcance você pode realizar a ação Ataque de Oportunidade.

## PERITO

Requisito: -

Descrição: O personagem adquire dois novos treinamentos.

Essa vantagem pode ser comprada repetida vezes, adicionando dois novos treinamentos a cada compra.

## RECARGA RÁPIDA

Requisito: -

Descrição: O personagem pode realizar a ação Recarregar, uma vez por turno ao custo de uma ação livre.

## RICO

Requisito: -

Descrição: O personagem vive em um lugar de classe alta e dispõe da maioria das regalias que a sociedade pode oferecer.

Seu personagem possui 40 usos de crédito adicionais durante a criação de personagem, além disso ele recebe dois usos de crédito a cada inicio de mês. [Consulte o Capítulo 4](#) para mais informações.

## RICO II

Requisito: Rico

Descrição: O personagem vive em meio ao dinheiro, você dispõe de todas as regalias que o dinheiro pode comprar.

Seu personagem possui 80 usos de crédito adicionais durante a criação de personagem, além disso ele recebe quatro usos de crédito a cada inicio de mês. [Consulte o Capítulo 4](#) para mais informações.

## SAQUE RÁPIDO

Requisito: -

Descrição: O personagem pode sacar suas armas com uma ação livre.

## SAÚDE DE FERRO I

Requisito: Treinado em atletismo

Descrição: Seu sistema imune se tornou mais resistente a agentes externos, adicione seu Bônus de Rank nas checagens de resistência contra doenças e venenos.

## SAÚDE DE FERRO II

Requisito: Rank C, Saúde de ferro I.

Descrição: Seu corpo possui uma regeneração acima do normal, podendo se recuperar de ferimento mais rapidamente. Dobre seu valor de Corpo para determinar a quantidade de HP recuperados durante um descanso. Além disso, adicione seu valor de corpo ao HP recuperado durante uma pausa.

## SAÚDE DE FERRO III

Requisito: Rank B, Saúde de ferro II

Descrição: Você está no ápice de sua saúde, até mesmo a morte tem dificuldades em afetá-lo. Adicione seu Bônus de Rank para as checagens de resistência de incapacitação.

## SAÚDE DE FERRO IV

Requisito: Rank A, Saúde de ferro III

Descrição: Seu corpo possui uma tolerância a dor maior que o normal, você possui HP Temporário igual ao seu Corpo + Bônus de Rank. O HP Temporário recupera-se no início de uma nova cena.

## SAÚDE DE FERRO V

Requisito: Rank S, Saúde de ferro IV.

Descrição: Seu sistema imune está habituado a qualquer veneno, tornando-o imune a qualquer efeito de veneno com rank inferior ao seu.

## SEM MISERICÓRDIA

Requisito: -

Descrição: Uma vez por rodada, você rolar novamente os dados de dano de um ataque ou habilidade.

## TALENTO CONFIÁVEL

Requisito: -

Descrição: O personagem pode sempre confiar em suas habilidades.

O personagem pode abdicar de rolar um teste em um treinando em que ele seja treinado e obter um 10 no dado.

## TIRO DE SUPRESSÃO I

Requisito: Rank C

Descrição: Enquanto estiver empunhando um rifle de assalto, submetralhadora ou metralhadora, o personagem pode realizar a ação especial Disparos de Supressão.

## TIRO DE SUPRESSÃO II

Requisito: Rank B, Tiro de Supressão

Descrição: O mesmo de Tiro de Supressão I, porém, as penalidades da ação Disparos de Supressão aumentam para -2.

## TIRO DE SUPRESSÃO III

Requisito: Rank A, Tiro De Supressão II

Descrição: O mesmo de Tiro de Supressão II, porém, as penalidades da ação Disparos de Supressão aumentam para -3.

## VANGUARDEIRO

Requisito: Rank C, estar empunhando uma arma corpo a corpo com o traço versátil ou duas mãos.

Descrição: Você está acostumado com a brutalidade da linha da frente, seus golpes se tornaram fortes e pesados para se permanecer de pé.

Ao realizar um ataque utilizando as duas mãos. Você pode dobrar seu atributo de corpo no dano.

## VANGUARDEIRO II

Requisito: Rank B, estar empunhando uma arma corpo a corpo com o traço versátil ou duas mãos.

Descrição: Você está acostumado com a brutalidade da linha da frente, seus golpes se tornaram fortes e pesados para se permanecer de pé.

Ao realizar um ataque utilizando as duas mãos contra uma criatura, você pode realizar um ataque extra contra uma criatura adjacente com uma penalidade de -5.

## VELOZ

Requisito: -

Descrição: Seu estilo de luta é rápido e preciso. Adicione metade do seu modificador de Agilidade (Mínimo de 1) em vez de Corpo nos dados de dano das armas corpo a corpo.

# PONTO DE PROTAGONISMO

Os personagens dos jogadores são protagonistas, então é claro que forças incompreensíveis os ajudam em situações improváveis.

Uma força desconhecida que os faz continuar lutando, ou então, um golpe poderoso que derrotará o inimigo em sua frente.

O Ponto de Protagonismo é a representação do poder latente que reside no coração de cada personagem, invejosos diriam que é um furo de roteiro, não confie neles.

## CONSEGUINDO PONTOS DE PROTAGONISMO

No início de casa sessão se o jogador não possuir nenhum ponto de protagonismo, abreviado neste livro como PP, ele ganha um automaticamente.

Ao decorrer do jogo um personagem pode conseguir mais pontos, até o máximo de três

## UTILIZANDO O PROTAGONISMO

Ao gastar um Ponto de Protagonismo, escolha um dos seguintes efeitos listados abaixo:

### **Eu ainda posso lutar!**

Fala sério! Protagonistas não são derrotados tão facilmente.

O Jogador deve narrar como seu personagem tira forças do além para se levantar do chão e continuar lutando. Afinal, não se trata de bater forte, e sim do quanto você aguenta apanhar e seguir em frente.

Se o personagem estiver com 0 Pontos De Acerto no inicio de seu turno, gaste um ponto e retorne ao combate com 1 Ponto de Acerto.

### **Segunda Chance**

Protagonistas não falham, eles apenas adiam o sucesso.

Ao fracassar em um teste, gaste um ponto de protagonismo e role novamente, em um resultado de 10 ou menor no dado considere o resultado como 10.

### **AHHHHHHHHHHHHHHH**

Desde de quando um protagonista fica sem energias para lutar?

Quando ficar sem cargas de reiki, gaste um ponto e recupere uma carga.



# PROGRESSÃO

Um dos prazeres do RPG é ver seu personagem evoluir e ficar mais forte, evoluções são a representação da experiência obtida. Ao adquirir uma evolução o personagem escolhe uma das seguintes opções:

- Uma nova Vantagem.
- Aumentar seus Pontos de Acerto em 10.
- Um Aprimoramento para uma habilidade.

Além disso, cada evolução concede +15 PCs e +5 HP. A frequência das evoluções depende da duração da campanha, recomendamos com uma duração de oito sessões ou menos, por exemplo, seria ideal conceder uma evolução ao final de cada sessão de jogo. Em campanhas mais longas à cada duas ou três sessões.

## Progressão de Personagem

RANK	EVOLUÇÕES	BÔNUS DE RANK
D	0-4	1
C	5-8	2
B	9-12	3
A	13-16	4
S	17+	5

# RANKS

O Rank é a estimativa da força de um personagem. Por padrão, todo personagem começa no Rank D sem evoluções. Entretanto, o Narrador pode alterar o rank inicial se desejar contar uma história que necessite de personagens mais poderosos. A cada quatro evoluções um personagem recebe um Aumento de Atributo que o permite aumentar dois atributos diferentes em um ponto.

**Exemplo de Progressão.** No fim da sessão Guilherme e Hans conseguem prender Dr. Periculoso, o Narrador considerou isso como um avanço significativo para a história, recompensando-os com uma Evolução. Guilherme e Hans possuem mais 15 PCs e 5 HP e podem escolher uma das opções de evolução. Guilherme comprou um aprimoramento para sua habilidade, Hans comprou a vantagem Casca Grossa.

## BÔNUS DE RANK

A prática leva à perfeição, o Bônus de Rank (BR) é o conjunto de técnica e poder bruto adquiridos ao decorrer da vida de um personagem.

O BR é adicionado a testes onde o personagem pode se beneficiar de sua experiência como, por exemplo, treinamentos, ataques, esquivas, etc.

## NÍVEIS DE PODER

Conforme os personagens sobem de Rank sua força e influência também aumentam, abaixo, segue uma descrição de cada rank:

**Rank D.** Você é levemente mais forte que um ser humano padrão. Seus poderes são um pouco mais poderosos que armas comuns, é o rank onde usuários inexperientes ou criaturas fracas se encontram.

**Rank C.** Você é um super-humano possuindo um nível de perigo considerável, ainda que ignorável já que armas pesadas produzem um dano significativo. O domínio de suas habilidades é o suficiente para lidar com a maioria dos problemas que cruzam o seu caminho.

**Rank B.** Você é uma figura notável até mesmo entre os super-humanos, seu nível de perigo não pode mais ser ignorado, na maioria dos casos apenas outros rankers ou armamentos especiais representam ameaça.

**Rank A.** Você é considerado poderoso entre as figuras notáveis dos super-humanos, sua presença significa normalmente o medo dos seus inimigos. O domínio de suas habilidades atingiu picos elevados, muitos rankers treinam por anos a fio apenas para chegar a esse ponto.

**Rank S.** Você é ridiculamente poderoso, sua presença não previamente avisada em uma nação hostil poderia ser considerado uma declaração de guerra. Rankers que atingem esse estágio são a elite da elite, alguns dizem que apenas os mais

talentosos alcançam esse nível. A maioria dos rankers e pessoas tem medo de desafiá-lo, usuários e criaturas dessa rank são armas de destruição em massa.

## O RANK S

Personagens do Rank S são pessoas extremamente poderosas, famosas e influentes na mídia e política.

Um personagem Rank S, aumenta seus atributos a cada três evoluções. Entretanto, o máximo de pontos em um atributo mantém-se o mesmo.

## PERSONAGEM EXPERIENTES

Se o Narrador permitir, você pode iniciar com um personagem mais experiente.

Basta criar um personagem Rank D e conceder um total de Evoluções correspondentes ao seu rank, por exemplo, Um personagem Rank B teria 9 Evoluções.

Sugerimos que a cada Rank depois do D o personagem receba 10 créditos adicionais.

## PERSONAGENS Novos

Caso um jogador tenha seu personagem morto, ou de alguma outra forma se torne injogável, será necessário criar um novo personagem. Sugerimos que esse novo personagem inicie com a mesma quantidade de evoluções que o restante do grupo.





## CAPÍTULO 3

# CRIAÇÃO DE HABILIDADES

Na maioria dos animes Shounen humanos possuem super força e agilidade, entretanto, a gama de habilidades desses personagens vai muito além de socos e chutes. Portais, raios de energia, muralhas de gelo, controles mentais e explosões fantásticas são alguns do muitos exemplos do que um personagem pode fazer.

Habilidades são manifestações complexas de reiki que afetam o mundo externo. Normalmente, criaturas treinam arduamente para moldar essa energia conforme sua vontade, entretanto, outras nascem com essa capacidade inatamente.

## CRIANDO HABILIDADES

Criar habilidades pode ser uma tarefa complicada e por conta disso, separamos abaixo algumas dicas para guiar na criação de poderes. Habilidades dizem muito sobre seus conjuradores, pensar em uma temática pode ajudá-lo nas ideias de seus poderes.

Por exemplo, vamos utilizar a temática Fogo. Sua primeira habilidade poderia ser um furacão de fogo que queima seus inimigos, podemos colocar um nome como *A Espiral Do Inferno*. Com esse raciocínio, a próxima habilidade poderia ser voar pelos céus utilizando fogo para propulsão. Para criar habilidades são necessários Pontos de Criação (PCs), recebidos na criação da ficha e ao conseguir um progresso.

## MECÂNICA

Agora é hora de definir sistematicamente como suas habilidades funcionam.

Para começar, pergunte a si mesmo:

**Eu quero que minha habilidade...** Destrua meus inimigos; cure meus ferimentos; faça-me voar; prenda meus inimigos.

Em seguida pense como encaixar sua habilidade dentro de uma, ou mais, categorias existentes.

Categorias são conceitos gerais nas quais sua habilidade pertence. As tabelas de *Categorias* possuem custos não cumulativos, exceto a categoria *Aumentar & Diminuir* que é cumulativa.

Após escolher sua(s) categoria(s) selecione as características, que são os traços mais sistemáticos de sua habilidade. As tabelas das Características são cumulativas.

Tabelas cumulativas exigem que você obtenha todas as opções anteriores para adquirir as atuais. Por fim, calcule os custos em Pontos de Criação de sua habilidade.

## REVISÃO

Ao revisar sua habilidade, certifique-se que ela atende ao seu desejo, e as regras.

Os melhores poderes possuem nomes icônicos. Aumentar de tamanho é um nome válido, mas *Forma Titã* deixará seus inimigos tremendo de medo.

Para encantar ainda mais sua habilidade faça uma descrição. Como, por exemplo: *Minha estrutura muscular e óssea crescem exponencialmente até atingir tamanhos titânicos.*

*Sinta-se livre para narrar suas habilidades como quiser. Elas podem possuir a aparência que sua imaginação desejar. Entretanto, sua mecânica ainda será a mesma.*

# CATEGORIAS

Existem onze categorias, cada uma delas representam um conceito de habilidade. Uma habilidade pode ter no máximo duas categorias.

O Jogador deve escolher as categorias que achar apropriado, contudo, o Narrador tem a palavra final sobre a quais categorias uma habilidade pertence.

## AUMENTAR E DIMINUIR

Essa categoria modifica o tamanho de uma criatura ou objeto, definindo se sua habilidade aumenta ou diminui, uma única habilidade não pode realizar ambas as funções.

Grau corresponde quantos passos você aumenta ou diminui seu alvo. Um alvo não pode ficar menor ou maior que os tamanhos máximos existentes.

### Graus de Aumento

GRAU	CUSTO
1	3
2	6
3	9
4	12

Quando uma arma é aumentada seu dado de dano é aumentado em um passo, se seu tamanho for reduzido seu dado de dano é diminuído em um passo. Para mais informações vá para página 123.

Armas imbuídas não sofrem alteração nos dados de dano por terem seus tamanhos alterados. Uma armadura com o seu tamanho aumentado o valor de resistência concedido não se altera.

Um alvo que tenha seu tamanho aumentado, dobra sua taxa de peso. Se for reduzido, divide pela metade. Se o objeto ou cria-

tura que você estiver alterando for bloqueado ele expandirá apenas até o máximo possível.

Ao ter seu tamanho alterado todos os itens equipados pelo alvo seguem suas proporções, exceto armas que devem ser aumentadas ou diminuídas separadamente.

*Exemplo: Hans criou uma habilidade chamada “Raio Encolhedor”, que possui Grau 1 de encolhimento. Quando Hans usar sua habilidade em um alvo, ele o diminui em 1 Grau, ou seja, um alvo Grande vai para Médio, um Pequeno para Minúsculo, etc. A mesma regra se aplica para uma habilidade que aumente alvos. Médio para Grande, Grande para Gigante, etc.*

*Para mais informações a respeito sobre tamanhos, consulte a página 125.*

## CRIAÇÃO

Habilidades dessa categoria representam sua capacidade de criação para todo tipo de objeto e estrutura. Essa categoria não define o material, indicando apenas sua capacidade de criá-los. Para definir o material de sua criação veja a categoria *Manifestação*.

O tamanho de suas criações é correspondente a característica Área, sem ela o tamanho não ultrapassa 1 Unidade. A sua escolha o objeto criado pode ser sólido ou oco, se for sólido ele deve ser criado em um espaço desocupado, no caso de ser oco pode ser criado em um espaço ocupado, para prender a criatura ela deve realizar um teste de Vigor contra a CDE da habilidade.

Alternativamente, você pode especificar o que é criado como, por exemplo, somente armas de fogo, somente espadas. Isso concede uma redução de 3 PCs, ou mais se for um item muito específico, no custo da criação.

### Opções de Criação

CRIAÇÃO	CUSTO
OBJETOS SIMPLES	6
OBJETOS COMPLEXOS	9
OBJETOS AVANÇADOS	12
VENENOS	12

## OBJETOS SIMPLES

Essa opção permite criar estruturas e objetos pouco complexos e sem muitos detalhes como, por exemplo, paredes, pilares, formas geométricas em geral, etc.

## OBJETOS COMPLEXOS

Essa opção permite criar estruturas mais complexas e detalhadas e objetos com mecanismos simples como, por exemplo, armas corpo a corpo, arcos, portas, etc.

## OBJETOS AVANÇADOS

Essa opção permite criar estruturas altamente complexas e objetos com vários mecanismos como, por exemplo, armas de fogo, veículos, computadores, etc.

## VENENOS

A habilidade cria um veneno presente na seção de venenos do Capítulo 4. Um personagem só pode criar venenos de Rank igual ao seu.

## EVOCAÇÃO

Essa categoria cria aliados, chamados de evocações, de aparência definida pelo jogador. Habilidades com essa categoria não podem ter a característica Alvo.

Uma evocação possui 10 HP iniciais e taxa de movimento 5.

A evocação age no mesmo turno de seu conjurador, mas não possui ações. Para que possa realizar ações, o conjurador deve gastar uma ação em seu turno para comandá-la, permitindo a ela realizar duas ações. Se a evocação precisar realizar um teste, utilize a Mente do conjurador como atributo.

Os diferentes aprimoramentos de aliado não ocupam mais que um espaço de categoria, basta somar os custos dos aprimoramentos escolhidos.

### Aprimoramento de Aliado

TIPO DE APRIMORAMENTO	CUSTO
CANALIZADOR	3
CARACTERÍSTICA ESPECIAL	6
RESILIENTE	6
ARMADURADO	9
TREINADO	9
ENXAME	9
COMBATENTE	12
CURANDEIRO	12
ALCANCE	12
TAMANHO ALTERADO	12
ÁGIL	15
PRECISO	15
PUNIDOR	15

### CANALIZADOR

O conjurador pode utilizar a evocação como ponto de origem de suas habilidades.

### CARACTERÍSTICA ESPECIAL

A evocação possui uma peculiaridade única, escolha uma das opções abaixo. Esse aprimoramento pode ser comprado mais de uma vez.

**Anfíbio.** O aliado consegue respirar na água.

**Falar.** O aliado consegue falar todos os idiomas que o conjurador conheça.

**Sentidos Compartilhados.** O aliado consegue se comunicar telepaticamente e compartilhar seus sentidos com o conjurador.

**Voar.** O aliado consegue voar.

**Rápido.** O aliado tem sua taxa de movimento aumentada em 2

### RESILIENTE

A evocação possui 5 pontos de acertos adicionais. Esse aprimoramento pode ser comprado mais de uma vez até um máximo de 40 HP adicionais.

## ARMADURADO

A evocação possui 1 de resistência a um tipo de dano. Esse aprimoramento pode ser comprado mais de uma vez até um máximo de 5 de resistência para cada tipo de dano.

## TREINADO

A evocação possui os mesmos treinamentos que o conjurador.

## ENXAME

A evocação consegue afetar todas as criaturas dentro dentro de uma área equivalente a característica Área comprada nessa habilidade. Ao invés de realizar uma esquiva, a criatura realiza um teste competitivo contra CDE.

## COMBATENTE

Os ataques realizados pela evocação causam danos equivalentes aos comprados pela característica Destruição nessa habilidade.

## CURANDEIRO

A evocação consegue curar criaturas em um valor equivalente aos comprados pela característica Restauração nessa habilidade.

## ALCANCE

A evocação consegue realizar ações em uma distância equivalente à comprada pela característica Distância nessa habilidade.

## TAMANHO ALTERADO

O tamanho da evocação é alterado em uma quantidade de graus determinado pela categoria Aumentar e Diminuir comprada nessa habilidade.

## ÁGIL

A evocação adiciona o bônus de Rank do conjurador para a ação de Esquiva.

## PRECISO

A evocação adiciona o bônus de Rank do conjurador para a ação de atacar.

## PUNIDOR

A evocação pode gastar uma de suas ações para causar uma condição determinada pela característica Condição comprada nessa habilidade.

## IDENTIFICAÇÃO

Habilidades dessa categoria revelam informações do mundo a sua volta.

### Opções de identificação

NOME	CUSTO
RASTRO	6
MENTIRAS	6
COMPREENDER	6
LOCALIZAR	15
ANALISAR O OPONENTE	15
VER O INVISÍVEL	15
MOVIMENTOS FUTUROS	15
PASSADO	30

### RASTROS

Esta opção revela pegadas, digitais, sangue, reiki ou qualquer outro tipo de rastro escolhido. Entretanto, a origem destes rastros não é revelada.

### MENTIRAS

Esta opção detecta mentiras de uma criatura. Alternativamente, você pode optar por ler mentes em vez de detectar mentiras.

### COMPREENDER

Esta opção te permite compreender qualquer criatura em qualquer forma de comunicação que ela tenha.

### LOCALIZAR

Esta opção localiza objetos ou criaturas, porém, você possui apenas uma noção da direção. Essa é a única opção que possui alcance global de forma gratuita.

### ANALISAR OPONENTE

Esta opção faz com que você preveja os movimentos do oponente, receba um bônus de +1 para atacar ou conjurar habilidades.

Essa opção pode ser comprada mais de uma vez, até um limite de +6.

### VER O INVISÍVEL

Esta opção revela objetos e criaturas invisíveis. Você também pode ver através de aparências falsas e ilusões realizando um teste de Observar ou Reiki contra a CDE do alvo.

### MOVIMENTOS FUTUROS

Esta opção faz com que você de alguma forma preveja os movimentos direcionados a você, receba um bônus de +1 para se esquivar de golpes.

Essa opção pode ser comprada mais de uma vez, até um limite de +6.

## PASSADO

Esta opção te permite ver o passado de um local como um jardim, um quarto, a cena de um crime e etc. A característica *Duração* define o quanto no passado você consegue enxergar.

Instantânea: Até um dia;

Cena: Até uma semana;

Sessão: Até um mês;

Permanente: Até um ano.

## OMISSÃO

Habilidades dessa categoria são utilizadas para esconder objetos, pessoas, rastros ou o ambiente.

Como os objetos são ocultados é de escolha do jogador, eles podem ficar invisíveis ou simplesmente terem suas presenças ignoradas.

### Opções de Omissão

NOME	CUSTO
OBJETOS	9
FENÔMENOS SENSORIAIS	9
HABILIDADES	9
PENSAMENTOS	9
SENTIDOS	15
PESSOAS	18

## OBJETOS

A habilidade oculta objetos, deixando-os impossíveis de serem vistos.

O tamanho do objeto ocultado é determinado pela característica Área.

## FENÔMENOS

### SENSORIAIS

A habilidade oculta fenômenos sensoriais dentro de uma área como o som, cheiro.

Esta característica também pode ser utilizada para ocultar rastros ou a capacidade de emitir som de um alvo.

## HABILIDADE

Essa opção de ocultação é utilizada em conjunto com outra categoria.

Ao comprar essa opção a habilidade se torna invisível, inaudível e irrastreável. Uma habilidade invisível tem um bônus de +1 no ataque.

## PENSAMENTO

A opção impede que seus pensamentos sejam lidos como, por exemplo, para detectar mentiras. Você também recebe o bônus de +1 para resistir a efeitos mentais.

## SENTIDOS

A habilidade retira um dos cinco sentidos da uma criatura.

Quando escolher essa opção de ocultação escolha uma opção da lista abaixo:

**Audição.** Falha automática em testes envolvendo audição, -2 para Reflexos e se equilibrar.

**Tato.** Falha automática em testes envolvendo o tato, falha automática em testes de clima, -2 em teste de Determinação e Vigor.

**Visão.** Falha automática em testes envolvendo visão, -2 para atacar e Reflexos.

**Olfato e Paladar.** Falha automática em testes envolvendo do olfato e paladar, venenos que dependam desses sentidos te afetam automaticamente.

## CREATURAS

A criatura tem sua presença omitida, ignorada, camouflada, etc. Mas não está invisível, podendo ser rastreada por meios mundanos.

Um alvo omitido dessa maneira pode realizar uma vez por turno, ao custo de uma ação livre, a ação Esconder-se. Ataques realizados por alvos omitidos sempre ativam o traço Assassina.

## MANIFESTAÇÃO

Habilidades dessa categoria representam a aparência e efeitos mecânicos do seu poder como, por exemplo, fogo, gás venenoso, metal, etc.

### Opções de Manifestação

TIPO DE MATERIAL	CUSTO
ELEMENTOS AMORFOS	3
ORGÂNICO	6
SÓLIDO NATURAL	9
METAIS	12
LIGAS METÁLICAS	15
SÓLIDO PERFEITO	18

### ELEMENTOS AMORFOS

Representa elementos básicos sem forma definida como, por exemplo, fogo, gases, escuridão, etc.

Os objetos, aliados e armas criados dessa opção não possuem forma física e se adaptam a qualquer recipiente, nenhum benefício adicional é recebido pelo item.

### ORGÂNICO

Representa materiais de origem orgânica como, por exemplo, madeira, folhas, ossos, etc.

Os objetos criados com essa opção recebem +10 de HP, armas não recebem nenhuma característica adicional.

### SÓLIDO NATURAL

Representa materiais inorgânicos como, por exemplo, rocha, gelo, areia, etc.

Os objetos e aliados criados com essa opção recebem +15 de HP, armaduras concedem +1 Resistência.

### METAIS

Representa metais como, por exemplo, ferro, ouro, prata, etc.

Os objetos e aliados criados com essa opção recebem +20 de HP, armaduras concedem +2 Resistência.

### LIGA METÁLICA

Representa ligas metálicas como, por exemplo, aço, titânio, bronze, etc.

Os objetos criados e aliados com essa opção recebem +25 de HP, armaduras concedem +3 Resistência, armas corpo a corpo e projéteis ganham +4 de dano.

### SÓLIDO PERFEITO

Representa materiais extremamente resistentes e complexos, normalmente

Os objetos e aliados criados com essa opção recebem +40 de HP, armaduras concedem +4 Resistência, armas corpo a corpo e projéteis ganham +8 de dano.

## **EXISTE UM LIMITE PARA O QUE PODE SER CRIADO?**

*Em uma resposta curta, não.*

*Contudo, ao decorrer da criação do sistema percebemos que existem poderes que acabam sendo mais fortes que outros, por exemplo, o controle temporal.*

*Para uma melhor experiência em Remasters recomendamos não utilizar poderes de alta magnitude já que eles podem acabar com os desafios e a diversão em um jogo.*

## MANIPULAÇÃO MENTAL

Habilidades dessa categoria afetam e manipulam a mente de um alvo, seja criando ilusões, dando ordem ou manipulando a mente.

### Opções de Manipulação Mental

NOME	CUSTO
TELEPATIA	9
criar ilusão	12
APAGAR MEMÓRIA	15
MODIFICAR MEMÓRIA	30
ORDEM	36

### TELEPATIA

A habilidade faz com que o conjurador estabeleça uma conexão mental com o alvo da habilidade. Quando essa opção está ativa o conjurador pode se comunicar telepaticamente com o alvo da habilidade.

### ILLUSÃO

A habilidade cria uma ilusão visual, sonora e física a escolha do jogador. A característica Área define o quanto grande é sua ilusão.

### APAGAR MEMÓRIA

A habilidade apaga a memória de um alvo em um período conforme a característica Duração.

Instantânea: Até o último dia;  
Cena até o último mês;  
Sessão até o último ano;  
Permanente a até o nascimento da criatura.

## MODIFICAR MEMÓRIA

A habilidade modifica ou cria lembranças de acontecimentos da vida em um período conforme a característica Duração.

Instantânea: Até o último dia;  
Cena até o último mês;  
Sessão até o último ano;  
Permanente a até o nascimento da criatura.

### ORDEM

Essa opção é utilizada para impor comandos aos alvos. Ao utilizar a habilidade o conjurador deve dizer um comando para o alvo, a ordem não pode ser letal para a criatura, como pular de um lugar alto, beber algo obviamente perigoso ou atirar em si mesmo.

## CONTROLE

Habilidades dessa categoria exercem influência em objetos, máquinas, elementos ou habilidades.

### Opções de Controle

NOME	CUSTO
CLIMÁTICO	9
POSIÇÃO	12
MÁQUINAS	12
TELEPORTE	15
TELEGUIDADO	15
TEMPORIZADOR	21
HABILIDADES	21
POSSESSÃO	30

## POSIÇÃO

É a capacidade de mudar a posição de objetos ou criaturas de forma instantânea, como, por exemplo, lufadas de vento, inversão gravitacional, telecinese, desaparecer.

A habilidade ao ser conjurada faz com que o alvo percorra uma quantidade de unidades igual à  $5 + \text{Bônus de Rank}$ , essa movimentação causada pela habilidade não provoca ataques de oportunidade.

Se a habilidade possuir a duração *Cena*, o conjurador pode gastar, uma vez por rodada, uma ação livre para movimentar os alvos novamente.

Uma criatura que queira se opor ao movimento, realiza um teste competitivo de Vigor contra a CDE do conjurador, em uma falha sua posição é modificada.

A taxa de peso que a habilidade pode movimentar é:  $5 + \text{Metade da Mente} + \text{Bônus de Rank}$ .

## CLIMÁTICO

É a capacidade de moldar o clima temporariamente de maneira forçada em uma determinada área.

Escolha um clima da página XX e aplique seus efeitos pela característica Duração da habilidade.

## MÁQUINAS

É a capacidade de controlar circuitos eletrônicos, como, por exemplo, ligar um carro, abrir uma porta eletrônica, invadir uma câmera de segurança, etc.

## TELEPORTE

É a capacidade de teleportar criaturas ou objetos por longas distâncias para lugares que você conheça. A habilidade cria um portal que teletransporta quem adentra-lo a uma localização a escolha do conjurador no momento em que a habilidade é conjurada.

Para criar um portal é necessário gastar três ações, ele possui tamanho suficiente para que uma criatura média consiga passar por ele, a característica Área faz com que o tamanho do portal aumente. O conjurador também deve determinar se é possível observar, ou não, o que tem do outro lado do portal.

Depois de criado, uma criatura pode gastar uma ação livre para adentrar o portal. Uma criatura não pode ser forçada a entrar no portal, a menos que seja arrastada para dentro dele utilizando a ação de agarrar.

A distância máxima que o portal criado pode teleportar depende do Rank do conjurador.

- D - Um bairro
- C - Por qualquer região da mesma cidade
- B - Por toda a cidade
- A - Entre cidades
- S - Entre países

Se a habilidade for encerrada enquanto uma criatura estiver atravessando o portal, ela é expulsa de volta a localização que adentrou sem sofrer danos.

## ABRINDO PORTAIS EM LOCAIS INCOMUNS

*As vezes os jogadores podem tentar abrir portais para locais inusitados como o fundo do mar, um vulcão, uma queda livre ou o próprio espaço.*

*A opção de teleporte foi criada apenas com o intuito de encurtar distâncias e não criar uma literal passagem, assume que os lados conectados não podem interagir entre si antes de serem atravessados, ou seja, não é possível, realizar um ataque em uma criatura do outro lado ou inundar uma sala criando um portal no fundo do oceano.*

*Contudo, se você Narrador, pensa que essa lógica não se encaixa com o que é esperado de um portal, adapte-a conforme suas necessidades.*

*Ao optar modificar as lógicas citadas acima, pense em quais consequências as mudanças terão nos portais, como: Em quanto tempo uma sala é inundada? A pressão do mar causa dano? Se um portal para o espaço for criado, é necessário um teste para evitar ser puxado para o vácuo?*

## HABILIDADES

Poderes lançados contra você podem ser anulados, ou refletidos, a sua escolha. A criatura sob este efeito, utiliza uma reação para anular/devolver a habilidade.

Para refletir, realize um teste competitido de Determinação contra o ataque, ou CDE da habilidade inimiga. Em um sucesso, o poder é devolvido à origem, o inimigo realiza um teste de Reflexo contra seu próprio valor de ataque, ou Vigor contra a CDE, com uma falha ele é afetado pelo seu próprio poder.

Para anular, realize um teste competitido de Determinação contra o ataque, ou CDE da habilidade inimiga. Com um sucesso, o poder é dissipado e seus efeitos negados, ao anular um poder realize um teste de reiki com o resultado de 1 ou 2 você recupera uma carga, até o seu máximo.

## TELEGUIADO

Permite que os projéteis lançados por você sejam teleguiados. Quando a habilidade errar um alvo, na próxima rodada realize um novo ataque gratuitamente. O efeito teleguiado só pode acontecer uma vez por ataque.

## POSSESSÃO

É a capacidade de adentrar profundamente a mente de um alvo ganhando acesso a todo seu corpo.

Ao possuir uma criatura, seu corpo original adormece. Se seu corpo original morrer e sua habilidade não possuir a característi-

ca Duração (Permanente), a habilidade se encerra e você morre.

Se a criatura possuída tomar dano enquanto sua possessão durar, receba metade do dano arredondado para baixo como dano mental. Entretanto, dano recebido dessa maneira não pode em hipótese alguma te matar, apenas te deixar inconsciente.

Um alvo possuído deve fazer um teste de Determinação contra CDE do conjurador para retomar o controle de seu corpo, caso a habilidade possuir Duração Permanente a consciência do alvo é lentamente apagada.

## TRANSMUTAÇÃO

Habilidades dessa categoria são utilizadas para alterar características de um objeto ou pessoa. Como, por exemplo, transmutar metais, polimorfia, teleporte, mudar aparência, etc.

### Opções de Transmutação

NOME	CUSTO
POLIMORFIA	6
OBJETO	6
CREATURA EM OUTRA CRIATURA	12
CREATURA EM OBJETO	12

- Voar: Essa opção permite que o conjurador crie asas permitindo-o voar. Seu deslocamento de voo é igual o seu em terra, exceto que a vantagem Corredor não concede nenhum benefício.

- Membros extras : Essa opção faz com que o conjurador crie novos membros. reduzindo a penalidade por repetir ações em 1.

## POLIMORFIA

Essa opção é usada para transformar o corpo de uma criatura. Ao comprar escolha uma opção abaixo.

- Arma: Essa opção transforma uma parte do corpo do alvo em uma garra, chifre, espada, etc. A arma causa 1d6 de dano e possui o traço Leve.

- Armadura: Essa opção de alguma maneira reforça suas defesas. A proteção criada adiciona +1 de resistência a um tipo de dano ao personagem. Essa opção de transmutação pode ser combinada com a categoria manifestação.

- Mudar aparência: Essa opção permite que o conjurador mude a aparência de uma criatura.

Contudo, para imitar os trejeitos e comportamentos do alvo é necessário um teste de carisma, com dificuldade a escolha do Narrador.

### OUTROS USOS DE POLIMORFIA

*Jogadores mais criativos podem fazer usos inesperados de polimorfia, como guelras, membros elásticos, etc. Se um jogador pensar em uma opção não listada, coloque os custos em PC's de acordo com força da opção desejada, sempre mantendo o custo em múltiplo de 3.*

## OBJETO

A habilidade consegue transformar objetos em outros objetos. Contudo, o Narrador pode requisitar um teste de Mente com uma dificuldade a sua escolha para determinar se a habilidade conseguira funcionar quando o objeto transmutado for muito diferente do outro, como, por exemplo, transformar uma pedra em um lança-granadas.

## CRIATURA EM OUTRA CRIATURA

A habilidade transforma uma criatura em outra criatura.

Ao transformar alguém ou a si mesmo em uma criatura, os seguintes efeitos são aplicados:

- Receba metade do HP da criatura como pontos de acertos temporários.
- Seus atributos físicos são substituídos pelos da criatura.
- Qualquer característica especial da criatura é adquirida.

Você só pode se transformar em criaturas do mesmo Rank que seu personagem. Todos os efeitos são perdidos ao fim da transformação.

A transformação dura até a duração da habilidade, ou até o HP temporário acabar, o que vier primeiro.

## CRIATURA EM OBJETO

A habilidade transforma a criatura em um objeto que tenha taxa de peso igual ou menor, até o mínimo de um.

Enquanto estiver transformada em um objeto uma criatura não consegue falar ou conjurar habilidades

## REFORÇO

Habilidades dessa categoria são utilizadas para aprimorar objetos e características já existentes de uma criatura.

### Opções de Reforço

NOME	CUSTO
AMPLIAÇÃO	3
AFIAR	6
RESISTÊNCIA	6
IMBUIR ARMAMENTO	12
AMPLIAR ATRIBUTO	9
IMBUIR ARMADURA	9

### AMPLIAÇÃO

O personagem recebe um bônus de +1 em testes de um treinamento a sua escolha. Essa opção pode ser comprada repetidas vezes, até um limite de +6.

### AFIAR

Concede ao alvo da habilidade um bônus de +1 para dados de dano de seus ataques com arma ou habilidades. Essa opção pode ser comprada mais de uma vez até um limite de +6.

### RESISTÊNCIA

O personagem aumenta sua resistência contra um tipo de dano em 1.

Essa opção de reforço pode ser comprada até um máximo de 6 de resistência.

### IMBUIR ARMAMENTO

O personagem imbui a arma com reiki tornando seus golpes mais poderosos. Adicione um d6 ao dano da arma, o tipo do dano é escolhido pelo jogador. É possível substituir os dados da arma pelos da característica Restauração, nesse caso utilize Mente como modificador. Essa opção de reforço pode ser comprada repetidas vezes até um máximo de 3d6 de dano extra.

### AUMENTAR ATRIBUTO

O personagem modifica seu corpo, se imbui de energia ou utiliza uma técnica especial que aprimora seus atributos.

Aumente o valor de um dos atributos em 1.

Essa opção de reforço pode ser comprada até um máximo de 6 para o atributo escolhido.

### IMBUIR ARMADURA

O personagem imbui o próprio corpo e o que estiver vestindo com um material ou cria um escudo que o rodeia.

O personagem recebe 5 pontos de vida temporários.

Essa opção de reforço pode ser comprada mais de uma vez, até o máximo de 15 pontos de vida temporários.

## RECUPERAÇÃO

Habilidades dessa categoria restauram um objeto ou criatura a um estado anterior. Habilidades dessa categoria não podem ter uma duração maior que instantânea.

### Opções de Recuperação

NOME	CUSTO
FERIMENTOS	3
OBJETOS	3
DOENÇA OU VENENO	9
REGENERAÇÃO	15
CONDIÇÃO	15

### FERIMENTOS

Esta opção cura ferimentos, entretanto, a habilidade, por exemplo, não pode restaurar membros perdidos. O valor curado é igual a característica Restauração.

### OBJETOS

Esta opção restaura objetos que estejam danificados em um valor igual a característica Restauração. Entretanto, o Narrador pode determinar que um objeto mágico, por exemplo, não pode ser restaurado ou que os danos estão além dos poderes do personagem.

### DOENÇA OU VENENO

Esta opção suspende o efeito de doenças e curam o efeito de venenos que estejam afligindo a criatura.

## REGENERAÇÃO

Esta opção restaura membros perdidos, faz cicatrizes desaparecerem e cura ferimentos fatais.

Uma criatura afetada pela habilidade é curada em valor igual a característica Restauração, e tem seus membros e orgãos regenerados. Além disso, no próximo descanso que realizar recupere o dobro de HP, podendo ser acumulado com outros efeitos que dobram os HP recuperados em um descanso.

Uma criatura não pode ser revivida, mas pode ter sua morte evitada se a habilidade for conjurada enquanto estiver incapacitada.

### CONDIÇÃO

Esta opção suspende o efeito de qualquer outra condição que esteja ativa sob um alvo.

# CARACTERÍSTICAS

Características definem o funcionamento sistemáticos de sua habilidade como, por exemplo, dano, duração, condições, distância, etc.

A coluna Rank representa o Rank mínimo que um personagem deve possuir para obter acesso à determinada característica.

Uma habilidade pode possuir três características. Entretanto, não é obrigatório preencher todas as características.

## DURAÇÃO

Essa característica é usada para determinar o tempo pelo qual uma habilidade permanece ativa.

A habilidade permanece ativa enquanto:

- Sua duração não ter se esgotado;
- Seu personagem estiver consciente, ou não desejar encerra-lá prematuramente.

Ao utilizar uma habilidade que possua a característica Duração junto das características Destruição, Restauração ou Condição ao invés de realizar um teste de Reiki, gaste automaticamente uma carga.

Um alvo afetado por uma habilidade que tenha a duração de cena ou superior, e possua as características Poder ou Condição, deve realizar no início de cada um de seus turnos uma checagem de resistência para encerrar o efeito da habilidade. Para mais informações a respeito da checagem de resistência, veja a página XX.

### Durações

DURAÇÃO	CUSTO	RANK
INSTANTÂNEA	0	-
CENA	9	D
SESSÃO	12	B
PERMANENTE	15	A

**Instantânea.** A habilidade permanece ativa até o fim do turno em que foi conjurada.

**Cena.** A habilidade permanece ativa até o fim da cena que foi ativada.

## ÁREA

Área é a capacidade da habilidade afetar tudo que está dentro de sua zona.

Ao comprar uma área escolha entre os modelos de explosão ou feixe, disponíveis na página XX. Uma criatura dentro da área deve realizar um teste de Agilidade contra a CDE do conjurador, com um sucesso nada acontece, entretanto, uma falha faz com que os efeitos da habilidade sejam aplicados normalmente.

Caso duas áreas diferentes com destruição, restauração ou uma mesma condição se cruzem, aplique somente o maior dos efeitos.

## Tamanho da Área

ÁREA	CUSTO	RANK
PEQUENA	6	D
MÉDIA	12	B
GRANDE	24	A

## ALVOS

É o número de criaturas ou objetos que uma habilidade atinge. Essa característica não pode afetar mais de uma vez a mesma criatura ou objeto.

## Numeros de Alvos

ALVOS	CUSTO	RANK
1	0	-
2	3	D
3	6	C
4	9	B
5	15	A

## DISTÂNCIA

Distância é o alcance efetivo da habilidade, o quanto longe ela pode ir, o limite de sua conjuração, etc. Para mais detalhes sobre distância, vá para a página 65.

**Pessoal:** A habilidade é conjurada no usuário.

**Corpo a corpo:** A habilidade é conjurada a partir do usuário e não possui maior alcance.

**Outras distâncias:** A habilidade possui o alcance especificado pela distância escolhida, permitindo-a ser conjurada além da distância corpo a corpo.

## Quantidade de Unidades

DISTÂNCIA	CUSTO	RANK
PESSOAL	0	D
CORPO-A-CORPO	0	D
5	3	D
10	6	D
15	9	D
20	12	C
25	15	C

## DESTRUÇÃO

Destrução é equivalente ao poder uma habilidade. Sempre que os dados de destruição forem jogados some o atributo Mente. Exceto, quando uma arma estiver sendo imbuída, veja a página 73.

O tipo de dano causado pela característica Destrução é de escolha do jogador, porém, o tipo de dano causado deve fazer sentido com a descrição da habilidade. Para mais informações sobre tipos de dano, vá para a página 121.

### Quantidade de Dados

DADO	CUSTO	RANK
0	0	-
1D6	3	D
2D6	6	D
2D6	3	C
2D8	6	C
4D6	3	B
4D8	9	B
6D6	6	A
8D6	9	A
8D8	12	S
10D8	15	S

## RESTAURAÇÃO

Restauração é equivalente à capacidade curativa de uma habilidade. Sempre que os dados de restauração forem jogados some o atributo Mente e cure o HP do alvo.

### Quantidade de Dados

DADO	CUSTO	RANK
0	-	-
1D6	3	D
2D6	6	C
3D6	6	B
4D6	6	A
5D6	9	S

## CONDICÃO

Condições são efeitos que afetam uma criatura. Remasters as divide em Negativas e Positivas, tendo sua força classificada por graus (°) que podem variar de 1° a 4°, quanto maior, mais forte.

Criaturas atingidas por condições negativas proveniente de uma habilidade, devem realizar um teste de Vigor contra CDE do conjurador. Em uma falha, o personagem recebe a condição listada na habilidade. Condições negativas não requerem a característica Duração, pois se encerram assim que a criatura obtiver sucesso em uma **Checagem de Resistência**, para mais informações consulte a página 125. Entretanto, a característica Duração Permanente faz com que o alvo só possa realizar uma checagem por dia.

Condições Positivas são o oposto e só podem ser adquiridas se a habilidade possuir a característica Duração Cena. Criaturas sob os efeitos dessas condições não precisam realizar checagens de resistência, mas se desejar pode resistir normalmente.

Não há um limite para o número de condições que podem afetar um mesmo alvo, contudo, uma criatura que sofra condições de mesmo nome é afetada apenas pela de maior grau entre elas.

### Condição Causada

GRAU	CUSTO	RANK
0	-	-
1	3	D
2	3	C
3	6	B
4	6	A

# CONDIÇÕES POSITIVAS

## ACELERADO

O personagem sob esta condição tem sua velocidade aumentada, isso pode ser interpretado de diversas maneiras, como, por exemplo, supervelocidade, distorção temporal, instintos dívinos, etc.

- 1º - Receba uma ação Andar gratuita todo o início de turno.
- 2º - O alvo ganha uma ação adicional no seu turno.
- 3º - Receba uma ação e uma ação de Andar extras.

## OFUSCADO

O personagem sob esta condição está escondido, ou de alguma outra maneira fora da visão, isso pode ser interpretado, como, por exemplo, camuflagem, invisibilidade, esconder-se, etc.

1º - As pessoas ao seu redor não estão cientes de sua presença, qualquer ataque que realizar contra uma criatura que não saiba da sua presença recebe um bônus de +2. O traço Assassina é ativado em qualquer ataque enquanto sob este efeito.

2º - É mais difícil detectá-lo, alvos que tentem procurá-lo recebem uma penalidade de -2. Os bônus do grau anterior se mantêm.

3º - Completamente fora do radar, criaturas só conseguem saber de sua presença através de habilidades. O bônus para atacar criaturas que não saibam

de sua presença aumenta para +3, obtenha um bônus de +3 em Reflexos. Todos bônus dos graus anteriores se mantêm.

## PROTEGIDO

Uma criatura com esta condição tem sua defesa melhorada. Isso pode ser interpretado como pele endurecida, escudo mágico, auras, etc.

1º - A criatura tem sua resistência aumentada em dois contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

2º - A criatura tem sua resistência aumentada em quatro contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

3º - A criatura tem sua resistência aumentada em seis contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

4º - A criatura tem sua resistência aumentada em oito contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

## RESISTÊNCIA À

## HABILIDADE

Um personagem com esta condição tem suas defesas aumentadas para habilidades. Isso pode ser interpretado como bençãos, resistência mágica, etc.

1º - O alvo recebe +2 para resistir a CDE.

2º - O alvo recebe +3 para resistir a CDE.

3º - O alvo recebe +4 para resistir a CDE.

4º - Ao ser alvo de uma habilidade que utilize CDE, o personagem deve realizar dois testes com +4 e utilizar o melhor resultado.

# CONDIÇÕES NEGATIVAS

## LENTIDÃO

A criatura afetada por essa condição tem seus movimentos dificultados, isso pode ser interpretado como congelamento, distorção temporal, aprisionamentos, etc.

1º - O alvo recebe -1 para a ação Atacar e para Reflexos.

2º - O alvo recebe -2 para a ação de Atacar e para Reflexos e não pode realizar reações.

3º - O alvo recebe -3 para a ação de Atacar e para Reflexos e não pode realizar reações.

Além disso as ações do alvo sob esta condição tem o custo adicional de 1. Se após a soma a ação custar 3, gaste 2 ações em um turno e 1 no outro.

## CONFUSÃO

Uma criatura com esta condição tem sua capacidade cognitiva afetada. Isso pode ser interpretado como ilusões, pancadas atordoantes, controle mental, etc.

1º - O alvo recebe -2 para Reflexos.

2º - No começo do turno do alvo jogue 1d20, em um 10 ou menor role 1d6 na tabela abaixo para determinar o que ele fara.

3º - No começo do turno do alvo jogue 1d20, em um 15 ou menor role 1d6 na tabela abaixo para determinar o que ele fara.

4º - No começo do turno do alvo role 1d6 para determinar o que o alvo fará.

RESULTADO	EFEITO
1	O ALVO NÃO REALIZA NENHUMA AÇÃO
2	O ALVO TEM APENAS UMA AÇÃO NO TURNO.
3	O ALVO POSSUI UMA PENALIDADE DE -2 EM TODAS SUAS AÇÕES.
4	O ALVO ESTÁ COM A CONDIÇÃO CAÍDO.
5	O ALVO UTILIZA A AÇÃO ANDAR EM UMA DIREÇÃO ALEATÓRIA.
6	O ALVO AGE NORMALMENTE

## DESPROTEGIDO

Uma criatura sob essa condição tem sua defesa dificultada. Isso pode ser interpretado como maldições, pontos fracos, deterioração de armadura, etc.

1º – A criatura tem sua resistência diminuída em dois contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

2º – A criatura tem sua resistência diminuída em quatro contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

3º – A criatura tem sua resistência diminuída em seis contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

4º – A criatura tem sua resistência diminuída em oito contra um tipo de dano listado na fonte da condição.

## DERRUBADO

Uma criatura afetado por esta condição tem como única opção de movimento rastejar. Uma criatura pode estar derrubada por diversas razões como quedas, explosões, empurões, etc.

1º – Atacantes a distância recebem uma penalidade de -2 para atingir a criatura, já atacantes corpo a corpo recebem um bônus de +3.

## DORMINDO

Uma criatura afetada por essa condição está em estado de sonolência. Pode ser interpretada como falta de energia, gás do sono ou hipnose.

1º - O alvo está levemente adormecido, ele recebe uma penalidade de -1 para as ações de atacar e Reflexos.

2º - O alvo está adormecido, ele não pode realizar ações ou reações. O alvo pode ser acordado se uma criatura realizar uma ação para acorda-lo ou se ouvir um som barulhento, realizando um teste simples de atenção com dificuldade média.

## EFEITO CONTÍNUO

Uma criatura com essa condição sofre danos contínuos. Isso pode ser interpretado como sangramentos, queimaduras, envenenamentos, etc.

1º – No início do turno receba 1d6+2 de dano deteriorante até ser curado ou o efeito se encerrar. O Narrador pode determinar outros meios para encerrar essa condição, como pular na água para apagar as chamas, tomar um antídoto para envenenamento, etc.

2º – No início do turno receba 2d6+4 de dano deteriorante até ser curado ou o efeito se encerrar.

3º – No início do turno receba 3d6+6 de dano deteriorante até ser curado ou o efeito se encerrar.

## ENFRAQUECIDO

Um personagem sob esta condição tem suas capacidades físicas ou mentais enfraquecidas. Isso pode ser interpretado como roubo de energia, maldições, etc.

1º – Uma criatura tem o atributo escolhido pela fonte diminuído em um.

2º – Uma criatura tem o atributo escolhido pela fonte diminuído em dois.

3º – Uma criatura falha automaticamente em qualquer teste envolvendo o atributo escolhido, exceto para a ação Atacar e Reflexos que são feitos com uma penalidade de -4

## PRESO

Um personagem com esta condição tem seus movimentos restringidos. Isso pode ser interpretado como vinhas, cordas, etc.

1º – Receba -2 para realizar a ação de Atacar. O alvo não pode usar a ação Andar até que a condição se encerre.

2º – Receba -3 para realizar a ação de Atacar. O alvo não pode usar a ação Andar até que a condição se encerre.

3º – Receba -4 para realizar a ação de Atacar. O alvo não pode usar a ação Andar até que a condição se encerre.

## MEDO

Um personagem afetado por esta condição tem sua razão ofuscada pelo medo. Isso pode ser interpretado como intimidações, ilusões, etc.

1º – A criatura recebe -2 em qualquer teste, exceto Reflexos enquanto a fonte de seu medo estiver em sua linha de visão ou enquanto a condição permanecer ativa.

2º – A criatura recebe -3 enquanto, exceto Reflexos a fonte de seu medo estiver em sua linha de visão ou enquanto a condição permanecer ativa.

3º – A criatura recebe -4 enquanto, exceto Reflexos a fonte de seu medo estiver em sua linha de visão ou enquanto a condição permanecer ativa.

4º – A criatura deve gastar suas ações para se afastar da fonte de seu medo.

## AVERSÃO À HABILIDADE

Um personagem com esta condição tem suas defesas expostas a habilidades. Isso pode ser interpretado como maldições, pontos fracos, venenos, etc.

1º – O alvo recebe -2 para resistir a CDE.

2º – O alvo recebe -3 para resistir a CDE.

3º – O alvo recebe -4 para resistir a CDE.

4º – Ao ser alvo de uma habilidade que utilize CDE, o personagem deve realizar dois testes com uma penalidade de -4 e utilizar o pior resultado.

## SENTIDOS PREJUDICADOS

Um personagem com esta condição tem um de seus sentidos afetados. Isso pode ser interpretado como ondas sonoras, flashes, deficiência natural, etc.

1º – O alvo tem -1 para teste que dependam do sentido listado pela fonte da condição.

2º – O alvo tem -2 para teste que dependam do sentido listado pela fonte da condição.

3º – O alvo tem -3 para teste que dependam do sentido listado pela fonte da condição.

4º – O alvo tem falha automaticamente teste que dependam do sentido listado pela fonte da condição, exceto a ação Atacar e Reflexos que tem -4.

## MARCADO

Um personagem sob esta condição está marcado. Isso pode ser interpretado como cheiro específico, sentir aura, marca mágica, etc.

1º – O alvo possui -1 para se defender de ataques a distância.

2º – O alvo possui -2 para se defender de ataques a distância e falha automaticamente na ação Esconder, exceto se estiver sob efeito de omissão.

3º – O alvo possui -3 para se defender de ataques a distância e falha automaticamente na ação Esconder, mesmo sob efeito de omissão.

## MELHORANDO HABILIDADES

Para melhorar uma habilidade basta comprar novas características ou melhorar as atuais. Desconte o custo em seus Pontos de Criação.

Por exemplo: Guilherme quer aumentar seu Dado de Destrução de 1d6 para 1d8, fazer isso custa 3 PCs.

# APRIMORAMENTOS

Quando obter uma evolução você pode adquirir melhorias únicas para suas habilidades, chamadas de aprimoramentos. Ao conseguir um aprimoramento ele começa no nível I, para elevar seu nível você deve respeitar o rank mínimo e comprá-lo novamente.

*Por exemplo, para obter **Dado de Reiki Aprimorado II** você deve gastar duas evoluções, a primeira para obter o nível I e a segunda no Rank B para o nível II.*

Mesmo possuindo um aprimoramento de nível superior você ainda pode utilizar os níveis anteriores. Uma habilidade só pode possuir um único aprimoramento.

## ALCANCE MAIOR

### Nível I

Role um dado de reiki, a distância da habilidade é aumentada em 5 unidades. Esse aprimoramento pode ser utilizado diversas vezes no mesmo turno.

### Nível II

Role um dado de reiki, a distância da habilidade é aumentada em 10 unidades. Esse aprimoramento pode ser utilizado diversas vezes no mesmo turno.

## CARACTERÍSTICA ADICIONAL

### Nível I

Adicione um espaço de característica extra para a habilidade.

## CATEGORIA ADICIONAL

### Nível I.

Adicione um espaço de categoria extra para a habilidade.

## CDE APRIMORADA

### Nível I

Aumente a CDE da habilidade em +1.

### Nível II

[Rank C]

Aumente a CDE da habilidade em +2.

### Nível III

[Rank B]

Aumente a CDE da habilidade em +3.

### Nível IV

[Rank A]

Aumente a CDE da habilidade em +4.

### Nível V

[Rank S]

Aumente a CDE da habilidade em +5.

## CONJURAÇÃO ADIADA

### Nível I

Conjure a habilidade normalmente, porém, ela não surte efeito. O personagem pode gastar uma reação para ativar seus efeitos posteriormente. O personagem pode adiar a conjuração da habilidade até o final da próxima cena.

### Nível II

### [Rank C]

Conjure a habilidade em uma criatura ou objeto. Defina um gatilho para a ativação da habilidade, quando ele for cumprido o efeito da habilidade acontece. A habilidade pode ter a conjuração adiada até o final da cena.

### Nível III

### [Rank B]

Gaste uma carga de reiki, Conjure a habilidade em uma criatura ou objeto. Defina um gatilho para a ativação da habilidade, quando ele for cumprido o efeito acontece. A habilidade pode ter a conjuração adiada indefinidamente.

### Nível IV

### [Rank A]

Conjure a habilidade em uma criatura ou objeto. Defina um gatilho para a ativação da habilidade, quando ele for cumprido o efeito acontece. A habilidade pode ter a conjuração da habilidade adiada indefinidamente.

Um personagem pode ter um numero de habilidades adiadas iguais ao seu bônus de Rank.

## CONJURAÇÃO RÁPIDA

### Nível I

Gaste uma carga de reiki, você conjura a habilidade com a ação livre.

### Nível II

### [Rank C]

Role um dado de reiki, a habilidade pode ser conjurada com ação livre uma vez por cena.

### Nível III

### [Rank B]

Role um dado de reiki, a habilidade pode ser conjurada com ação livre uma vez por rodada.

### Nível IV

### [Rank A]

Uma vez por cena, o personagem pode conjurar a habilidade com ação livre.

### Nível V

### [Rank S]

Uma vez por rodada, o personagem pode conjurar a habilidade com ação livre.

## CUIDADOSO

Requisito: Característica Área.

### Nível I

Ao conjurar a habilidade, o personagem seleciona quais criaturas dentro da área são afeitas.

### Nível II

Ao conjurar a habilidade, o conjurador pode escolher entre os modelos de explosão ou feixe, porém, ainda deve respeitar o limite de tamanho da característica área da habilidade.

## DADO DE REIKI APRIMORADO

### Nível I

A margem do dado de reiki é reduzida em um.

### Nível II [Rank C]

O dado de reiki desta habilidade torna-se 1d8.

### Nível III [Rank B]

Uma vez por cena você pode conjurar essa habilidade sem a necessidade de rolar o dado de reiki.

### Nível IV [Rank S]

Conjurar a habilidade não gasta reiki.

## DESTRUTIVA

Requisito: Característica Área.

### Nível I

Gaste uma carga de reiki, criaturas que tenham sucesso no teste CDE da habilidade recebem metade do dano.

### Nível II [Rank C]

Role um dado de reiki, criaturas que tenham sucesso no teste CDE da habilidade recebem metade do dano.

### Nível III [Rank B]

Criaturas que tenham sucesso no teste CDE da habilidade recebem metade do dano.

### Nível IV [Rank A]

Gaste uma carga de reiki, criaturas que obtêrem sucesso no teste CDE da habilidade recebem dano total.

## PERFURAÇÃO

### Nível I

A habilidade conjurada possui o traço Perfuração 4.

### Nível II [Rank C]

A habilidade conjurada possui o traço Perfuração 8.

### Nível III [Rank B]

A habilidade conjurada possui o traço Perfuração 12.

### Nível IV [Rank A]

Criaturas imunes ao tipo de dano da habilidade recebem metade do dano.

### Nível V [Rank S]

A habilidade ignora a imunidade a dano e resistência.

## PRECISÃO

Requisito: Característica alvo.

### Nível I

Role um dado de reiki, a quantidade de alvos da habilidade aumenta em um. Esse aprimoramento pode ser utilizado diversas vezes no mesmo turno.

## VARIANTE

### Nível I

Este aprimoramento permite criar uma variação de sua habilidade.

Crie uma nova habilidade utilizando uma quantidade igual ou inferior de PCs. A habilidade variante deve manter as Categorias escolhidas, e deve pelo menos manter uma das Características originais. Uma habilidade variante não pode receber aprimoramentos. Enquanto uma habili-

dade variante estiver ativa, não é possível conjurar a habilidade original ou outras variantes.

## RESTRICOES

Algumas habilidades possuem uma limitação ou dependência, que dificultam sua execução.

Opcionalmente, ao criar uma habilidade, escolha uma restrição e adicione os PCs listados somente para essa habilidade. Você pode possuir apenas uma restrição por habilidade.

### SEGREGAÇÃO

A habilidade está limitada a ser conjurada a um número limitado de criaturas. Escolha uma das opções abaixo.

- Facção ou grupo de pessoas (Militares, políticos, etc). +15 PC
- Em uma pessoa específica, com exceção de você mesmo. +24 PC

### FLAGELAÇÃO

A habilidade fere o conjurador ao ser lançada, escolha uma das opções abaixo.

- 4d6 de dano deteriorante quando conjurar a habilidade. +21 PC
- Após a duração da habilidade você desmaia por 1d6 horas +27 PC
- Ao término da habilidade o personagem está incapacitado. +36PC

### LIMITADA

A habilidade possui condições especiais para que possa ser lançada. Escolha uma das opções abaixo

- Necessário de um item específico, como, por exemplo, uma varinha, luva, orbe, etc. +12 PC
- Só pode ser conjurada uma vez por dia. +21 PC
- Apenas um clima específico ou período de tempo como, por exemplo, dia ou noite. +18 PC

### DEPENDÊNCIA

A habilidade possui dependência de itens ou recursos para ser conjurada. Escolha uma das opções abaixo.

- Um item ou recurso deve ser consumido, como, por exemplo, metal, tinta, etc. +15PC
- É necessário auxílio de outra pessoa, ou que lhe peçam para lançar a habilidade. +15PC
- É necessário um sacrifício. +30PC

## LENTA

A habilidade demora mais que o normal para ser conjurada. Escolha uma das opções abaixo.

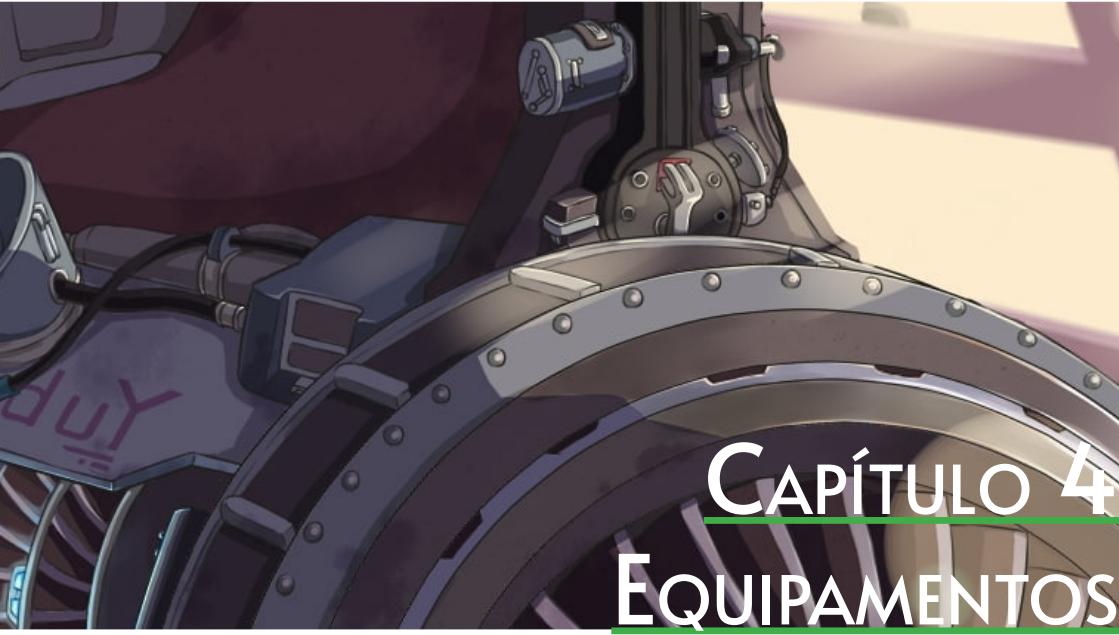
- Conjurar a habilidade custa duas ações. +15PC
- Conjurar a habilidade leva uma cena. +21PC
- Conjurar a habilidade leva cerca de 8 horas. +36PC

## DESCONTRÔLE

A habilidade influencia sua capacidade de distinguir amigos de inimigos. Para obter essa restrição, você deve possuir a característica Duração pelo menos maior que Instantânea.

- Pela duração da habilidade no início dos seus turnos o personagem deve realizar uma checagem de resistência com CD 15. Em uma falha, gaste todas suas ações para atacar a criatura mais próxima. +30PC





## CAPÍTULO 4

# EQUIPAMENTOS

Nem só de poderes vive um protagonista, diversas vezes uma pistola pode ser tão útil quanto uma bola de fogo. O Capítulo 4, apresenta uma variedade de bens, desde armas a pranchas voadoras, o narrador tem permissão de restringir qualquer equipamento que achar necessário.

Alguns equipamentos podem estar indisponíveis ou podem ter seus preços alterados dependendo do lugar onde você os compra. Um local mais rico normalmente tem uma disponibilidade maior de bens a compra do que um local menos abastado.

## CRÉDITOS

Créditos (\$) é a unidade monetária fictícia em Remasters. Pode ser interpretada como o Narrador achar cabível para seu cenário.

Um personagem começa com 40 Créditos.

## GASTANDO CRÉDITO

Em remasters considera-se que todos os personagens possuem dinheiro o suficiente para manter uma vida moderna decente, ou seja, possuem um lugar para ficar, roupas, comida e um celular.

Quando um personagem quer comprar qualquer item ou bem listados nesse capítulo ele gasta uma quantidade de usos de crédito equivalentes aos listados nas tabelas.

Se o jogador resolver comprar outros bens não listados o Narrador deve determinar quantos usos de crédito o personagem gasta.

## QUANTO VALE UM CRÉDITO?

O crédito é uma unidade de dinheiro abstrata, servindo para indicar "dinheiro a ser gasto" e não necessariamente uma unidade unitária, abaixo, deixamos a representação do que se é possível fazer com diferentes valores de crédito.

1\$ - Uma pequena quantidade de dinheiro para carregar, o suficiente para uma noite em um hotel barato com uma refeição completa.

5\$ - Quantidade de dinheiro capaz de encher uma carteira, o suficiente para pequenas compras, munição, uma passagem de avião.

10\$ - Quantidade de dinheiro capaz de encher uma bolsa, equivalente a um mês de salário mediano. O suficiente para comprar bens comuns, uma noite em um restaurante chique ou um final de semana em Muey.

20\$ - Quantidade de dinheiro que uma maleta normalmente consegue aguentar, equivalente ao lucro semanal de uma loja. O suficiente para comprar uma boa arma, jóias, peças de arte, roupas de luxo, ou uma moto.

40\$ - Quantidade de dinheiro capaz de encher um pequeno cofre, equivalente a um mês de um salário bem pago. O suficiente para comprar um carro mediano, uma jóia cara ou uma arma de alto calibre.

60\$ - Quantidade de dinheiro capaz de encher um cofre, equivalente ao lucro mensal de uma loja durante um bom mês. O suficiente para comprar a maioria dos bens de luxo, como as melhores peças de arte, jóias, roupas, etc.

80\$ - Uma grande quantidade de dinheiro capaz de comprar algo de valor significante. Como uma pequena casa ou terreno, um carro esportivo

100\$+ - Uma enorme quantidade de dinheiro, provavelmente armazenada em um banco. O que dinheiro puder pagar.

# PESO

Em ReMasters equipamentos e objetos possuem uma Taxa De Peso.

A Taxa De Peso determina o quanto pesado e manuseável um objeto ou equipamento é.

Em alguns casos o peso do objeto pode mudar dependendo se ele estiver sendo vestido ou carregado. Por exemplo, uma armadura leve possui taxa de peso 2 quando vestida porque o peso está bem distribuído, mas sendo carregada ela poderia mudar sua taxa de peso para 3.

A tabela ao lado apresenta uma estimativa da taxa de peso de alguns itens.

## CARREGANDO UMA PESSOA

Uma pessoa possui Taxa De Peso 5.

Ao carregar uma pessoa o personagem não pode realizar nenhuma outra ação, até que a largue.

## SOBRECARGA

Um personagem pode ultrapassar sua Capacidade De Carga em 4 pontos. Ao ultrapassar seu limite, receba uma penalidade de -4 em todos os testes que utilizem Atributos Físicos.

## Objetos e Taxa de Peso

TAXA	EXEMPLO
0	CANETA, BORRACHA
1	FACA, BOLSA, PISTOLA
2	ESPADAS CURTA
3	CADEIRA, MACHADO
4	MOCHILA DE VIAGEM, ESCOPETA
5	CORPO INERTE, SNIPER
6	BICICLETA
7	MESA
8	ARMÁRIO
9	GELADEIRA
10	MOTO
11	MAQUINÁRIO
12	CARRO, CAMINHONETE, ETC
13	VAN
14	CAMINHÃO PEQUENO
15	ONIBUS, CAMINHÃO DE CARGA

## DANO

A coluna dano apresenta o dado de dano que uma arma causa.

Quando realizar um acerto com a arma role o dado apresentado na coluna para calcular o valor de dano causado.

Armas corpo-a-corpo e de arremesso adicionam **Corpo** no dano já as armas a distância e de fogo não somam nenhum atributo.

O tipo de dano causado pelas armas é físico, exceto que uma habilidade mude o tipo de dano causado. Para mais informações vá para a página XX. O mínimo de dano que um ataque pode causar é um.

## DISTÂNCIA

É o alcance que uma arma consegue acertar. Nas tabelas abaixo, o alcance é referenciado da seguinte forma x/y, o primeiro valor trata-se da distância efetiva onde nenhuma penalidade é aplicada, a outra é a distância máxima onde o atirador recebe uma penalidade de -4 no ataque.

Além da distância máxima uma arma perde totalmente sua precisão, não sendo possível acertar.

## MUNIÇÃO

A coluna munição representa quantas ações de ataque uma arma possui, antes de realizar a ação Recarregar.

Ao final de um combate, a critério do Narrador, jogue um d6, em um resultado de um ou dois o personagem está sem munição, incapacitado de recarregar

até que possa reabastecer sua munição.

## TRAÇOS

A coluna traços apresenta características únicas que adicionam ou mudam funções de algumas armas.

## AUTOMÁTICA

Uma arma com este traço, alternativamente, pode gastar 10 Munições para receber um bônus de +2 no ataque. Você pode realizar essa ação quantas vezes sua munição permitir.

## APARAR

Enquanto estiver empunhando uma arma com este traço receba um bônus para a ação Esquiva equivalente ao descrito na arma. Duas armas com este traço não somam os bônus.

## ALCANCE

Uma arma com este traço tem seu alcance de ataque aumentando em uma quantidade de unidades equivalente ao descrito na arma.

## ARREMESSÁVEL

A arma pode ser arremessada a uma distância de 5/10, como se fosse uma arma a distância, entretanto, seu modificador de dano continua sendo Corpo.

## ASSASSINA

Quando você atingir uma criatura que não o tenha percebido, adicione um dado de dano extra igual ao da arma.

## DUAS MÃOS

A arma necessita de duas mãos para ser utilizada. Ainda é possível segurá-la com apenas uma das mãos, porém, usá-la para o combate dessa forma é ineficiente.

## ESPECIAL

As armas a seguir possuem regras adicionais.

- **Arma de choque.** A arma não causa dano no acerto. O alvo realiza um teste simples de Vigor com dificuldade média, em um sucesso o alvo recebe a condição **Lento 1º**. Em uma falha, a condição se torna **Lento 2º**.

- **Boomerang.** Ao ser arremessado, o boomerang volta para a mão de quem o arremesou.

- **Chicote/Corrente.** A arma concede um bônus de +2 para a ação Agarrar.

- **Escopeta.** Os ataques da escopeta atingem todos em um Feixe Pequeno.

- **Escudo.** O escudo adiciona um bônus de +2 para testes reflexo. Utilizar mais de um escudo soma seus bônus.

- **Soqueiras/Garras.** Você pode carregar outra arma enquanto estiver utilizando a soqueira.

Além disso, enquanto utilizar apenas a soqueira ou garras, você pode somar seus dados de dano e traços para ataques desarmados que realizar.

## LARGO

Ao jogar os dados de dano dessa arma adicione um bônus de +1, a cada rolagem de dano subsequente, no mesmo turno,

dobre o bônus recebido anteriormente.

## LEVE

Sua penalidade por repetir ações é reduzida em um para a ação Atacar. Empunhar duas armas com o traço leve não acumula o efeito.

## MORTÍFERA

Ao obter um acerto crítico, triplique os dados de dano em vez de duplicá-los.

## OSCILANTE

Quando errar um ataque recebe um bônus de +1 no próximo ataque realizado com esta arma. O bônus some ao atingir uma criatura.

## PERFURANTE

Uma arma com esse traço ignora uma quantidade de pontos de resistência física igual ao descrito na arma.

## REPETIÇÃO

Uma arma com este traço pode realizar apenas uma ação Atacar por rodada.

## VERSÁTIL

A arma pode ser utilizada com duas mãos elevando seu dado de dano em um passo. Para mais informações veja a página 123.

**Tabela de Armas Corpo-a-corpo**

NOME	DANO	TRAÇOS	PESO	PREÇO
ATAQUE DESARMADO	COP	-	-	-
ALABARDA	2D6	ALCANCE, DUAS MÃOS, OSCILANTE	4	30\$
CHICOTE	1D4	ALCANCE 2, ESPECIAL, LEVE	1	3\$
ESPADA	1D8	LARGO, VERSÁTIL	3	15\$
ESPADA CURTA	1D6	LARGO, LEVE	2	15\$
ESPADA GRANDE	2D6	APARAR 1, DUAS MÃOS, LARGO	4	30\$
FACA DE COMBATE	1D6	ASSASSINA, LEVE	1	10\$
FOICE	1D6	MORTIFERO, LEVE,	2	10\$
FOICE GRANDE	1D8	ALCANCE 1, MORTIFERO, DUAS MÃOS	3	20\$
KATANA	1D8	ASSASSINA, VERSÁTIL, MORTÍFERO	3	35\$
MACHADO	1D8	MORTÍFERO, OSCILANTE	3	20\$
MACHADO GRANDE	2D6	DUAS MÃOS, MORTÍFERO, OSCILANTE	4	30\$
BASTÃO	1D6	APARAR 1, OSCILANTE, VERSÁTIL	2	5\$
CLAVA	1D6	VERSÁTIL	2	1\$
CORRENTE	1D6	ALCANCE, ESPECIAL, OSCILANTE	3	10\$
MANGUAL	1D8	ALCANCE, OSCILANTE	3	20\$
MARTELLO	1D6	MORTÍFERO, VERSÁTIL	3	15\$
MARTELLO GRANDE	2D6	DUAS MÃOS, LARGO, MORTÍFERO	4	30\$
SOQUEIRA	1D6	LEVE, ESPECIAL	0	10\$
GARRAS	1D8	ASSASSINA, PERFORANTE 2, ESPECIAL.	1	20\$
LANÇA	1D8	ARREMESSÁVEL, PERFORANTE 2, ALCANCE 1	2	20\$
LANÇA GRANDE	2D6	ALCANCE 2, DUAS MÃOS, PERFORANTE 4.	4	30\$
PICARETA	1D8	DUAS MÃOS, MORTÍFERA, PERFORANTE 2	3	10\$
RAPIEIRA	1D6	APARAR 2, PERFORANTE 2	2	20\$

ESCUDO	-	ESPECIAL	1	20\$
--------	---	----------	---	------

### Tabela De Armas De Fogo

NOME	DANO	DISTÂNCIA	MUNIÇÃO	TRAÇOS	PESO	PREÇO
CARABINA	3D6	25/50	3	DUAS MÃOS, RECARGA, REPETIÇÃO	3	20\$
ESCOPETA	3D6	-	5	DUAS MÃOS, ESPECIAL, MORTÍFERO	3	30\$
METRALHADORA	4D6	20/40	30	DUAS MÃOS PERFURANTE 6, AUTOMÁTICA	3	40\$
PISTOLA	2D6	15/30	10	LEVE	1	10\$
REVÓLVER	2D8	10/20	6	-	2	20\$
RIFLE DE ASSALTO	3D6	20/40	20	DUAS MÃOS, AUTOMÁTICA	3	30\$
RIFLE SNIPER	4D8	30/60	3	DUAS MÃOS, MORTÍFERO, PERFURANTE 4, REPETIÇÃO	4	40\$
SUBMETRALHADORA	2D6	20/40	10	LEVE, AUTOMÁTICA	2	20\$

### Tabela De Armas A Distância

NOME	DANO	ALCANCE	MUNIÇÃO	TRAÇOS	PESO	PREÇO
ARCO	2D8	20/40	5	DUAS MÃOS	2	10\$
ARMA DE CHOQUE	-	1/5	1	ESPECIAL	1	5\$
BESTA	3D6	15/30	5	DUAS MÃOS REPETIÇÃO	3	15\$
ZARABATANA	2D4	5/10	5	-	1	5\$

**Tabela De Armas de Arremesso**

NOME	DANO	DISTÂNCIA	TRAÇOS	PESO	PREÇO
BOOMERANG	1D6	10/20	ESPECIAL, OSCILANTE	2/1	1\$
CHAKRAM	1D6	10/20	MORTÍFERO	2/1	2\$
FACA DE ARREMESSE	1D6	10/20	LEVE, PERFORANTE 2	5/1	1\$
SHURIKEN	1D6	15/30	ASSASSINA	5/1	1\$

### Nota sobre Armas de Arremesso

A coluna de peso das Armas de Arremesso deve ser lida da seguinte maneira:

O número da esquerda representa a quantidade de unidades necessárias para que aquele tenha Peso 1, o mesmo se aplica aos preços.

## EXPLOSIVOS

Os explosivos são pequenas bolinhas que podem causar grandes estragos.

Para utilizar um explosivo basta realizar a ação para arremessá-lo, não é necessário realizar um ataque a não ser que o local seja de difícil acesso. A distância máxima que um explosivo alcança é igual a a coluna Distância. Ao explodir um explosivo aplique seus efeitos em uma Área de Explosão Média, todas as criaturas devem realizar o teste simples descrito no explosivo.

**Tabela De Explosivos**

NOME	DANO	TIPO	DISTÂNCIA	PESO	PREÇO
GRANADA	4D6	FÍSICO	6	2/1	5\$
MOLOTOV	2D6	ELEMENTAL	8	2/1	1\$
EXPLOSIVO SONORO	4D6	MENTAL	6	2/1	10\$
BOMBA CORROSIVA	2D6	DETERIORANTE	6	2/1	5\$
GRANADA DE FUMAÇA	-	-	6	2/1	3\$
GRANADA DE LUZ	-	-	6	2/1	5\$

**Granada:** Uma granada comum de fragmentação.

Criaturas atingidas devem realizar um teste simples de Vigor de CD Média.

**Molotov:** Uma garrafa com um líquido inflamável dentro e um tecido que pode ser incendiado.

Criaturas atingidas devem realizar um teste simples de Vigor de CD Média para evitarem 2d6 de dano e a condição **Efeito Contínuo 1º** (Elemental).

**Explosivo Sonoro:** Uma granada especial que produz um som estridente.

Criaturas atingidas devem realizar um teste simples de Determinação com CD Média para evitarem serem atingidas.

**Bomba corrosiva:** Uma bomba preenchida com um ácido corrosivo, ao explodir causa 2d6 de dano deteriorante e a condição **Efeito Contínuo 1º** (Deteriorante).

Criaturas atingidas devem realizar um teste simples de Vigor CD Média para evitarem serem atingidas.

**Granada de fumaça:** Um explosivo que ao ser detonado cria uma densa fumaça.

Criaturas atingidas devem realizar um teste simples de Reflexo com CD Média para evitarem serem atingidas.

Todas as criaturas dentro da fumaça recebem a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 1º** e não podem realizar ataques de oportunidade enquanto estiverem lá dentro.

**Granada de Luz:** Um explosivo que ao ser detonado libera um clarão.

Criaturas dentro da área de-

vem realizar um teste de Reflexos com CD Média, em uma falha receberão a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 2º**

Outros Itens		
NOME	PESO	PREÇO
ALGEMAS	-	5\$
ANALISADOR DE PODER	-	10\$
ANTITODO DE...	-	5\$
CHÁ DE ERVAS	-	3\$
CIPÓ VIVO	-	1\$
CORDA	1	5\$
CORDA E GANCHO	1	10\$
EQUIPAMENTO DE ALTA QUALIDADE	3	20\$
KIT DE ARROMBAMENTO	1	10\$
KIT DE MERCULHO	2	5\$
KIT DE PRIMEIRO SOCORROS	1	10\$
KIT DE VIAGEM	4	5\$
LANCHE	1	1\$
LUVAS DE ESCALADA	-	60\$
MANUAL DE INSTRUÇÕES	-	15\$
MÁSCARA DE GÁS	-	10\$
MOCHILA	-	3\$
MUNIÇÃO	-	5\$
ÓCULOS DE LEITURA	-	10\$
ÓCULOS DE VISÃO NOTURNA	-	60\$
ROUPA CAMUFLADA	1	20\$
ROUPA DE INVERNO	2	10\$
ROUPA SOCIAL	-	40\$
Z-WATCH	-	5\$

**Algemas:** Duas argolas de ferro que podem ser utilizadas para prender uma criatura como parte da ação de agarrar. Uma criatura presa por algemas não consegue realizar ações que dependam do movimento das mãos. O alvo preso pode tentar se soltar realizando um teste simples de corpo com dificuldade difícil. É possível soltar-se de algemas realizando um teste de coordenação com uma penalidade de -4. Uma alarma feita de sólido perfeito tem sua dificuldade aumentada em +4.

**Analizador de poder:** O analisador de poder é um óculos especial capaz de analisar o nível de poder de uma criatura. Para analisar uma criatura, realize um teste de treinamento Reiki, em um sucesso você sabe o Rank da criatura.

**Antídoto:** Os antídotos são utilizados para neutralizar os efeitos de um veneno. Ao beber um antídoto, o personagem encerra os efeitos de um veneno e torna-se imune a ele durante uma cena. O antídoto apenas neutraliza o veneno para qual é especificado.

**Chá de ervas:** É um pacote de chá feito com uma seleção de ervas relaxantes. Ao ser consumido o chá remove a condição Fadigado 1º.

**Cipó Vivo:** O cipó vivo é uma semente originária de Apakut que ao ser arremessada cresce formando vinhais. Ao arremessar o cipó vivo em uma criatura de no máximo tamanho grande, realize um ataque, em um acerto a criatura fica presa deixando-a com a condição Preso 1º. Alterna-

tivamente o cipó vivo pode ser arremessado em uma superfície reta, como uma parede, para criar uma escada de vinhais que se estende a uma distância de no máximo 1 unidade.

**Corda:** Uma corda, formada de fibras naturais trançadas possui 16 metros de distância.

**Corda e gancho:** É uma corda de 16 metros de distância com um gancho acoplado na ponta. Essa corda pode ser utilizada para escalar superfícies ingrimes.

**Equipamento de alta qualidade:** São equipamentos com materiais e qualidade acima da média encontrada em oficinas. Ao realizar um teste de treinamento ofícios, receba um bônus de +1.

**Kit de mergulho:** Inclui todo o conjunto de equipamento necessário para mergulho nadadeiras, tanque e máscara de oxigênio e uma roupa especial. Enquanto estiver utilizando este equipamento receba um bônus de +1 para treinamento de atletismo, além disso, o personagem consegue respirar debaixo da água por cerca de 1 hora antes de ter que recarregar.

**Kit de arrombamento:** Contém todo o equipamento utilizado para abrir fechaduras e cofres. Uma criatura que não esteja utilizando equipamento apropriado recebe penalidade de -4 para realizar o teste de treinamento de arrombamento.

**Kit de primeiro socorros:** É um pacote que possui todos os materiais e ferramentas médicas necessárias para realizar cuidados básicos. Um Kit de primeiro socorros possui 5 cargas, que podem ser gastas para:

- Estabilizar uma criatura que esteja incapacitada, realize um teste com o treinamento de medicina, em um sucesso a criatura se torna estável.

- Dobrar a quantidade de pontos de acerto curados durante um descanso. Esse benefício pode ser somado com o Surto de Reiki.

**Kit de viagem:** É um conjunto que inclui os equipamentos adequados para viagem longas em ambientes selvagens. Inclui uma barraca, saco de dormir, panela pequena, um pequeno fogão, talhares, uma mochila grande, GPS e uma pederneira.

**Lanche:** O lanche é uma comida preparada anteriormente feita para consumo de uma pessoa, como um hambúrguer, marmita, rações militares, etc. Durante uma Pausa ou Descansar, pode-se consumir um lanche para curar 5 HP adicionais. Apenas um Lanche pode ser consumido por vez e no máximo três por dia.

**Luvas de escalada:** Luvas de alta aderência que utilizam tecnologia de Aizen. Enquanto estiver vestindo essas luvas o personagem pode escalar superfícies sem a necessidade de realizar testes.

**Manual de instruções:** É um livro que contém guias e instruções que auxiliam em uma tarefa. Ao ler o manual de instrução recebe o bônus de +1 para próximo teste de um treinamento listado na compra do livro.

**Máscara de gás:** É uma máscara que filtra as impurezas do ar. Enquanto estiver vestindo essa máscara, o personagem torna-se imune a venenos de inalação.

**Mochila:** É uma mochila apropriada para viagem, com grande espaço e lugares para guardar coisas. Enquanto estiver vestindo uma mochila, o personagem aumenta sua capacidade de carga em 2.

**Munição:** É um pacote de munição de diversos tipos. Quando estiver sem munição, o pacote pode ser gasto para reabastecer munição.

**Óculos de leitura:** É um par de óculos que auxilia a percepção de detalhes. Enquanto estiver utilizando os óculos de leitura o personagem um bônus de +1 para testes que busquem analisar ou perceber algo.

**Óculos de visão noturna:** São óculos especiais equipados com tecnologia infravermelha permitindo seu portador enxergar no escuro.

**Roupa camuflada:** É uma roupa especial feita para facilitar a ocultação. Enquanto estiver utilizando uma roupa camuflada o personagem recebe um bônus de +1 para a ação esconder-se.

**Roupa de inverno:** É uma roupa apropriada para temperaturas baixas. Enquanto estiver utilizando uma roupa de inverno o personagem ignora as penalidades de estar em climas extremos no frio.

**Roupa social:** É uma roupa apropriada para eventos formais. Enquanto estiver utilizando uma roupa social o personagem recebe um bônus de +1 para os treinamentos de Atuar, Enganar, Persuadir e Seduzir.

**Z-watch:** Um relógio de alta tecnologia pensado para rankers, inclui as funções de

mensagem, câmera, telefone, mapa, navegação na web, e obviamente relógio, seu estilo futurista e hologramas limitados encantam os olhos. Dentro de Zodian é um item obrigatório por lei, já que o relógio também registra sua leitura de Reiki, servindo para identificar Rankers.

# VEÍCULOS

Por mais que criar portais, voar e correr em supervelocidade seja uma realidade para muitos, veículos ainda são mais práticos, e menos cansativos. A variedade de veículos existentes é bastante extensa, portanto os modelos foram simplificados para melhor entendimento.

A aba Vida listada em um veículo equivale a sua resistência a danos antes de parar de funcionar, sendo listada da seguinte maneira x/y, sendo x o HP e y a resistência física. Por mais incrível que pareça, todos os veículos são imunes a dano mental.

Velocidade representa o tempo necessário para o veículo se locomover de um lugar a outro. Sendo listada da seguinte maneira x/y, sendo x a quantidade de unidades que um veículo se move com a ação de pilotar e y a velocidade máxima que o veículo pode atingir em uma perseguição.

Passageiros indicam a quantidade de criaturas que um veículo pode levar confortavelmente. Sendo listada da seguinte maneira x/y, sendo x os motoristas necessários e y os passageiros possíveis.

Carga é quantos itens em taxa de peso um veículo pode carregar em seus compartimentos, porta-malas, porta-luvas, etc.

Tabela De Veículos

NOME	VIDA	VELOCIDADE	PASSAGEIROS	CARGA	PREÇO
HOVERBOARD	20/0	7 / 60KM/H	1/0	0	10\$
CARRO	100/5	10 / 120KM/H	1/4	8	40\$
CARRO ESPORTIVO	80/5	12 / 200KM/H	1/1	6	80\$
CARRO LUXUOSO	100/5	10 / 140KM/H	1/4	8	100\$
MOTO	50/5	12 / 140KM/H	1/1	2	20\$
MOTO ESPORTIVA	40/5	14 / 250KM/H	1/1	1	60\$
VAN	150/5	8 / 120KM/H	1/19	6	40\$
CAMINHÃO	200/5	12 / 130KM/H	1/3	100+	50\$
TANQUE	200/10	6 / 50KM/H	2/4	5	1000\$
HELICÓPTERO	100/5	10 / 130KM/H	2/4	5	100\$
BOTE	20/2	8 / 40KM/H	1/3	9	5\$
VELEIRO	130/5	12 / 160KM/H	1/7+	50+	200\$
NAVIO	300/10	10 / 200KM/H	1/200+	200+	500\$

**Hoverboard:** São pranchas flutuadoras parecidas com skates, rápidos demais e seguros de menos. São bem populares em Zodian devido a alta dose de adrenalina envolvida na pilotagem de um desses, são ótimos veículos para sua fase rebelde. Esse veículo não suporta grandes altitudes, sendo capaz de flutuar no máximo 2 unidades para cima.

**Carro:** Incluem desde carros mais antigos a carros populares modernos, obviamente um carro muito velho vai apresentar mais problemas que um novo, mas deixamos isso a mercê da interpretação.

**Carro Esportivo:** Essa categoria inclui carros para os verdadeiros amantes de velocidade. Apesar dos habilidosos, e ricos, tem coragem para comprar carros desse porte.

**Carro Luxuoso:** Se você gosta de clássicos originais e bem conservados ou dos modernos que ostentam por onde passam, essa categoria é para você. Nem muito lento para ficar para trás, nem muito rápido para acertar uma parede, apenas luxuoso.

**Moto:** De modo resumido pode-se dizer que são carros com duas rodas e sem o porta-malas, existem em tantas variedades quanto seus primos de quatro rodas só que mais rápidos e menos seguros.

**Moto Esportiva:** Então um carro em alta velocidade não é o suficiente para você? Que tal então uma moto mais rápida ainda, faça seus oponentes comerem poeira, apenas tome cuidado para não bater.

**Van:** É o veículo perfeito para levar crianças para a escola, ou para assaltar um banco, uma real variedade de utilidades.

**Caminhão:** Se a estrada é sua paixão e você sempre sonhou em levar coisas gigantes de um lugar a outro, meus parabéns, esse veículo é feito para você. O caminhão é um veículo de quatro rodas onde uma carreta pode ser acoplada para carregar carga.

**Tanque:** Primeiramente, como você conseguiu um? Um veículo de uso do exército, equipado com um canhão e uma metralhadora na parte de cima.

**Helicóptero:** Cansado de pegar trânsito ou de ser interrompido por malfeitores? Gaste seu poder aquisitivo e domine os céus. Normalmente essas máquinas voam a uma altitude de até 3000 metros.

**Bote:** Uma embarcação de pequeno porte, com um motor e alguns remos de emergência, perfeito para uma pescaria de fim de semana.

**Veleiro:** Se você quer ostentar em alto-mar esse veículo é perfeito para você. Rápido, confortável e pronto para, quase, qualquer problema em meio aos mares selvagens.

**Navio:** Temos duas opções, ou você quer carregar MUITAS coisas ou você é podre de rico.

# ARMADURAS

Armaduras possuem o importante papel de salvar sua vida, ainda que não sejam utilizadas com frequência em Shounens.

O valor apresentado na coluna Defesa na tabela de armaduras, representa o aumento no valor de resistência do personagem.

Um personagem não pode receber o bônus de mais de uma armadura ao mesmo tempo.

Tabela de Armaduras

ARMADURA	DEFESA	RESISTÊNCIA	PESO	PREÇO
ROUPAS DE COURO GROSSO	1	FÍSICO	1	10\$
CASACO MOLETOM	1	ELEMENTAL	1	5\$
ROUPAS DE APICULTOR	1	DETERIORANTE	1	5\$
JALECO MÉDICO	1	DETERIORANTE	-	5\$
CHAPÉU DE ALUMINIO	1	MENTAL	-	1\$
COLETE A PROVA DE BALAS	2	FÍSICO	2	20\$
PROTEÇÃO DE OUVIDO	2	MENTAL	-	10\$
ROUPAS DE INVERNO	2	ELEMENTAL	1	10\$
ROUPA DE BOMBEIRO	2	ELEMENTAL	4	10\$
ROUPA DE RÁDIOAÇÃO	2	DETERIORANTE	1	10\$
ROUPA MILITAR	3	FÍSICO	2	40\$
ARMADURA MEDIEVAL	3	FÍSICO	6	20\$
ROUPA REVESTIDA COM REIKI	3	ELEMENTAL	1	20\$
ROUPA DE PROTEÇÃO CONTRA ACIDO	3	DETERIORANTE	2	20\$
ROUPA DE ASTRONAUTA*	4	DETERIORANTE	3	40\$
ARMADURA DAS FORÇAS ESPECIAIS*	8	ESPECIAL	1	500\$

\* - Essas roupas são extremamente raras e de difícil acesso. Para ter esse equipamento é necessário pedir favores de contatos.

# VENENOS

Muitas vezes os personagens podem ser expostos a substâncias que podem causar implicações ou danos, os efeitos dos venenos são variados, indo desde irritações de pele à paralisia.

Existem quatro tipos de veneno. **Contato**, ferimento, ingestão ou inalação, a diferença entre eles é a forma que são utilizados para aplicar seus efeitos. Todo veneno possui 3 usos, e cada uso é gasto ao realizar uma aplicação de veneno.

**Contato.** Constituídos comumente por líquidos corrosivos ou pó esses venenos causam seus efeitos ao entrar em contato com a pele de uma criatura. Eles são armazenados em frascos ou pequenos envelopes de papel que podem ser destruídos facilmente ao serem arremessados contra uma criatura ou superfície.

**Ferimento.** Constituído comumente por substâncias líquidas, esses venenos causam seus efeitos ao entrar em contato na corrente sanguínea do alvo através de um ferimento. Eles são armazenados em frascos utilizados para embebedar lâminas ou projéteis medievais, raramente são vistos em conjunto de munição

de armas de fogo. Um personagem pode comprar variações em forma de munição pagando o dobro do preço, porém, encontrar essas munições especiais a venda é uma tarefa difícil, visto que esse equipamento é utilizado pelas Forças Especiais de Reiki.

**Ingestão.** Constituído comumente por substâncias líquidas, pilulas ou pó esses venenos causam seus efeitos ao serem ingeridos por uma criatura. Esses tipos de veneno são armazenados em frascos ou pacotes de plástico e comumente são aplicados de forma discreta em refeições ou bebidas.

**Inalação.** Constituído comumente por substâncias em forma de gás - ou de substâncias que soltam um - esses venenos causam seus efeitos ao serem inalados por uma criatura. Esses tipos de venenos são armazenados em frascos ou dentro de bombas de gás.

## BARRANDO VENENOS

O Narrador tem liberdade para vetar o uso de qualquer veneno da lista se achar necessário.

## APLICANDO UM VENENO

Existem várias maneiras de se envenenar alguém – e não se envenenar no processo. Segue abaixo as formas de aplicar cada um dos venenos existentes.

**Ferimento.** Essa categoria de veneno se espalha pela corrente sanguínea através de um corte ou perfuração. É necessário imbuir a arma ou projétil com uma ação. Ao acertar um ataque com a arma imbuída aplique os efeitos do veneno, após isso seu efeito se dissipar deve ser aplicado novamente.

**Ingestão.** Venenos desse tipo se espalham quando em contato com o sistema digestivo, sendo necessário misturá-lo a algum alimento ou bebida, um alvo que analise a refeição pode realizar um teste de atenção contra a CD do veneno para notar algo estranho. Alternativamente, um alvo pode ser forçado a ingerir o veneno como parte da ação agarrar.

**Inalação.** Substâncias dessa categoria se espalham ao entrarem em contato com o sistema respiratório. Após a criatura inalar o veneno, ela realiza o teste descrito, em uma falha seus os efeitos ocorrem normalmente. É possível obrigar uma pessoa a respirar a substância como parte da ação agarrar.

**Contato.** Essa categoria é tão nociva que apenas do veneno entrar em contato com a pele de uma criatura seus efeitos são aplicados. Realize um ataque normal para jogar, encostar ou borifar o veneno, em um acerto o veneno causa seus efeitos.



**Astio**

10\$

CONTATO, RANK D

O astio é um pó branco lúminoso criado em laboratório utilizando uma tecnologia aízeniana capaz de solidificar fôtons através do Reiki, ao entrar em contato com os olhos causa perca parcial de visão temporariamente.

Uma criatura afetada pelo astio deve realizar um teste simples de atenção com CD 14 ou ficará com a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 1º** durante uma cena.

**Rank C**

20\$

Astio causa a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 2º** e tem CD 16.

**Rank B**

40\$

Astio causa a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 3º** e tem CD 18.

**Rank A**

80\$

Astio causa a condição **Sentidos Prejudicados (Visão) 3º** e tem CD 20.

**Blin**

20\$

INGESTÃO, RANK D

Blin é uma substância extremamente volátil armazenada em frascos. Criada pelo exército de Kholdna, Blin melhora os atributos do usuário, contudo, após seu uso a criatura sofrerá efeitos colaterais. É possível encontrar lotes dessa substância fora de Kholdna, com as pessoas mais influentes do mercado negro. Blin aumenta temporariamente o valor de um atributo em um ponto durante uma cena, após o fim do efeito o personagem recebe uma penalidade de um ponto nesse mesmo atributo, essa penalidade persiste até que o personagem realize um descanso.

O atributo aumentado por Blin é especificado durante a compra desse veneno, sendo necessário uma unidade diferente para cada atributo, por exemplo: Blin – Corpo; Blin – Mente, Blin – Carisma; etc. Um personagem pode aumentar simultaneamente mais de um atributo, porém, para cada atributo aumentado além do primeiro, receba uma penalidade de -1 em seus testes de morte. Os efeitos de blin não são cumulativos em um mesmo atributo, apenas o maior bônus ou penalidade é utilizado.

**Rank C****30\$**

Blin aumenta um atributo em dois pontos, após a cena o personagem recebe uma penalidade de dois pontos.

**Rank B****40\$**

Blin aumenta um atributo em três pontos, após a cena o personagem recebe uma penalidade de três pontos.

**Rank A****50\$**

Blin aumenta um atributo em quatro pontos, após a cena o personagem recebe uma penalidade de quatro pontos.

**Rank S****60\$**

Blin aumenta um atributo em cinco pontos, após a cena o personagem recebe uma penalidade de cinco pontos.

**Cranus****10\$****FERIMENTOS, RANK D**

Cranus é um líquido viscoso feito a partir da seiva de uma árvore nativa da Reserva de Apakut, utilizado principalmente pelos seus habitantes em combate contra invasores. Ao entrar em contato com a corrente sanguínea de uma criatura, seus movimentos se tornarão mais lentos.

Uma criatura afetada deve realizar um teste simples de corpo CD 16 ou sofrerá a condição **Lentidão 1º**.

**Rank B****40\$**

Cranus causa **Lentidão 2º** e a CD é aumentada para 18.

**Rank A****60\$**

Cranus causa **Lentidão 3º** e a CD é aumentada para 20.

<b>Éter</b>	<b>20\$</b>
<b>INALAÇÃO, INGESTÃO, RANK D</b>	

Éter é um líquido roxo que ao ser ingerido ou inalado causa grande sonolência.

Uma criatura afetada deve realizar um teste simples de corpo com CD 16, em uma falha ela estará com a condição **Dormindo 2º** por uma cena.

<b>Rank C</b>	<b>40\$</b>
---------------	-------------

Eter causa **Dormindo 2º** por um dia e sua CD aumenta para 18.

<b>Rank B</b>	<b>80\$</b>
---------------	-------------

Eter causa **Dormindo 2º** por uma semana e sua CD aumenta para 18.

<b>Rank A</b>	<b>100\$</b>
---------------	--------------

Eter causa **Dormindo 2º** por uma semana e sua CD aumenta para 20. Esta variante pode ser utilizada três vezes em uma mesma criatura, fazendo-a entrar em coma.

<b>Galnus</b>	<b>10\$</b>
<b>FERIMENTO, RANK D</b>	

Galnus é feito a partir do veneno de cobras encontradas no deserto de Al-jiba, sendo vendido em pequenos frascos. Ao entrar em contato com a corrente sanguínea de uma criatura causa grande desconforto e sensação de queimação.

Uma criatura afetada deve realizar um teste simples de corpo CD 14 ou sofrerá 2d6 de dano.

<b>Rank C</b>	<b>40\$</b>
---------------	-------------

Galnus causa 3d6 de dano e o teste simples de corpo tem CD 16.

<b>Rank B</b>	<b>80\$</b>
---------------	-------------

Galnus causa 4d6 de dano e o teste simples de corpo tem CD 18.

<b>Rank A</b>	<b>120\$</b>
---------------	--------------

Galnus causa 5d6 de dano e o teste simples de corpo tem CD 20.

<b>Rank S</b>	<b>160\$</b>
---------------	--------------

Galnus causa 6d6 de dano e o teste simples de corpo tem CD 22.

**Placrum** 150\$  
FERIMENTO, RANK B

O placrum é um substância líquida opaca criada em laboratório com capacidades de anulação de Reiki. Desenvolvido e utilizado pela F.E.R (Forças Especiais de Reiki) para imobilizar vilões e rankers problemáticos, seu uso é extremamente limitado a militares sendo de difícil acesso fora desse âmbito.

Pode ser armazenado em frascos, contudo, a maneira mais comum de armazenamento é em munições. Uma criatura afetada por Placrum tem a margem do dado de reiki aumentada em um durante a próxima cena.

**Rank A** 200\$

Placrum aumenta a margem do dado de Reiki em 2.

**Rank S** -

Essa variante é utilizada em casos de extrema emergência, apenas membros do esquadrão especial 0.

Uma criatura afetada consome uma carga de Reiki automaticamente toda vez que conjurar uma habilidade.

**Scopus** 10\$  
FERIMENTO, INALAÇÃO, RANK D

Scopus é um metal carmesim que ao entrar em contato com o organismo causa fraqueza e enjoo. Foi descoberto quando uma doença surgiu entre os mineradores de Aizen, após muitas pesquisas foi descoberto que o metal era a causa do problema.

Uma criatura afetada realiza um teste simples de corpo com CD 14, em uma falha sofrerá a condição **Enfraquecido 1º** para o atributo corpo.

**Rank C** 40\$

Scopus causa **Enfraquecido 2º** e possui CD 16.

**Rank B** 80\$

Scopus causa **Enfraquecido 3º** e possui CD 18.

**Trarux**

10\$

INGESTÃO, RANK D

Trarux é um líquido alaranjado com alta capacidade corrosiva encontrado nas minas subterrâneas de Al-Jiba.

Uma criatura atingida por Trarux recebe a condição **Efeito Contínuo (Deteriorante) 1º**.

**Rank C**

20\$

Trarux causa a condição **Efeito Contínuo (Deteriorante) 2º**

**Rank B**

40\$

Trarux causa a condição **Efeito Contínuo (Deteriorante) 3º**

**Venelita**

10\$

INGESTÃO, INALAÇÃO, RANK D

Venelita é uma substância utilizada em festas noturnas que causa fortes alucinações, ela é vendida na forma de cigarros ou pastilhas no mercado negro.

Uma criatura que seja afetada realiza um teste de mente CD 14, caso contrário sofrerá a condição **Confuso 1º**.

**Rank C**

20\$

Venelita causa **Confuso 2º** e possui CD 16.

**Rank B**

40\$

Venelita causa **Confuso 3º** e possui CD 18.

**Rank A**

60\$

Venelita causa **Confuso 4º** e possui CD 20

**Verxia**

10\$

INGESTÃO, RANK D

Verxia é um comprimido facilmente dissolvido em água utilizada por pessoas com insônia, porém, sua fabricante – Corporação Verxia - acabou criando uma variante vendida no mercado negro de zodian, que possui o mesmo nome.

Uma criatura que seja afetada realiza um teste de corpo com CD 16, em uma falha ela receberá a condição **Lentidão 1º**.

**Rank C**

20\$

Verxia causa **Lentidão 2º** e possui CD 18

**Rank B**

40\$

Verxia causa **Lentidão 3º** e possui CD 20.

**Rank A**

80\$

Verxia causa **Lentidão 3º** e possui CD 22.

Vix

10\$

CONTATO, RANK D

Vix é uma pasta com alta aderência que emite uma luz forte e um cheiro forte ao entrar em contato com a pele.

Uma criatura afetada por Vix recebe a condição **Marcado 1°**.

Rank C

20\$

Vix causa a condição  
**Marcado 2°**.

Rank B

30\$

Vix causa a condição  
**Marcado 3°**.





## CAPÍTULO 5

# REGRAS GERAIS

Todo RPG precisa de regras, elas são seu guia e ferramentas para superar os obstáculos.

Neste capítulo apresentaremos as mais diversas regras que guiarão o seu jogo, tanto Narradores quanto Jogadores devem ter conhecimento sobre as regras, para garantir que o jogo seja o mais fluído possível.

# TESTES

Sempre que um personagem realizar uma ação que tenha possibilidade de falha como, por exemplo, golpear com uma espada, pular de um carro em movimento ou convencer seu inimigo a baixar as armas, realiza-se então, um teste.

Em Remasters existem dois tipos de teste: **Simples** e **Competido**. Indiferente do tipo de teste que realizar, siga os passos a seguir.

- 1º. Role 1d20, some um atributo.
- 2º. Aplique treinamentos, se houver.
- 3º. Identifique bônus ou penalidades.
- 4º. Calcule o resultado.
- 5º. Compare o resultado a Classe de Dificuldade (CD).
- 6º. Em um resultado igual ou maior a CD, o teste é bem-sucedido, do contrário considere uma falha.

## Calculando o resultado em um teste

$$\text{VALOR DO DADO} + \text{ATRIBUTO} + \text{BÔNUS} + \text{PENALIDADES} = \text{RESULTADO}$$

## TESTES SIMPLES

Testes simples são realizados quando o personagem deseja superar algo que não se opõe ativamente, como escalar um muro.

### Classes de dificuldade

DIFÍCULDADE	CD
TRIVIAL	5
FÁCIL	10
MÉDIA	15
DIFÍCIL	20
MUITO DIFÍCIL	25
QUASE IMPOSSÍVEL	30+

Guilherme está procurando pistas no local do desaparecimento de sua irmã. Para saber o quanto bem ele executou essa investigação, o narrador requisita um teste simples de Investigar com a dificuldade difícil.

Ao jogar o d20 ele obtém um 15, somando seu atributo Mente (4), Guilherme possui treinamento em Investigar o que o permite somar seu Bônus de Rank (1) ao teste. Ao total seu resultado foi 20, o suficiente para ser bem-sucedido em seu teste simples.

## TESTES COMPETIDOS

Testes competitivos são realizados quando dois ou mais personagens estão disputando.

Para determinar o vencedor, ambos os personagens jogam seus dados e comparam os resultados. Quem obtiver o maior valor vence.

Em um empate o personagem com maior bônus no teste vence.

## DIVISÕES

Sempre que uma divisão não resultar em um número inteiro, arredonde o valor do quociente para baixo.

Por exemplo: 7 dividido por 2 resulta em 3,5, considere-o então um 3.

## SUCESSO E FALHA

### CRÍTICA

Sempre que um personagem jogar um dado e obter valor máximo no d20 (20), você obteve um Sucesso Crítico.

Um Sucesso Crítico é um surto de sorte, que o ajuda de maneira positiva. Obtenha um sucesso automático independente da dificuldade. O crítico em um ataque, dobra os dados de dano.

Se o resultado do dado for o valor mínimo no d20 (1), você obteve uma Falha Crítica.

Uma falha crítica significa que o personagem falhou de uma maneira catastrófica. Obtenha uma falha independente da dificuldade.

# DISTÂNCIAS

Diversas vezes neste livro as distâncias de armas, habilidades e efeitos são referenciados em unidades. A necessidade de monitorar à distância de um objeto a outro torna-se necessária, sobretudo, em cenas de combate. Porém, não se limitando a isso, ao decorrer de seus jogos muitas outras situações tornarão as distâncias relevantes.

## UNIDADES

Como citado anteriormente, existem muitas situações em que se mapear a distância se faz necessário.

Em Remasters, as medidas são dadas em unidades, dentro do mundo do jogo essas unidades equivalem a aproximadamente 2 metros. Como visto no Capítulo 2 Criação de Personagens, um personagem padrão se move 5 unidades por ação de Andar.

## MOVIMENTO

Movimentar-se durante uma cena de combate requer uma ação de Andar, o que implica, na maioria dos casos, andar 5 unidades.

Mover-se uma vez na diagonal não interfere no custo do movimento, entretanto, andar 2 unidades na diagonal duplica o custo para andar na segunda unidade. Após isso ciclo reinicia, ou seja, a terceira unidade terá o valor normal e a quarta terá seu valor duplicado.

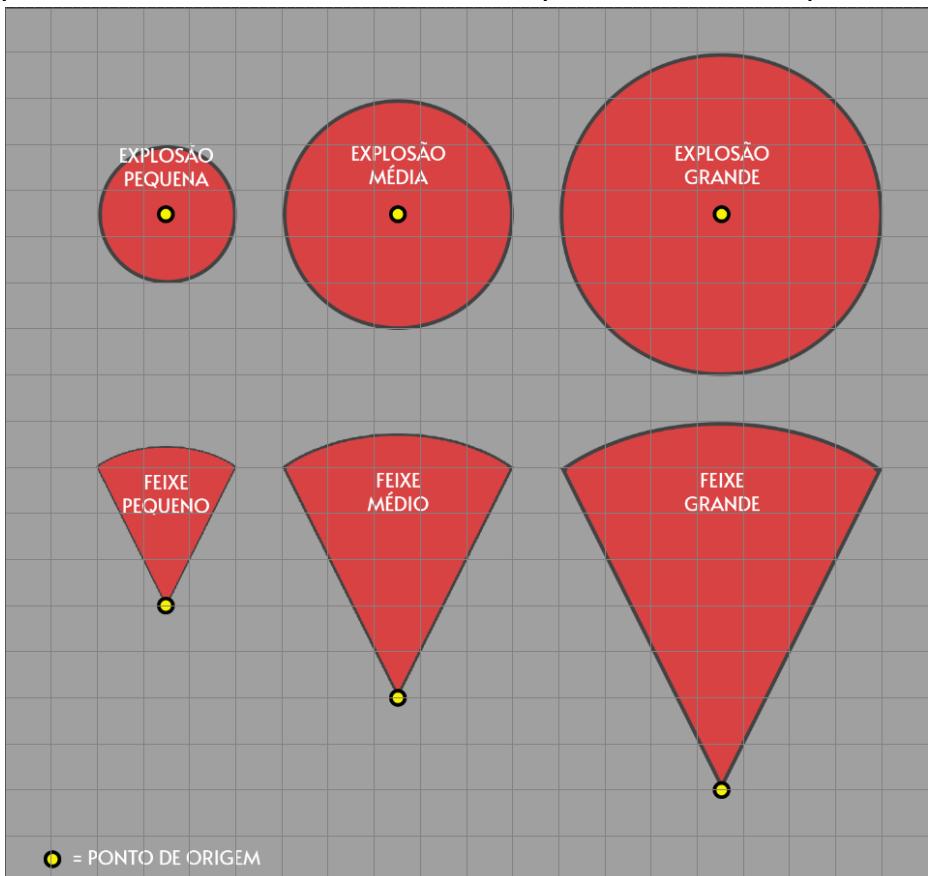
## UTILIZANDO MAPAS

*Monitorar as distâncias mentalmente pode ser um trabalho complicado, por isso muitos grupos fazem o uso de mapas físicos - ou como são popularmente chamados, Grids. Um grid é a representação, normalmente quadriculada, de uma designada área.*

*Apesar do nome estrangeiro, um grid pode ser substituído por qualquer malha quadriculada como, por exemplo, um tabuleiro de xadrez. Alguns mapas podem substituir os quadrados por hexágonos, entretanto neste livro utilizamos somente quadrados como medida de distância.*

## ÁREA

Como citado anteriormente no *Capítulo 3 Criação de Habilidades*, ao comprar a característica Área você deve escolher entre o modelo de explosão ou feixe. Abaixo, encontra-se um esquema ilustrado explicando melhor como cada área se comporta dentro do mapa.



● = PONTO DE ORIGEM

# COMBATE

A alma de todo Shounen são as incríveis e épicas batalhas. Desde um duelo entre espadachins até a colisão de poderes capazes de fazer tremer a terra.

Remasters organiza esses acontecimentos em um ciclo composto por Rodadas e Turnos chamado de Iniciativa.

## INICIATIVA

A iniciativa é a ordem dos Turnos de cada personagem em uma Rodada.

Antes da primeira Rodada, todos os envolvidos devem realizar um teste de Atenção para determinar a ordem de seus Turnos.

O personagem com maior valor no teste age primeiro, em seguida segue-se ordem decrescente até que todos tenham agido.

Após o último envolvido ter agido uma nova rodada se inicia, seguindo a mesma ordem da anterior.

Em um empate, personagens aliados decidem quem agirá primeiro. Inimigos jogam 1d20, o maior valor agirá primeiro.

## RODADA

Uma rodada começa quando o primeiro personagem tiver seu turno e se encerra quando o último personagem tiver feito seu turno. Após isso, a rodada reinicia seguindo a mesma ordem de turnos.

## RODADA SURPRESA

Durante um combate alguns personagens podem não estar cientes do conflito.

A rodada surpresa é uma rodada que acontece antes do combate onde apenas as pessoas cientes de seus arredores podem agir.

Qualquer um que tente ser furtivo e atacar de surpresa, realiza um teste competitivo de Agilidade contra Atenção de cada alvo que possa ser surpreendido.

Um personagem que não passe nesse teste não participa da Rodada Surpresa.

Após a rodada surpresa faça o teste de iniciativa daqueles que não participaram da rodada surpresa e os adicione a ordem de iniciativa..

## TURNO

O turno é o espaço de tempo onde um personagem realiza suas ações em um combate. Um turno tem a duração aproximada de seis segundos, o valor pode variar dependendo da situação. Entretanto, a duração de um turno quase nunca é relevante para a história. A decisão final fica a cargo do Narrador.

## AÇÕES EM UM TURNO

Existe mais de um tipo de ação possível em um turno. A seguir explicaremos cada uma delas.

**Ação Padrão:** Essas ações são utilizadas para fazer a maioria das atividades dentro de um turno como, por exemplo: Atacar, andar, agarrar, etc.

Um personagem possui acesso a duas ações em turno.

**Ação Livre:** Essas ações são utilizadas para fazer atividade mais simples que exigem pouco tempo ou esforço, como, por exemplo: Esquivar, falar, apertar um botão, soltar um objeto, etc.

Um personagem possui indeterminadas ações livres, entretanto elas devem poder ser feitas no espaço de tempo de um turno. Por exemplo, não faz sentido um personagem recitar um poema completo em um único turno e sim uma sentença curta de palavras.

**Reação:** É uma ação especial que pode ser usada a qualquer momento, inclusive fora de seu turno. Normalmente um personagem não pode usar uma reação a não ser que uma habilidade ou vantagem o permita. Um per-

sonagem tem acesso a apenas uma reação por rodada e a recupera no início de seu turno.

Indiferente do tipo de ação, com exceção da ação livre que não tem um limite estabelecido, elas não se acumulam de um turno para o outro, ou seja não é possível guardar ações.

## REPETINDO AÇÕES

Em um turno sempre que um personagem repetir ações que exijam um teste competitivo recebe uma penalidade de -5.

## MOVIMENTO EM COMBATE

Para se mover de uma distância para outra para outra deve-se realizar a ação *Andar*.

Sempre que uma criatura realizar a ação de andar ela se move em uma distância de unidades iguais a sua taxa de movimento.

Entretanto, se mover de uma zona a outra sem realizar a ação *Retirar-se* gera um **ataque de oportunidade**.

## ATAQUE

Para atacar um alvo, seja corpo a corpo ou a distância, o personagem deve realizar a ação **Atacar**.

A fórmula para atacar é:  
1d20 + Coordenação + Bônus de Rank + Bônus/Penalidades.

## DEFESA

Uma criatura que seja alvo de um ataque corpo a corpo ou a distância deve realizar a ação **Esquivar**. Se for uma habilidade, explosão ou semelhante, realize um teste de **Vigor**, e por fim, um controle ou efeito que tenha como alvo a mente é resistido realizando um teste de **Determinação**.

Para mais detalhes sobre ações em um turno, veja a página 127.

## CONTRA-ATAQUE

Quando um personagem estiver se defendendo e seu dado de Reflexos for um Acerto Crítico receba imediatamente um Contra-Ataque.

Para realizar um Contra-Ataque use as regras de um ataque normalmente, exceto que este golpe não pode gerar outro Contra-Ataque.

## CONJURANDO HABILIDADES

Semelhante a realizar um ataque, conjurar uma habilidade necessita a ação de **Conjurar**.

Ao executar a ação, o personagem deve realizar um teste de Reiki. Um teste de Reiki é executado jogando um dado de seis faces (d6), chamado Dado de Reiki. Em um resultado de um ou dois o personagem perde uma de suas cargas de Reiki.

O dado é jogado apenas com o propósito de verificar se você perde ou não sua carga, a habilidade sempre será conjurada de qualquer maneira.

Habilidades que precisem acertar o alvo como, por exemplo, raios, socos, etc. Utilizam as mesmas regras de Ataque e Defesa, exceto que o atributo utilizado é Mente.

## DURAÇÃO E ÁREA

Algumas características de habilidades possuem um funcionamento diferente.

O alvo de uma habilidade que possuir a característica **Condição** ou **Área** deve realizar um teste competitivo de **Vigor**, ou **Determinação**, contra a CDE do conjurador. Em um sucesso, o alvo nega o efeito da condição em si mesmo, em uma falha ele sofre os efeitos normalmente.

O teste utilizado para resistir ao CDE de uma habilidade varia em como ela se apresenta no mundo do jogo, habilidades como explosões, terremotos e semelhantes necessitam de proezas físicas para serem evitadas, portanto, exigem um teste de Vigor. Habilidades que precisem de resistência mental para serem evitadas como envenenamentos, ilusões e semelhantes, seguem o mesmo raciocínio, e exigem um teste de Determinação.

## ENCERRANDO CONDIÇÕES

Em todos os turnos posteriores em que uma criatura estiver sendo afetada por uma condição proveniente de uma habilidade, no final de seu turno ela deve realizar uma **Checagem de Resistência** jogando:

$d20 + Bônus de Rank$

Em um resultado de dez ou mais a condição se encerra.

## ENCERRANDO HABILIDADES

Habilidades que possuem a característica Duração maior que Instantânea, podem ser encerradas a qualquer momento utilizando uma ação livre.

A habilidade também se encerra caso o conjurador chegue

a 0 pontos de acerto. Exceto, quando a característica Duração é permanente, nesse caso ela continua mesmo após o conjurador estar inconsciente.

## SURTO DE REIKI

O surto de reiki é a canalização e queima da energia do personagem para ultrapassar os seus limites. Um surto pode ser utilizado para:

- Somar o bônus de Rank a um teste, se o bônus de rank já tiver sido utilizado sobre-o.
- Diminuir um dano recebido em um valor igual duas vezes o bônus de rank do personagem.
- Dobrar a quantidade de HP recuperada em um descanso.

Um personagem pode realizar quantos surtos de reiki quiser, entretanto, apenas uma vez por rolagem. A utilização deve ser anunciada antes da rolagem do teste e/ou dano ser feita, imediatamente após um surto de reiki, realize um teste de Reiki.

## DANO

Em remasters, os danos causados são separados em quatro tipos, sendo eles: Deteriorante, Elemental, Físico e Mental. Cada ataque ou habilidade causa um tipo de dano específico que só pode ser ignorado pela resistência de mesmo tipo.

**Deteriorante (D):** Tudo que decompor ou retroceder a matéria a um determinado ponto é considerado dano deteriorante, como, por exemplo: Ácido, apodrecimento, veneno, etc.

**Elemental (E):** Todo o dano causado por elementos encontrados na natureza, raros ou não, são considerados dano elemental, como, por exemplo: Água, fogo, raio, etc.

**Físico (F):** Tudo aquilo que atingir fisicamente o alvo é considerado dano físico, como, por exemplo: Contusões, cortes, perfurações, etc.

**Mental (M):** Todo o dano que afetar diretamente o estado mental do alvo é considerado mental, como, por exemplo: Ataque espiritual, som, ilusões com o intuito de causar dano, etc.

## RESISTÊNCIA

É a medida do quanto resistente seu corpo aos danos externos.

Resistência subtrai os danos recebidos apenas do tipo correspondente, por exemplo, resistência física só subtrairá seu valor de danos físicos.

Ao obter resistência em uma habilidade, escolha um entre os tipos de dano disponíveis.

## QUEDA

Cair de grandes alturas pode ser fatal, tome cuidado. Quando uma criatura cair de aproximadamente 2 metros, ela recebe dois de dano a cada metro adicional, ou quatro de dano a cada Unidade de distância.

## COLISÃO

Ser arremessado contra árvores, prédios, rochas e outras superfícies é como andar de hoverboard em alta velocidade,

pode ser fatal.

Ao ser arremessado e bater em algum objeto ou superfície que consiga parar sua trajetória receba  $1d6+1$  a cada 2 unidades, até um máximo de  $6d6$ .

## INCAPACITAÇÃO

Um personagem que tenha seus Pontos De Acerto reduzidos a 0 não está morto. Apenas está Incapacitado.

Seu Narrador pode descrever como achar melhor, o personagem pode estar no chão agonizando, atordoado ou simplesmente desmaiado.

No início de cada um de seus turnos o personagem deve realizar uma **Checagem de Resistência**, até obter três sucessos ou falhas, o que vier primeiro.

Três sucessos resultam em estabilização. Um personagem estabilizado não corre mais risco de morte. Entretanto, ainda está fora de combate por  $1d4$  horas, no final desse tempo recupera 1 ponto de acerto.

Se um personagem for curado por uma habilidade enquanto faz o teste de incapacitação, ele ficará automaticamente estabilizado e voltará com Pontos de Acerto iguais ao valor curado

Três falhas resultam na morte do personagem, o jogador deve criar outra ficha.

## COBERTURA

Personagens atrás de coberturas são mais difíceis de serem atingidos por ataques a distância.

cia.

Existem quatro tipos de cobertura:

**Leve:** É equivalente a estar com 1/4 do corpo protegido.

Qualquer ataque a distância feito contra o alvo tem -2.

**Moderada:** É igual a estar com metade do corpo protegido.

Qualquer ataque a distância feito contra o alvo tem -4.

**Pesada:** Alvos com partes pequenas do corpo exposta estão sob cobertura pesada.

Qualquer ataque a distância feito contra o alvo tem -6.

**Total:** Alvos atrás desse tipo de cobertura não podem ser atingidos por ataques a distância.

Um personagem que tenha um ataque com a característica Área pode ignorar cobertura, desde que tenham alcance suficiente. Personagens que tenham ângulo de visão também podem ignorar coberturas.

## FLANQUEAMENTO

Se não puder ganhar sozinho de seu inimigo, chame seus amigos e dê uma surra nele.

Quando duas criaturas estiverem em lados opostos de um alvo, de forma a fazer uma linha reta entre elas, ambas adicionam um bônus de +2 em seus ataques.

## COMBATE MONTADO

Um personagem que esteja montado em uma criatura ou veículo, recebe +2 para ataques corpo a corpo e ganha acesso a ação Investida mesmo sem a van-

tagem Impulsor. Subir em uma montaria custa uma ação.

O atacante pode escolher se irá acertar a montaria ou personagem, ao receber dano um personagem deve realizar um teste de Agilidade com dificuldade Média.

Em uma falha o personagem caí da montaria, com um sucesso ele se mantém estável.

## ELEVANDO DADOS DE DANO

Alguns efeitos em Remasters, como o traço de armas Versátil ou a categoria Aumentar&Diminuir, fazem com que os dados de dano sejam elevados ou rebaixados.

A tabela abaixo apresenta a ordem em que os dados são alterados.

Aumenta →					
1D4	1D6	1D8	2D6	2D8	4D6
← Diminui					

## ATROPELAMENTO

Às vezes o personagem não olhou para os dois lados antes de atravessar a rua, ou um inimigo jogou um carro em alta velocidade em sua direção só para ver o que acontecia.

Quando um veículo se movimentar o máximo de sua taxa de movimento em linha reta e se chocar contra uma criatura realize um teste competitivo de Pilotar contra Reflexos.

Em um sucesso inflija dano físico conforme o tamanho do veículo, como listado na tabela abaixo.

Veículo	Dano
HOVERBOARD	2D4
MOTO	2D6
CARRO	3D8
VAN	3D10
CAMINHÃO	4D10

## DESCANSO

Um personagem recupera Corpo x Bônus de Rank Pontos De Acerto e Bônus de Rank em Cargas de Reiki em um descanso em um local seguro, metade disso se o local não for seguro devido ao estresse de estar sempre atento.

É considerado um descanso um período de aproximadamente 8 horas, onde o personagem dorme ou realiza atividades leves, só é possível descansar uma vez por dia.

## PAUSA

Dar uma pausa é importante, principalmente depois de levar uma surra. Uma pausa é um período de aproximadamente meia hora onde um personagem recupera o fôlego, lava o rosto, come um lanche no fast food mais próximo – se prepara para outra surra – ou coisa parecida. Ao realizar uma pausa você recupera o dobro do seu bônus de rank em HP.

## MEDITAR

Meditar nem sempre envolve sentar, cruzar as pernas e esvaziar sua mente – apesar de ser bastante comum – algumas pessoas só preferem tomar um refrigerante, ler um livro ou ficar olhando fixamente para o nada. De alguma forma o personagem toma um tempo, cerca de meia hora, para acalmar sua mente e reequilibrar seu fluxo energético. Ao final de sua meditação recupere uma carga de reiki.

## ARMAS IMPROVISADAS

Nem sempre os personagens terão suas armas à disposição, é nesses momentos de dificuldade que qualquer coisa pode virar uma arma.

Um personagem que use um objeto que não possua o propósito de atacar, está usando uma arma improvisada, não adicione o bônus de rank na rolagem de ataque.

O dano da arma improvisada depende de seu tamanho, abaixo segue alguns exemplos de armas improvisadas.

Tamanho	Dano	Corpo Mínimo	Traços
PEQUENA	0D4+COR	1	ARREMESSÁVEL, LEVE
MÉDIA	0D6+COR	2	ARREMESSÁVEL, DUAS MÃOS
GRANDE	4D6+COR	5	DUAS MÃOS, LARGO
ENORME	5D6+COR	6	DUAS MÃOS, MORTÍFERA

## TAMANHOS

Algumas criaturas possuem tamanhos diferentes seja porque nasceram dessa forma ou por modificações.

Consulte a tabela abaixo para mais informações sobre as características de cada tamanho.

Graus de Tamanho			
TAMANHO	EFEITO	ALCANCE	ESPAÇO
MINÚSCULO	+3 DE AGILIDADE	1 UNIDADE	1/4 UNIDADE
PEQUENO	+2 DE AGILIDADE	1 UNIDADE	1/2 UNIDADE
MÉDIO	-	1 UNIDADE	1 UNIDADE
GRANDE	+10 DE VIDA TEMPORARIA; +2 DE CORPO.	2 UNIDADES	2X2 UNIDADES
GIGANTE	+20 DE VIDA TEMPORARIA; +3 DE CORPO.	3 UNIDADES	3X3 UNIDADES
TITÃ	+40 DE VIDA TEMPORARIA; +4 DE CORPO.	4 UNIDADES	4X4 UNIDADES

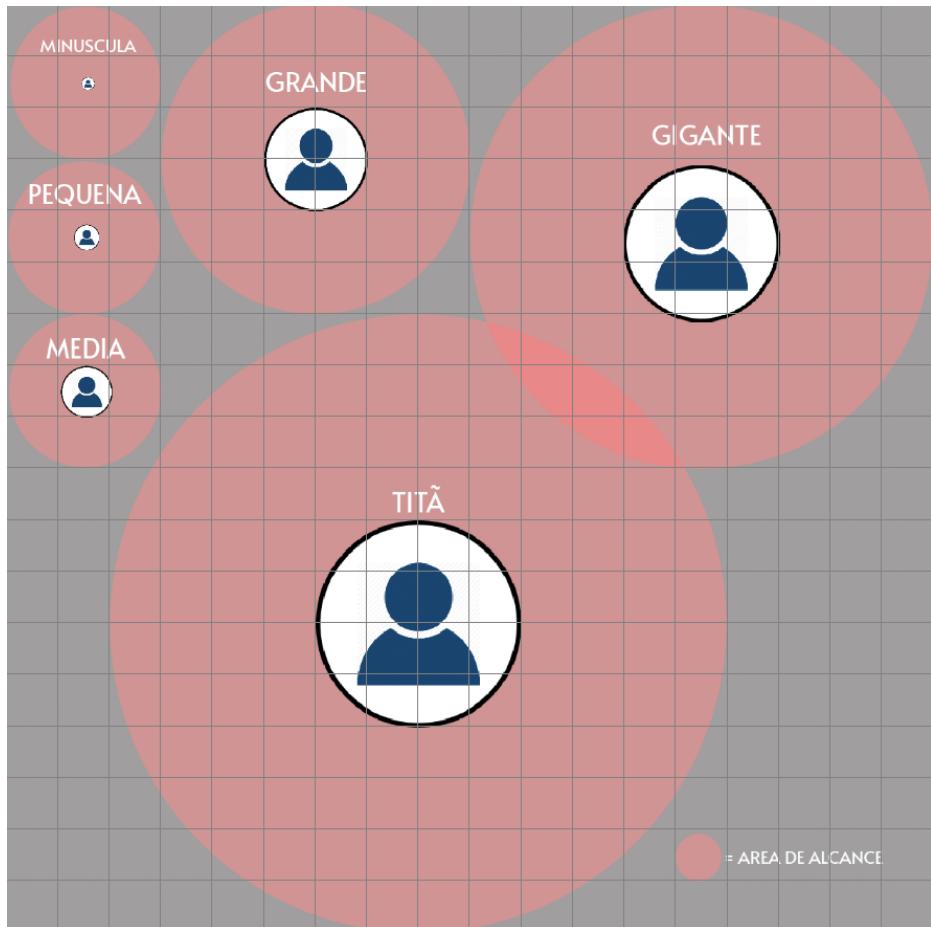
Efeito representa os bônus que o alvo obtém. Criaturas que sejam naturalmente do tamanho listado possuem os efeitos passivamente.

Alcance representa a área ameaçada em unidades do tamanho em questão, ou seja, a área onde consegue alcançar com seus membros.

Espaço representa quantas unidades a criatura ocupa ao ser representada em um grid, por exemplo, uma criatura grande ocupa um espaço equivalente a um quadrado de 2 unidades por 2 unidades.

## EXEMPLO ÁREA

A imagem abaixo, demonstra o espaço que cada tamanho ocupa no grid, juntamente de sua área de alcance.



# ILUMINAÇÃO

A quantidade de luz disponível afeta a capacidade de um personagem perceber o mundo ao seu redor. Há três tipos de iluminação: Luz Plena, Penumbra e Escuridão explicadas com mais detalhes abaixo.

**Luz Plena.** É considerado luz plena toda a fonte de iluminação que deixa todas as criaturas e detalhes do ambiente nítidos. Salas bem iluminadas e ambientes banhados pela luz do sol são ótimos exemplos.

**Penumbra.** É considerado penumbra toda fonte de iluminação carente que deixa a silhueta das criaturas visíveis e obscurece os detalhes do ambiente. Salas mal iluminadas e o crepúsculo são alguns exemplos.

Testes de observar e investigar recebem penalidade de -2.

**Escuridão.** É considerado escuridão a ausência de fontes de iluminação. Salas imersas na escuridão e a noite profunda são exemplos perfeitos.

Criaturas dentro da escuridão estão efetivamente cegas, ainda que possam ver fontes de luz distantes, uma penalidade de -4 é aplicada a qualquer teste dependente da visão e ataques realizados por criaturas sem formas de enxergar na escuridão.

# AÇÕES EM COMBATE

A seguir estão descritas as ações que qualquer personagem pode realizar em um combate. Abaixo estão listados os símbolos correspondentes a cada ação.

- - Uma ação
- - Duas Ações
- ❖ - Reação
- - Ação Livre

## ADIAR ♦

**Descrição:** Adiar deve ser usado antes de qualquer ação. Ao utilizar essa ação seu turno é encerrado, você é removido da iniciativa.

No final do turno de outro personagem, usando uma Ação Livre, volte para a ordem de iniciativa numa posição abaixo do turno escolhido. Esta se torna permanentemente sua nova posição.

Se até o final da rodada você não tiver retornado para a ordem de iniciativa, seu turno é perdido e sua posição volta a ser como era antes. Você não pode usar reações até voltar a ordem de iniciativa.

## AGARRAR ▶

**Descrição:** Você tenta impedir que seu inimigo escape. Realize um teste competido de Atletismo contra Atletismo com Corpo ou Agilidade do oponente. Caso vença, seu alvo estará sob a condição **Preso 1º**.

Para se libertar dessa condição a criatura deve gastar uma ação e realizar novamente o teste competido de Atletismo.

## AJUDA ▶

**Descrição:** Você ajuda outro personagem que possa e esteja disposto a receber sua ajuda.

A criatura adiciona um bônus de +2 para o teste que estiver realizando. Um personagem só pode ter um ajudante por teste. Entretanto, em casos especiais o Narrador pode alterar o limite caso ache necessário.

## ANDAR ▶

**Descrição:** Você se move a quantidade listadas de unidades em sua taxa de movimento.

## ATACAR ▶

**Descrição:** Você golpeia com uma arma ou ataque desarmado um alvo em seu alcance. Realize a rolagem de ataque e compare com a esquiva do alvo.

## CONJURAR ▶

**Descrição:** Você conjura uma de suas habilidades.

## DESARMAR ▶

**Descrição:** Você tenta derrubar ou tomar a arma de um inimigo que esteja ao seu alcance. Para realizar esta ação uma de suas mãos deve estar desocupada. Realize um teste competido de Atletismo contra Atletismo do

oponente.

Caso seja bem-sucedido, você pode derrubar a arma a até uma unidade de distância.

## EMPURRAR ▶

**Descrição:** Você tenta derrubar ou empurrar uma criatura que esteja ao seu alcance. Realize um teste competido de Atletismo contra Atletismo com Corpo ou Agilidade do oponente. Você não pode usar essa ação em alvos que sejam duas categorias de tamanho acima.

Caso seja bem-sucedido, escolha entre derrubar, o alvo está sob a condição Caído 1º, ou empurrá-lo em um valor igual a Corpo em unidades.

## ESQUIVAR ●

**Descrição:** Você tenta desviar de um golpe, tiro ou qualquer outro objeto que tente acertá-lo. Ao ser atacado, realize um teste competido de Reflexo contra o ataque do alvo.

Caso seja bem-sucedido, você não sofre dano, porém, em uma falha prossiga para o dano normalmente.

## LEVANTAR ▶

**Descrição:** Você fica de pé encerrando a condição **Derrubado 1º**.

## INTERAGIR ▶

**Descrição:** Você interage com objetos ao seu alcance, esta ação abrange qualquer interação que o personagem fizer com o cenário como, por exemplo, abrir a portas, sacar armas, beber o conteúdo de um frasco, etc.

## MIRAR ▶

**Descrição:** Você se concentra em melhorar sua pontaria contra seu alvo, receba +2 no próximo ataque a distância que realizar.

Um personagem pode se beneficiar de no máximo um bônus de +4 da ação Mirar.

## OBTER COBERTURA ▶

**Descrição:** Você se aperta contra uma parede ou se agacha atrás de um obstáculo.

Quando estiver se beneficiando de uma cobertura, ou estiver próximo de algo que lhe permite obter uma, e realizar esta ação considere a cobertura um passo maior. Por exemplo, se estiver atrás de uma cobertura leve e realizar esta ação a cobertura se torna moderada.

## PILOTAR ►

**Descrição:** Você controla um veículo que esteja dirigindo, mova-se uma quantidade de unidades igual a taxa de movimento do automóvel.

Em manobras arriscadas ou situações estressantes o narrador pode exigir um teste simples de Pilotar com dificuldade definida por ele.

## PREPARAR ►

**Descrição:** Você se prepara para reagir aos estímulos externos. Escolha uma ação que você tenha acesso e escolha um gatilho. Os gatilhos podem ser situações como “Quando meu inimigo se aproximar”, “Quando meu aliado abrir a porta”.

Se o gatilho escolhido ocorrer antes do início do seu próximo turno, realize a ação com uma reação.

## PROSTRAR ►

**Descrição:** Você deita no chão e recebe a condição **Derrubado 1º**.

## PROVOCAR ►

**Descrição:** Você desfere provocações ou insultos contra um alvo que possa te ouvir. Realize um teste competitivo de Intimidação contra Determinação.

Caso seja bem-sucedido, o alvo fica tentado a atacar seu provocador, recebendo -2 para atacar outros alvos que não sejam ele. Em uma falha, o alvo fica imune à ação Provocar por 10 minutos, alvos sem mente como golens não são afetados.

## RETIRAR-SE ►

**Descrição:** Você recua estratégicamente do combate, ande unidades iguais a sua taxa de movimento, ao contrário da maioria dos movimentos esse não gera ataques de oportunidade.

## RECARREGAR ►

**Descrição:** Recarregue uma arma a distância que você estiver empunhando, você deve possuir munição disponível para tal.

## AÇÕES ESPECIAIS

A seguir estão descritas ações que apenas alguns personagens podem realizar em um combate através de características únicas.

## ATAQUE DE OPORTUNIDADE ♦

**Descrição:** Uma vez por Rodada, utilizando uma reação, é possível realizar um ataque quando uma criatura sai de seu alcance.

Este ataque interrompe qualquer movimento, a ação utilizada neste movimento são perdidas.

Ataques de oportunidade só podem ser feitos por armas corpo a corpo ou habilidades que possuem o tempo de lançamento em Reação. Aplicam-se as regras normais neste ataque, exceto que o defensor não gera um Contra-Ataque.

## DISPAROS DE SUPRESSÃO ►

**Descrição:** Gaste 10 munições, até o início do seu próximo turno todas as criaturas em uma área de feixe grande recebem a penalidade de -1 para a ação Atacar, Conjurar e Esquivar.

## DISPAROS MÚLTIPLOS ►

**Descrição:** Realize uma quantidade de ataques igual a quantidades de munições em sua arma, até o máximo de 6 criaturas, com uma penalidade de -5.

## ENXURRADA DE GOLPES ►

**Descrição:** Realize um ataque contra cada criatura adjacente ao personagem com penalidade de -5.

## INVESTIDA ►

**Descrição:** Se movimente sua taxa de movimento e realize um ataque corpo a corpo em uma criatura no alcance.

Adicione um número de d6 extras igual ao seu bônus de rank de dano físico extra neste ataque.

## LEVANTAR ESCUDO ►

**Descrição:** Até o início do seu próximo turno o valor de defesa do escudo é aumentado em 1. O bônus concedidos por essa ação não são cumulativos.

## TIRO DE PRECISÃO ►

**Descrição:** Realize um ataque utilizando as regras normais, porém, adicione um bônus de +6 no teste de ataque.

# CLIMA

O clima influencia de diversas formas durante a aventura dos personagens, principalmente se estiverem nos ermos. Chuva forte pode atrapalhar a visão, o calor pode causar exaustão. Veja a seguir as regras para os diferentes climas.

## TEMPERATURAS EXTREMAS

Um personagem em climas muito quentes (Acima de 55° C) ou frios (Abaixo de -10° C), deve realizar a cada uma hora de viagem um teste simples de corpo com dificuldade difícil, em uma falha receba o 1º da condição Enfraquecido.

## NEBLINA

Criaturas em locais com neblina podem realizar a ação Esconder-se a qualquer momento. Ataques a distância sofrem uma penalidade de -2. Algumas habilidades que façam sentido, como uma lufada de vento ou semelhante, podem dissipar fazendo um teste simples de mente com dificuldade difícil.

## VENDAVAL

Vendaval aplica penalidade de -3 a ataques a distância. Opcionalmente se fizer sentido, a critério do Narrador, algumas habilidades com dano elemental podem se beneficiar ou se prejudicar desse clima tendo sua margem no dado de Reiki diminuída ou aumentada em um.

## FURACÃO

O furacão aplica uma penalidade de -4 a ataques a distância. Uma criatura em um furacão no início de seus turnos deve realizar um teste simples de agilidade com dificuldade difícil, criaturas que estejam voando recebem -4 para realizar esse teste. Em uma falha, o personagem é arremessado sofrendo  $2d6+2$  de dano físico.

## CHUVA FORTE

Chuva forte faz com que personagens recebam -2 em testes de atenção para ouvir e visualizar alvos a mais de 3 unidades. Opcionalmente se fizer sentido, a critério do Narrador, algumas habilidades com dano elemental podem se beneficiar ou se prejudicar desse clima tendo sua margem no dado de Reiki diminuída ou aumentada em um.

## TEMPESTADE

Personagens em uma tempestade recebem -4 para qualquer teste de atenção. Opcionalmente se fizer sentido, a critério do Narrador, algumas habilidades com dano elemental podem se beneficiar ou se prejudicar desse clima tendo sua margem no dado de Reiki diminuída ou aumentada em um. Personagens em plataformas instáveis como um barco, devem realizar um teste de agilidade com dificuldade média, caso contrário o personagem é derrubado da plataforma.

# CONFLITO SOCIAL

Em algumas situações os meios físicos não são a melhor opção, por exemplo, bater em um tribunal para convencê-los que você é inocente não é muito inteligente.

Os conflitos sociais podem ser divididos em três passos.

## 1. OBJETIVO

O conflito se inicia com um objetivo para ser alcançado, por exemplo, convencer um guarda a deixar você passar, conseguir informações de uma testemunha e etc.

## 2. MEIO

Para atingir um objetivo o jogador precisa escolher o meio que fará isso como, persuasão, enganação, intimidação e etc. Utilizando os mesmos exemplos do passo anterior teríamos, convencer um guarda a deixar você passar se passando por outra pessoa (enganação) e conseguir informações de uma testemunha interrogando-a (persuasão).

A circunstância é a vontade de uma criatura em cooperar com você, uma circunstância baixa, por exemplo, deixa o alvo menos suscetível a te ajudar. O narrado é o responsável por decidir a circunstância de um PN.

CIRCUNSTÂNCIA	EFETO
PÉSSIMA	-4 PARA TESTES SOCIAIS
RUIM	-2 PARA TESTES SOCIAIS
NEUTRA	-
BOA	+2 PARA TESTES SOCIAIS
MARAVILHOSA	+4 PARA TESTES SOCIAIS

### Intuição (1)

Você busca por indícios de mentiras em seu alvo. Realize um teste competido de Atenção contra Carisma do Oponente.

### Persuadir (1)

Você tentar convencer um alvo através do uso de argumentos lógicos, ou sentimentais.

### Enganar (1)

Você tenta enganar ou convencer um alvo através do uso de argumentos falsos.

### Intimidar (1)

Você tentar convencer o alvo através de ameaças físicas.





# CAPÍTULO 6

# NARRANDO\*

# PONTO DE VILANIA

Uma vez um sábio disse: Vilões são apenas protagonistas que escolheram o lado errado. Mas, ao contrário dos protagonistas o que ajuda os vilões não são forças incompreensíveis, mas sim, a força do mal.

O Ponto de Vilania é a representação da diferença esmagadora de poder entre uma pessoa normal e um vilão, invejosos dirão que você está trapaceando, não se deixe afetar por isso, pois o mal não joga limpo.

## CONSEGUINDO PONTOS DE VILANIA

Apenas o narrador possui Pontos de Vilania, abreviados como PV neste livro. No início de cada sessão o narrador ganha um PV por jogador presente na mesa. Não é possível ganhar mais pontos ao decorrer do jogo e assim como os PP todos os pontos restantes ao fim da sessão são perdidos.

## UTILIZANDO A VILANIA

Um Ponto de Vilania possui três usos:

### Retirada Estratégica

Vilões não fogem! Eles recuam de forma estratégica.

A qualquer momento em uma cena gaste um ponto e automaticamente seu vilão está fora dele. Você deve narrar como o vilão se

retira, seja através de um portal, aparição de capangas ou em um helicóptero.

### Reforços

Vocês não valem o meu esforço.

A qualquer momento em uma cena gaste um ponto e 1d4+2 capangas aparecerão, consulte o capítulo xx, na página xx para exemplos de capangas.

### Isso é tudo que você tem?

Que decepção, pensei que você seria um desafio.

Ao fracassar em um teste gaste um ponto e obtenha sucesso automático.

## FUNÇÃO DO NARRADOR

Como o próprio nome já diz o Narrador é aquele quem narra, conta uma história. O RPG ocorre na imaginação dos envolvidos e por isso é importante descrever as cenas de maneira que todos entendam o que está ocorrendo.

Uma história não se faz apenas com protagonistas, existem outros personagens que os jogadores poderão interagir, eles chamados de Personagens Do Narrador, abreviado como PN.

O narrador é um tipo especial de jogador que responde as ações dos personagens protagonistas. Apesar de o narrador ser o jogador com mais poder dentro da mesa, isso não quer dizer que ele jogue contra os outros, aliás não existem vencedores, RPG é um jogo cooperativo onde o objetivo é se divertir.

Algumas vezes durante o jogo podem ocorrer situações onde uma ação ou regra necessite da

aprovação do narrador, neste caso o narrador toma o papel de árbitro e deve ser o mais justo possível para assegurar a diversão de todos os presentes.

Cabe também ao narrador assegurar que todos os jogadores participem da mesa. Algumas pessoas são mais tímidas e demorarão mais para se sentirem confortáveis com o grupo, por isso passar o “holofote” da cena é muito importante.

Ao contar uma história é essencial que existam conflitos, coisas que tirarão os personagens de sua zona de conforto e os farão agir. Conflitos podem ser combates, diálogos, armadilhas ou PNs. O importante é que eles movam a história de um ponto a outro, colocá-los também fica a cargo do narrador.

## SESSÃO ZERO

Em um RPG é importante que haja comunicação e antes de começar a jogar todos os jogadores, incluindo o narrador, devem conversar e decidir algumas coisas importantes.

O primeiro passo é decidir qual será a proposta do jogo, os personagens podem ser heróis em ascensão, ou vilões em decadência. converse com seu grupo e garanta que todos opinem, de nada adianta o narrador contar uma história sobre heróis que salvarão o mundo se os jogadores querem jogar com exploradores espaciais.

O segundo passo é criar a ficha junto com seus jogadores, para auxiliá-los em qualquer dúvida que tiverem e também para que possam discutir qualquer outro

detalhe da ficha do personagem, como, por exemplo, a história.

É necessário que você, narrador, comunique seus jogadores em qual cenário a mesa ocorrerá, comunique também se existirá algum poder que será vetado, como, por exemplo, viagem temporal, criação de multiversos, etc.

O terceiro passo envolve conversar cuidadosamente com seu grupo sobre até onde você pode ir em sua história, todo mundo tem limites do que gostaria de ouvir sendo narrado.

Em Remasters usamos o sistema de Véu e Linha, que ajuda tanto o narrador quanto os jogadores a definirem de forma mais fácil o que deve ou não ser tratado durante o jogo.

O Véu são temas e situações que podem acontecer dentro da história mas, sempre que acontecerem devem ser narrados brevemente e sem muitos detalhes, como se um pano tivesse sido colocado na cena.

A Linha são temas e situações que deixam alguém dentro do jogo desconfortável e por isso devem ser evitados ao máximo.

Quando qualquer um, jogador ou narrador, declarar um véu ou linha ele não é obrigado a explicar o porquê escolheu.

Exemplos de Véu e Linha: Sangue, palhaços, insetos, etc.

## FERRAMENTAS DE NARRAÇÃO

Existem alguns acessórios e recursos que dão mais imersão na mesa de RPG, seja ele presencial ou online.

Remasters foi pensando para ser jogado sem a necessidade de mapas ou miniaturas. Todos esses elementos ficam a cargo da descrição do narrador e a imaginação dos jogadores.

Músicas e sons ambiente são os recursos mais utilizados para transmitir certos sentimentos durante uma cena.

Você também pode confecionar cartas, caixas e outros objetos semelhantes para dar um toque especial na sua mesa. Porém, tudo isso é opcional e não é realmente necessário para ter uma experiência completa em Remasters.

## CRIANDO AVENTURAS E CAMPANHAS.

Ao decorrer do capítulo 5, você encontrará com frequência as palavras Cenas, Sessões, Aventura e Campanha.

A seguir explicaremos o que significam esses termos.

### CENA

Cena é uma unidade de tempo que não é fixa. Ela representa uma parte da história, por exemplo, um duelo de piratas, uma conversa com o líder de uma organização ou uma investigação.

As cenas possuem um objetivo ou problema a ser resolvido. Elas começam quando um novo lugar ou situação é introduzido e

terminam quando o objetivo encontra uma resolução ou quando os personagens saem do local da cena e vão para outro.

O Narrador determina quando uma cena se inicia ou começa.

### SESSÃO

Sessão é o encontro do grupo de Jogadores com o Narrador para jogar. Pense que uma sessão é um episódio de um anime.

Uma sessão pode ser definida como uma composição de cenas que guiam a história.

Sessões não possuem uma duração fixa, quem decide o quanto longa é uma sessão são os Jogadores e o Narrador. Contudo, elas costumam durar em média de 4 a 5 horas.

### AVVENTURA

Uma aventura é uma história com começo, meio e fim. Pense nas aventuras como o arco de um anime.

Elas começam com um gancho e terminam quando a grande problemática é resolvida, como a derrota de um grande vilão ou a resolução de um grande mistério.

Uma aventura é composta por sessões conectadas que fazem parte de uma narrativa maior, que pode durar uma sessão ou se estender por várias.

### CAMPANHA

A campanha é um conjunto de aventuras interligadas que contam uma grande história.

Normalmente, ela terá o mesmo vilão ou um grupo de vilões desde o começo, cujo os perso-

nagens devem achar meios os derrotarem.

Campanhas possuem um tema central que é apresentado desde o começo. Por exemplo, o tema de uma campanha pode ser a jornada de um grupo de personagens para se tornarem grandes heróis (ou vilões) ou ser a busca por um artefato que pode mudar completamente a história.

Se uma sessão é um episódio de anime, as aventuras um arco,

## **Construindo um bom vilão**

*Antes de criar seu antagonista leve em consideração os seguintes valores para que seu antagonista seja ainda melhor.*

**Um oponente a altura.** Um antagonista deve ter um nível de poder igual ou maior que os personagens principais, se não ele seria um capanga. Lembre-se que poder nem sempre remete-se a força bruta, um antagonista pode ter poder social, sendo influente ou poder mental, sendo um estrategista genial.

**Uma ligação forte.** Um antagonista deve ter uma forte ligação com os protagonistas, ele deve fazer com que os personagens queiram se opor a ele.

Criar uma ligação dos PJ e o Antagonista parece difícil mas, isso acontece naturalmente durante uma aventura.

Se seu antagonista não tiver nenhuma relação com o passado dos PJ faça ele realizar alguma ação que deixe os PJs irritados e mostre que ele é um problema, como, por exemplo, sequestrar algum PN que seus jogadores gostam.

**Uma moralidade clara.** Seu antagonista deve ter um motivo para justificar suas ações. Se ele mata ou machuca pessoas, por que ele faz isso?

Dar motivos para seu antagonista faz com que suas ações se tornem críveis, faça com que seus jogadores entendam suas motivações mesmo não concordando com elas.

É claro, existem antagonistas que fazem maldade por simplesmente fazer, contudo, eles são sem profundidade e não acrescentam nada para sua história.

uma campanha praticamente é o anime todo.

## CRIANDO UMA AVENTURA

Criar uma história do zero pode parecer intimidador para Narradores iniciantes. Contudo, para auxilia-lós, separamos algumas dicas e ferramentas que irão auxilia-lo na criação de aventuras.

## A ESTRUTURA BÁSICA

### COMEÇO

Como tudo na vida uma aventura possui um começo. Nele é apresentado um gancho, um pontapé inicial, que faz os PJ terem motivos para se envolverem na aventura.

O gancho pode ser o pedido de um personagem que os jogadores obedecem, um mistério que precisa ser investigado ou grande torneio de artes marciais.

No começo da aventura é apresentado um objetivo ou problema a ser resolvido. O objetivo é a segunda forma de criar expectativas dar um guia para onde os jogadores devem seguir.

### MEIO

O meio de uma aventura é onde boa parte da história se passa. Nessa altura da aventura as escolhas dos personagens devem afetar o fim da aventura.

No meio da aventura os personagens podem enfrentar capan-

gas de um vilão, descobrir pistas do grande mistério por trás da aventura ou começarem a chegar perto de seu objetivo final.

Narrador, lembre-se que os personagens são os protagonistas de sua história, não os faça assistir tudo como um espectador, eles devem influenciar sua história.

### FIM

O fim de uma aventura é a conclusão da história, é onde ocorre o clímax. O clímax é a cena com mais tensão, tensão essa que é criada ao decorrer de toda a aventura.

A conclusão mostra as consequências das ações dos PJs e explica os mistérios da aventura.

Nem sempre é necessário explicar todas as pontas soltas de sua história, talvez seja interessante deixar alguns pontos em aberto para uma possível continuação.

Após entender a estrutura básica de uma aventura, é hora de criar a sua.

## 1. ANTAGONISTA

A primeira coisa que você deve pensar para sua aventura é o antagonista, ele é o PN que está por trás de todo o conflito de sua aventura é aquele que se opõe diretamente aos PJ.

Comece pensando em quem é seu antagonista, o que ele faz da vida? Qual é seu nível de poder? Quais são suas fraquezas?

Construir uma base para a história de seu antagonista é um bom ponto de partida, pense também em um objetivo e moti-

vação para seu antagonista.

O objetivo é aquilo que ele deseja alcançar, pode ser poder, status social, dinheiro, amor ou ódio.

A motivação é o porque seu antagonista faz suas ações. As motivações de um antagonista podem ser boas como a paz e ordem ou más como vingança e ganância.

Agora que você construiu a base de seu antagonista é hora de pensar em como ele irá realizar seus objetivos, quais métodos ele irá utilizar. Leve em consideração o tipo de poder de seu antagonista para determinar como ele irá realizar seus objetivos.

Um antagonista poderoso fisicamente alcança seus objetivos de maneira direta, usando a força, um antagonista influente na sociedade usa métodos mais sutis e lentos para alcançar seus objetivos.

Caso você esteja sem ideias para objetivos e maneiras de realizar um objetivo, consulte a tabela de objetivos de antagonista para se inspirar.

### *Limites de um antagonista*

*Até onde vão as motivações de seu antagonista?*

*Pense no que ele estaria disposto a fazer e sacrificar por seus objetivos. Talvez, ele possa perceber que o que está fazendo é errado.*

*Se você determinar que seu antagonista tem algum limite para seus objetivos, permita que seus*

*jogadores convertam ele para o lado certo usando um bom e velho discurso. Faça-os realizar um teste simples de carisma com a dificuldade que você achar apropriada.*

*Vilões que não possuem salvação e estão dispostos a dar tudo por seus objetivos, não possuem formas de serem convertidos e são a pura personificação da maldade.*

## **2. O CONFLITO**

Conflito é o problema principal que está acontecendo e precisa ser resolvido pelos PJ. Ele é um obstáculo que os personagens precisam enfrentar, são os problemas que atraem os personagens para a aventura ou consequências das ações de um antagonista.

Para criar um conflito pense num problema que precisa ser resolvido. A tabela de conflitos lista exemplos para suas aventuras.

## **3. GANCHO**

O gancho é um acontecimento que faz com que os personagens se envolvam com a história e a aventura, talvez eles possam fazer isso por vontade própria, um amigo de longa data pede por ajuda ou alguém manda os PJ resolverem o conflito.

A tabela de ganchos lista alguns exemplos de ganchos para suas aventuras.

## **4. LOCAL DA**

# AVVENTURA

É o lugar onde uma aventura se passa, onde os PJ estão e provavelmente ficarão durante a aventura.

O local de uma aventura pode ter vários tamanhos, variando desde uma casa até um país e quem sabe o planeta todo?

Algumas aventuras consistem de personagens indo de um local a até outro, já outras se passam em apenas um local.

Separamos abaixo os possíveis locais para sua aventura e maneiras para lidar com esses locais.

## ERMOS.

Os ermos são locais abertos e inóspitos, como florestas, montanhas, oceanos ou desertos. Caso queira criar uma aventura nos ermos, pense no porque os personagens estão indo para essa região.

Por serem locais inóspitos e inhabitados, eles possuem muitos perigos que atrapalham os personagens como o Clima.

## CONSTRUÇÕES.

Uma casa é uma construção, um castelo e os esgotos da cidade também.

Construções são locais de aventura que se passam em ambientes fechados. Caso queira criar uma aventura em uma construção pense no motivo que vai levar os personagens até essa construção, talvez o objetivo da aventura os leve até o local aonde a construção se encontra.

Os personagens também podem enfrentar problemas em

uma construção, comoseguranças, uma porta trancada ou a falta de luz.

## AMBIENTES URBANOS.

Sendo os locais mais comuns para acontecer uma aventura, ambientes urbanos correspondem a um conjunto de construções juntas de qualquer tamanho, como cidades e metrópoles.

Ambientes urbanos raramente causam problemas físicos para os PJ. As cidades possuem leis que os personagens devem seguir, caso contrário um Ranker ou a polícia local irá atrás dos PJ.

Ambientes urbanos são os locais mais fáceis para os personagens gastarem seus dados de renda.

## 5.

## ACONTECIMENTOS MENORES.

Uma aventura nem sempre precisa ter apenas um acontecimento ocorrendo ao mesmo tempo. Como o próprio nome diz acontecimentos menores são ocorrências que tem baixa influencia na história, eles podem ser uma missão secundária pedida por um PN, um objetivo opcional ou uma locação adicional para se explorar.

Colocar acontecimentos menores serve para “recheiar” a sua aventura, contudo tenha cuidado para que esses acontecimentos não desviem o rumo da sua aventura.

## **INTERAÇÃO SOCIAL.**

A interação social não é nada mais que os PJ interagindo com a sociedade. Ela pode consistir de conversas com as pessoas, organizações que fazem parte de um local ou a exerção de poder político de uma cidade. Sempre que quiser adicionar uma interação social pense num motivo para ela acontecer e nos objetivos dos personagens com essa interação, por exemplo, os personagens precisam de um barco para seguir o antagonista até uma ilha, porém nenhum deles possui dinheiro para comprar um, então após muita pesquisa eles descobrem que um dos Rankers da cidade está com um barco sobrando. Essa interação social pode consistir dos personagens convencendo esse Ranker a emprestar seu barco para os PJ.

Deixe seus jogadores livres para decidir de que maneira eles irão realizar seus objetivos de uma interação social. Caso você ache interessante, você pode estabelecer que um PN não fará um favor de graça e pedirá um favor para os PJs.

## **MISTÉRIO.**

O mistério consiste na falta de informações e no descobrimento das mesmas. Você pode querer usar o mistério para introduzir os personagens ao acontecimento principal ou todo o acontecimento ser um grande mistério.

Para adicionar mistério as suas aventuras pense em um acontecimento que os personagens precisam descobrir. Após isso

introduza seus jogadores até um local que possua pistas para esse acontecimento, por exemplo no local do crime de um item roubado foi encontrada uma luva que pertencia ao ladrão. A partir dai desenvolva uma investigação, onde os personagens irão pouco a pouco descobrindo o que realmente aconteceu. Você pode colocar quantas pistas quiser, contudo não se esqueça de dar respostas aos mistérios que você colocar em sua aventura.

## **LUTA**

Provavelmente esse acontecimento menor é o que irá mais aparecer durante uma aventura, afinal, é sobre isso que se trata esse sistema.

Considere colocar uma luta quando alguém, um grupo irá de frente contra os objetivos dos PJ ou quando alguma coisa desencadeia essa luta, por exemplo os capangas do antagonista podem querer parar os personagens, uma gangue pode ter se irritado e não tolerará a falta de respeito com a mesma.

Tome cuidado para que você não faça uma luta impossível de ser vencida, fazer isso pode frustrar seus jogadores. Caso você ache que uma luta não deve ser vencida, dê meios para que seus jogadores fujam para que mais

tarde retornem e vençam.

Caso tenha dúvidas se uma luta pode ser ou não vencida consulte o capítulo 6, nele apresentamos inimigos pré construídos para seus jogadores enfrentarem.

## 6. CLÍMAX

Como dito anteriormente o clímax é o ponto da aventura que engloba o ápice da tensão acumulada ao decorrer da mesma.

O Clímax podem ser uma luta épica direta contra o antagonista, o descobrimento de um grande plano que precisa ser detido imediatamente, etc.

O clímax normalmente possui a presença do antagonista contudo isso não é obrigatório, um acontecimento tão grande quanto uma luta contra o antagonista pode ser algo interessante.

Caso precise de inspiração para clímax, a tabela de clímax, apresenta ótimos exemplos.

## PERSONAGENS DO NARRADOR

Os PN's são todos os personagens interpretados pelo Narrador desde aliados ou inimigos, para sua aventura pense nos PN's mais relevantes, aqueles que irão ter mais impacto em uma aventura. Até aqui provavelmente você terá uma ideia de quais sejam esses PN's.

## DETALHANDO UM PERSONAGEM DO NARRADOR.

Diferente dos personagens do narrador genéricos, talvez seja interessante você detalhar os personagens mais relevantes. Quando estiver detalhando seu PN escreva uma frase para uma ocupação, aparência, personalidade, defeitos e aptidões.

A ocupação é o que o personagem faz para se sustentar, a aparência é uma descrição física do personagem, a personalidade é uma descrição de como o personagem age, o defeito é uma falha que o personagem tem e a aptidão é as qualidades que o personagem tem.

Caso você ache necessário, você pode dar a um PN uma ficha. Os PN's possuem uma ficha diferente dos jogadores para que fique mais fácil para o narrador administrar.

Uma ficha de PN contém os seguintes atributos: Vida, Ataque, Defesa, Resistência e Habilidade.

Vida. Representa a quantidade de Pontos de Acerto que o PN possui.

Resistência. Funciona da mesma que a dos PJ.

Ataque. Representa a dificuldade que um personagem tem para se esquivar de um ataque. Quando um PN realiza uma ação de ataque ou conjurar uma habilidade ele não rola um dado somado com um atributo e compara com uma rolagem do jogador, ao invés eles possuem um valor fixo de ataque e os PJ devem rolar apenas o teste de agilidade. Se um PJ obtiver um 1 no d20 considere que o PN teve um acerto crítico.

Defesa. Representa a dificul-

dade que um personagem tem para acertar um PN.

Em vez de rolar um dado mais agilidade, o PN utiliza o valor de defesa de sua ficha e compara com o ataque do PJ sempre que o PN for alvo de efeitos nocivos. Se o PJ não tirar o valor indicado considere que o PN se esquivou, em um 1 considere que o PN realizou um contra ataque.

Perícia. Representa o quanto boa é a aptidão do PN para realizar tarefas que não envolvam combate. O valor de perícia é somado ao d20 de um PN sempre que ele realizar um teste simples.

Habilidades. Representa quais habilidades e quantos usos elas têm.

## CRIANDO UMA FICHA DE PN

Quando estiver criando uma ficha de PN basta definir os valores que você Narrador achar apropriado. Contudo tenha em mente que valores altos em Ataque e Defesa podem fazer um PN se tornar muito difícil de ser enfrentado, portanto tome cuidado quando definir esses valores. No capítulo 6 você encontrará vários exemplos de fichas de PN para utilizar em suas aventuras.

## FICHAS DE PNs PROTAGONISTAS OU ANTAGONISTAS.

Caso você ache que o PN que esteja criando seja relevante para a história ou antagonista dê a ele uma ficha de jogador e siga as mesmas regras para a criação de PJs e dê a eles quantos progressos achar necessário.

Um antagonista possui pontos de protagonismo, contudo em vez de ter essa nomenclatura, antagonista possuem os Pontos de Vilania, o ponto de vilania possui usos diferentes do ponto de protagonismo, consulte a página 74 para mais informações.

## REGRA SITUACIONAL: LACAOS

Algumas vezes podem se encontrar lutando contra grandes quantidades de inimigos. Se estes inimigos não possuírem grande relevância para trama considere utilizar esta regra para acelerar a resolução do combate.

Alternativamente os PNs lacaios morrem com apenas um golpe, não importando o dano.

Exemplo: Os Jogadores estão atrás do perigoso vilão Dr. Periculoso e são impedidos de seguir em frente por seus lacaios, os malignos ocultistas Brancos. Como são muitos inimigos o Narrador decide usar a regra alternativa de Lacaios para deixar a cena mais rápida e divertida.

### OBJETIVOS DE ANTAGONISTA

ROLE 1D10	OBJETIVO	ROLE 1D6	COMO REALIZARÁ SEU OBJETIVO.
1	OBTER PODER.	1-2	REALIZANDO UM RITUAL MUITO BEM PLANEJADO PARA CRIAR ESSE PODER.
		3-4	ROUBANDO O PODER DE UMA ENTIDADE OU CRIATURA PODEROSA.
		5-6	BARGANHANDO COM UM SER OU DEUS.
2	ADQUIRIR A IMORTALIDADE PARA SI OU ALGUÉM.	1-2	OBTENDO UMA RELÍQUIA DA IMORTALIDADE
		3-4	BARGANHANDO COM UM SER PODEROSO.
		5-6	SE TORNANDO MAIS JOVEM.
3	OBTER UM ALIADO PODEROSO	1-2	criando esse aliado.
		3-4	convencendo o aliado a se aliar.
		5-6	forçar esse aliado a se aliar
4	ADQUIRIR UMA POSIÇÃO DE PODER	1-2	controlando as ações do governante.
		3-4	adquirindo o controle de um exército ou forças sociais.
		5-6	tomando o poder a força.
5	VENCER UM TORNEIO	1-2	vencendo o torneio diretamente
		3-4	sabotando os outros competidores fazendo que eles não possam lutar.
		5-6	convencendo os outros competidores a desistirem.
6	VINGAR-SE	1-2	assassinando o alvo.
		3-4	destruindo tudo o que o alvo ama.
		5-6	se tornando aliado do alvo do alvo e então traindo ele.
7	RECLUPRAR UM BEM ROUBADO	1-3	matando todos os membros desse clã ou linhagem
		5-6	convencendo pessoas a recuperarem o item roubado.
8	DESTRUÍR TOTALMENTE UM CLÃ OU LINHAGEM	1-2	matando todos os membros desse clã ou linhagem.

		3-4	IMPEDINDO QUE ESSE CLÃ OU LINHAGEM POSSUA DESCENDENTES.
		5-6	BANINDO TODO O CLÃ OU LINHAGEM.
9	CAUSAR CAOS OU REBELIÃO	1-2	DESTRUINDO TODOS OS LIDERES
		3-4	CULPANDO OS LIDERES POR UM CRIME
		5-6	criando falsos motivos para uma revolta
10	OBTER RIQUEZA	1-2	ROUBANDO DE TUDO E TODOS.
		3-4	CONQUISTANDO UM TESOURO.
		5-6	CAUSANDO CORRUPÇÃO E DESVIANDO.

## CONFLITOS

ROLE 1D10	CONFLITO
1	UMA INVASÃO ESTÁ ACONTECENDO
2	ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS ESTÃO ASSALTANDO LOJAS OU BANCOS.
3	ALGUÉM CONTRATOU ASSASSINOS DE ALUGUEL PARA MATAR OS JOGADORES
4	UMA PESSOA ESTÁ SENDO AMEÇADA POR CRIMINOSOS
5	OS JOGADORES OU ALGUÉM FOI ACUSADO POR UM CRIME QUE NÃO COMETELI.
6	ALGUÉM PODEROSO ESTÁ COMEÇANDO A DOMINAR A REGIÃO
7	UM CRIME MISTERIOSO ACONTECEU
8	UMA PESSOA FOI SEQUESTRADA, DESAPARECEU OU FOI ASSASINADA
9	OS JOGADORES PRECISAM INVADIR OU ESCAPAR DE UMA CONSTRUÇÃO
10	ROLE NESTA TABELA DUAS VEZES, IGNORE RESULTADOS REPETIDOS OU DEZ.

## GANCHO

ROLE 1D6	GANCHO
1	ALGUÉM QUE OS PJ'S SE IMPORTAM ESTÁ PEDINDO POR AJUDA.
2	ALGUÉM QUE OS PJ RESPEITAM PEDE QUE ELES VÃO ATÉ O LOCAL ONDE O CONFLITO ESTÁ ACONTECENDO.
3	OS PJ DEVEM IR PARA O LOCAL DO CONFLITO E RESOLVÊ-LO PARA GANHAR UMA RECOMPENSA
4	O CONFLITO ESTÁ ACONTECENDO EM UM LOCAL IMPORTANTE PARA OS PJ'S.
5	O CONFLITO DE ALGUMA MANEIRA CHEGA ATÉ OS PJ'S.
6	O OBJETIVO DOS PJ'S ESTÁ NO LOCAL DA AVENTURA.

## CLIMAX

### ROLE 106

### CLIMAX

- 1 OS PJS DESCOBREM QUE TUDO OQUE ELES FIZERAM NA VERDADE FAZIA PARTE DOS PLANOS DO ANTAGONISTA.
- 2 O ANTAGONISTA ATÉ AGORA DISFARÇADO COMO UM ALIADO TRAI A TODOS QUANDO SE APROXIMA DE SEUS OBJETIVOS.
- 3 OS PJ CHEGAM ATÉ UMA LOCAÇÃO AONDE O ANTAGONISTA E SEUS CAMPANGAS ESTÃO QUASE TERMINANDO SEUS OBJETIVOS.
- 4 OS PJS DEVEM ESCOLHER SE DEVEM PARAR O ANTAGONISTA OU SALVAR UM PN OU INOCENTES.
- 5 OS PNS DESCOBREM QUE O ANTAGONISTA NÃO PODE SER DERROTADO NO MOMENTO E DEVEM PROCURAR UMA MANEIRA DE ENFRAQUECE-LO
- 6 OS PNS ENFRENTAM O ANTAGONISTA EM UMA ÉPICA LUTA.





# CAPÍTULO 7

## COMPENDIUM DE CRIATURAS

O Capítulo a seguir apresenta criaturas para suas aventuras.

# INIMIGOS GENERICOS

ARANHA Rank D-

## Estatisticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
5	O	11	16	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
2	5	1	O	O	1

## Treinamentos

FURTIVIDADE (+7)

## Caracteristicas

TAMANHO MINUSCULO  
PODE ESCALAR AS PAREDES

## Ações

PICADA +2 PARA ATINGIR, 1 DE DANO FISICO.

CACHORRO Rank D-

## Estatisticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
10	O	11	11	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
2	2	1	O	O	3

## Treinamentos

RASTREAR (+3)

## Caracteristicas

TAMANHO PEQUENO

## Ações

MORDER +2 PARA ATINGIR, 1D6 + 2 DE DANO FISICO

## CIVIL

## Rank D-

## Estatisticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
20	O	11	10	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
O	O	1	3	2	1

## Treinamentos

2 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO NARRADOR

## Caracteristicas

-

## Ações

-

## COBRA

## Rank D-

## Estatisticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
10	O	12	13	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
1	5	2	O	O	1

## Treinamentos

FURTIVIDADE (+6)

## Caracteristicas

TAMANHO PEQUENO

## Ações

MORDIDA. +2 PARA ATINGIR, DANO 1D6 + 1 DE DANO FISICO. EM SUCESSO CAUSA O EFEITO DO VENENO CRANUS

**GATO****Rank D-****Estatisticas**

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
10	O	12	13	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
O	3	2	1	O	1

**Treinamentos**

- ATLETISMO (+3)

**Caracteristicas**

TAMANHO PEQUENO

**Ações**

GARRAS. +3 PARA ATINGIR, DANO 1D6+1

**INSETO****Rank D-****Estatisticas**

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
1	O	O	O	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
O	O	O	O	O	O

**Treinamentos**

-

**Caracteristicas**

VOAR (OPCIONAL)

**Ações**

PICADA. +1 PARA ATINGIR, 1 DE DANO FISICO

**PASSARO****Rank D-****Estatisticas**

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
10	O	11	12	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
1	2	1	O	O	3

**Treinamentos**

- OBSERVAR (+3)

**Caracteristicas**

- TAMANHO PEQUENO
- VOAR

**Ações**

BICADA. +1 PARA ATINGIR, 1D6 + 1 DE DANO FISICO.

**PEIXE****Rank D-****Estatisticas**

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
5	O	5	5	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
1	O	O	O	O	O

**Treinamentos**

- ATLETISMO (NADAR) (+2)

**Caracteristicas**

- RESPIRAR NA AGUA
- TAMANHO PEQUENO

**Ações**

-

## RATO

## Rank D-

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
5	O	9	13	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
O	5	1	O	O	O

### Treinamentos

FURTIVIDADE (+6)

### Características

TAMANHO MINÚSCULO

### Ações

MORDIDA. +1 PARA ATINGIR, 1 DE DANO.

## ÁGUA

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
20	O	14	17	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
2	6	3	O	O	2

### Treinamentos

OBSERVAR (+3)

### Características

VOAR  
TAMANHO PEQUENO

### Ações

BICADA/GARRAS. +4 PARA ATINGIR, 1D6 + 2 DE DANO FÍSICO

## CAVALO

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
30	O	13	14	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
6	3	2	1	O	O

### Treinamentos

ATLETISMO (+7)

### Características

TAMANHO GRANDE  
PODE REALIZAR A AÇÃO INVESTIDA

### Ações

COICE. +3 PARA ATINGIR, 1D8 + 6 DE DANO.

## CROCODILO

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
30	-	14	13	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
6	2	3	O	O	O

### Treinamentos

FURTIVIDADE (+4)  
INTIMIDAÇÃO (+1)  
ATLETISMO - NADAR (+7)

### Características

TAMANHO GRANDE  
RESPIRAR NA ÁGUA

### Ações

MORDIDA. +4 PARA ATINGIR, 1D8 + 6 DE DANO.

## LADRÃO

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
20	O		14	15	-
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
O	4	3	O	1	2

### Treinamentos

- FURTIVIDADE (+5)
- ARROMBAR (+4)
- CONHECIMENTO DAS RUAS (+1)
- OBSERVAR (+3)
- ENGANAR (+2)

### Características

VANTAGEM VELOZ

### Ações

FACA DE COMBATE. +4 PARA ATINGIR,  
1D6+2 DE DANO FÍSICO. TRAÇO LEVE,  
ASSASINA  
PISTOLA. +4 PARA ATINGIR. 2D6 DE  
DANO FÍSICO. TRAÇO LEVE.

## LOBO

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
20	O		15	14	-
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
2	3	4	O	O	2

### Treinamentos

- RASTREAR (+3)
- ATLETISMO(+4)

### Características

MATILHA.  
QUANDO O LOBO ESTIVER ENGAJANDO  
UMA CRIATURA QUE UM ALIADO ESTEJA  
ENGAJANDO ELE RECEBE UM BÔNUS  
DE +2 PARA A AÇÃO DE ATAQUE OU  
ESQUIVA

### Ações

MORDIDA. +4 PARA ATINGIR. 1D6 +2 DE  
DANO FÍSICO.

## POLICIAL

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
20	0	14	10	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
4	0	3	0	1	2

### Treinamentos

- OBSERVAR (+3)
- ATLETISMO (+1)
- IDENTIFICAR CENA DO CRIME (+1)
- PERCEBER MENTIRAS (+3)

### Características

VANTAGEM CASCA GROSSA  
 VANTAGEM SAQUE RÁPIDO  
 COLETE APROVA DE BALAS +2 DE  
 RESISTÊNCIA A DANOS FÍSICOS.

### Ações

CASSETETE. +4 PARA ATINGIR, 1D6+2 DE  
 DANO FÍSICO. TRAÇO APARAR  
 REVOLVER. +4 PARA ATINGIR, 2D8 DE  
 DANO FÍSICO.

## RANKER

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
20	0	14	15	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
0	2	3	4	2	1

### Treinamentos

- 4 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO NARRADOR

### Características

VANTAGEM LUTADOR.  
 1 VANTAGEM A ESCOLHA DO NARRADOR

### Ações

SOCO; +4 PARA ATINGIR, 1D6 + 1 DE DANO FÍSICO.

### Habilidades

O RANKER POSSUI 1 HABILIDADE DE 3OPC COM 2 USOS DIARIOS.

## SERPENTE

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
20	0	14	17	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
1	6	3	0	0	1

### Treinamentos

- FURTIVIDADE (+7)

### Características

TAMANHO PEQUENO

### Ações

MORDIDA. +4 PARA ATINGIR. 1D6 + 3 DE DANO FÍSICO. EM SUCESSO ELA CAUSA O EFEITO DO VENENO GALNUS.

## LADRÃO

## Rank D

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
20	O		14	15	-
COP O	AGI 4	COD 3	MNT O	CHA 1	ATC 2

### Treinamentos

·FURTIVIDADE

### Características

VANTAGEM VELOZ

### Ações

FACA DE COMBATE. +4 PARA ATINGIR,  
1D6+2 DE DANO.  
PISTOLA.

## ARANHA GIGANTE

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
60	O		17	13	15
COP 5	AGI 3	COD 5	MNT O	CHA O	ATC 3

### Treinamentos

·INTIMIDAR (+2)

### Características

·VISÃO NO ESCURO  
·ESCALAR PAREDES

### Ações

PICADA. +7 PARA ATINGIR. DANO 1D8+5.  
ALVOS ATINGIDOS SÃO AFETADOS PELO  
VENENO VERXIA

### Habilidades

TEIA DE ARANHA (USOS - 2)  
A ARANHA PODER DISPARAR UMA TEIA  
A ATÉ 10 UNIDADES DE DISTÂNCIA QUE  
COBRE UM MODELO DE EXPLOSÃO  
PEQUENO. TODAS AS CRIATURAS NESSA  
ÁREA DEVEM REALIZAR UM TESTE  
DE AGILIDADE CONTRA CDE CASO  
CONTRARIO RECEBERÃO A CONDIÇÃO  
PRESO 1.

## TUBARÃO

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
70	O		15	16	-
COP 7	AGI 4	COD 3	MNT O	CHA O	ATC O

### Treinamentos

-ATLETISMO (+8)

### Características

- TAMANHO GRANDE
- RESPIRAR NA ÁGUA

### Ações

MORDIDA; +5 PARA ATINGIR, 2D6+7 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS MORTIFERO.

## POLICIAL DA AGÊNCIA

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
40	O		16	13	-
COP 5	AGI 1	COD 4	MNT 1	CHA 2	ATC 3

### Treinamentos

- OBSERVAR (+5)
- ATLETISMO (+7)
- IDENTIFICAR CENA DO CRIME (+3)
- PERCEBER MENTIRAS (+4)

### Características

VANTAGEM CASCA GROSSA  
VANTAGEM SAQUE RÁPIDO  
COLETE APROVA DE BALAS +2 DE RESISTÊNCIA A DANOS FÍSICOS.

### Ações

RIFLE DE ASSALTO. +6 PARA ATINGIR, 3D6 DE DANO FÍSICO. ALCANCE 3, AUTOMÁTICA.

## LEÃO

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
70	O		16	16	-
COP 7	AGI 4	COD 4	MNT O	CHA O	ATC 3

### Treinamentos

ATLETISMO (+9)

### Características

TAMANHO GRANDE.

### Ações

GARRAS/MORDIDA. +6 PARA ATINGIR, 1D8+7 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS LEVE, OSCILANTE.

## RINOCERONTE

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
70	2	16	16	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
7	4	4	0	0	2

### Treinamentos

ATLETISMO (+9)

### Características

TAMANHO GRANDE.  
POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA

### Ações

CHIFRES. +6 PARA ATINGIR, DANO 108+7 DE DANO FÍSICO. +10G SE USAR INVESTIDA.

## URSO

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
70	0	17	15	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
7	3	5	0	0	2

### Treinamentos

ATLETISMO (+9)

### Características

TAMANHO GRANDE

### Ações

GARRAS. +6 PARA ATINGIR, DANO 108+7 DE DANO FÍSICO. TRAÇO LEVE.  
MORDIDA 20G+7 DE DANO FÍSICO.  
TRAÇOS MORTIFERO.

## LOBO ATROZ

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
50	0	17	16	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
5	4	5	0	0	3

### Treinamentos

- RASTREAR (+5)
- ATLETISMO (+7)

### Características

MATILHA.  
QUANDO O LOBO ESTIVER ENGAJANDO UMA CRIATURA QUE UM ALIADO ESTEJA ENGAJANDO ELE RECEBE UM BÔNUS DE +2 PARA A AÇÃO DE ATAQUE OU ESQUIVA

LÍDER DA MATILHA.

O LOBO ATROZ PODE UMA VEZ POR TURNO UTILIZAR A AÇÃO DE AJUDA EM QUALQUER LOBO ALIADO.

### Ações

MORDIDA. +7 PARA ATINGIR. 108 +5 DE DANO FÍSICO.

## SOLDADO

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
40	O	17	15	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
4	3	5	1	1	3

### Treinamentos

ATLETISMO (+6)

### Características

VANTAGEM SAQUE RÁPIDO  
ARMADURA MILITAR +3 DE RES(FÍSICA)

### Ações

O SOLDADO UTILIZA UMA ARMA DE FOGO A ESCOLHA DO NARRADOR. +7 PARA ATINGIR, DANO VARIADO.

## BESOURO GIGANTE

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
70	2F	15	16	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
7	4	3	0	0	0

### Treinamentos

-

### Características

TAMANHO GRANDE

VOO

POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA

### Ações

CHIFRE. +7 PARA ATINGIR, DANO 1D8 + 7 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS PERFLUINTE 2

## VELOCIRAPTOR

## Rank C

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
60	O	0	0	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
3	5	4	0	0	2

### Treinamentos

FURTIVIDADE (+7)

OBSERVAR (+4)

INTIMIDAR (+2)

### Características

POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA  
MATILHA.

QUANDO O VELOCIRAPTOR ESTIVER  
ENGAJANDO UMA CRIATURA QUE UM  
ALIADO ESTEJA ENGAJANDO, ELE  
RECEBE UM BÔNUS DE +2 PARA A AÇÃO  
DE ATAQUE OU ESQUIVA.

### Ações

GARRAS. +6 PARA ATACAR. DANO 1D6+3  
DE DANO FÍSICO. TRAÇO PERFLUINTE 1

ZUMBI

Rank C

### Estatísticas

---

HP	RES 2	ATK	DEF	CDE
30	FÍSICA	16	12	-

COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATG
5	0	4	0	0	0

### Treinamentos

---

-

### Características

---

MORTO-VIVO.

- IMUNE AS CONDIÇÕES : SENTIDO  
PREJUDICADO E MEDO
- IMUNE A DANOS MENTAIS
- VULNERABILIDADE +5 A DANOS  
ELEMENTAIS.

### Ações

---

PANCADA/MORDIDA. +6 PARA ATINGIR,  
1D6 + 5 DE DANO FÍSICO.

# INIMIGOS GENERICOS

## RANK B

AGENTE DA FER

Rank B

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE
60	4*	19	18	-
COP	AGI	COD	MNT	CHA
4	5	6	3	2

### Treinamentos

ATLETISMO (+7)

OBSERVAR (+7)

RASTREAR (+6)

CONHECIMENTO\* (+6)

O AGENTE DA FER, PROVAVELMENTE POSSUI CONHECIMENTO DAS DOS PODERES E FRAQUEZAS DO RANKER QUE ELE ESTÁ ATRÁS E POSSUI ESTRATÉGIAS PARA NEUTRALIZA-LO.

### Características

VANTAGEM SAQUE RÁPIDO

ARMADURA DAS FORÇAS ESPECIAIS

+4 DE RES A UM TIPO DE DANO, NORMALMENTE AQUELE QUE O RANKER CAÇADO CAUSA.

### Ações

O AGENTE DA FER UTILIZA UM DOS DOS ARMAMENTOS ABAIXO.

RIFLE SNIPER DA FER. +9 PARA ATINGIR. 4D8 DE DANO FÍSICO. EM UM ACERTO, O ALVO SOFRE OS EFEITOS DO VENENO PLACRUM.

FUZIL DE ASSALTO DA FER. +9 PARA ATINGIR. 4D6 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS DUAIS MÃOS, AUTOMÁTICA.



## ARANHA GIGANTE RAINHA

### Rank B

#### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
80	2F	19	17	16	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
5	4	6	0	0	3

#### Treinamentos

·INTIMIDAR (+3)

#### Características

- VISÃO NO ESCURO
- ESCALAR PAREDES
- SENTO ARANHA.

A ARANHA RAINHA CONSEGUE SENTIR A PRESENÇA DE QUALQUER CRIATURA QUE TOQUE AS TEIAS DE SUA TOCA.

#### Ações

PICADA. +9 PARA ATINGIR. DANO 1D8+5.  
ALVOS ATINGIDOS SÃO AFETADOS PELO VENENO VERXIA

#### Habilidades

---

TEIA DE ARANHA (USOS - 4)  
A ARANHA PODER DISPARAR UMA TEIA A ATÉ 10 UNIDADES DE DISTÂNCIA QUE COBRE UM MODELO DE EXPLOSÃO PEQUENO. TODAS AS CRIATURAS NESSA ÁREA DEVEM REALIZAR UM TESTE DE AGILIDADE CONTRA CDE CASO CONTRÁRIO RECEBERÃO A CONDIÇÃO PRESO 1.

## ELEFANTE

### Rank B

#### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
100	3F	18	17	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
9	4	5	1	0	4

#### Treinamentos

-

## Características

TAMANHO GIGANTE  
POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA.

## Ações

CHIFRES. +8 PARA ATINGIR. 2D6+9 DE DANO FÍSICO.  
PATADA. +8 PARA ATINGIR. 2D8+9 DE DANO FÍSICO.

### GENERAL ZUMBI

### Rank B

#### Estatísticas

HP	RES	5	ATK	DEF	CDE
60	FÍSICA		18	19	-
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
6	3	5	1	0	0

#### Treinamentos

ATLETISMO (+9)

## Características

MORTO-VIVO.  
IMUNE AS CONDIÇÕES : SENTIDO PREJUDICADO E MEDO

IMUNE A DANOS MENTAIS  
VULNERABILIDADE +5 A DANOS ELEMENTAIS.  
POSSUI ARMADURA MEDIEVAL. +3 DE RES FÍSICA.  
POSSUI 1 ESCUDO. +2 PARA AÇÃO DE ESQUIVA.

## Ações

PANCADA/MORDIDA. +8 PARA ATINGIR, 1D8 + 6 DE DANO FÍSICO.  
ESPADA. +8 PARA ATINGIR. 1D8+6 DE DANO FÍSICO. TRAÇO LARGO, VERSATIL.

### LOBO GIGANTE

### Rank B

#### Estatísticas

HP	RES		ATK	DEF	CDE
70	O		19	17	-
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
8	4	6	0	0	4

#### Treinamentos

- RASTREAR (+7)
- ATLETISMO(+11)

## Características

TAMANHO GIGANTE.

MATILHA.

QUANDO O LOBO ESTIVER ENGAJANDO UMA CRIATURA QUE UM ALIADO ESTEJA ENGAJANDO ELE RECEBE UM BÔNUS DE +2 PARA A AÇÃO DE ATAQUE OU ESQUIVA

LÍDER DA MATILHA.

O LOBO ATROZ PODE UMA VEZ POR TURNO UTILIZAR A AÇÃO DE AJUDA EM QUALQUER LOBO ALIADO.

## Ações

MORDIDA. +7 PARA ATINGIR. 2D8+8 DE DANO FÍSICO.

SERPENTE GIGANTE

Rank B

## Estatísticas

HP 60	RES 2F	ATK 14	DEF 17	CDE -
----------	-----------	-----------	-----------	----------

COP 7	AGI 6	COD 5	MNT 0	CHA 0	ATC 3
----------	----------	----------	----------	----------	----------

## Treinamentos

FURTIVIDADE (+9)

## Características

TAMANHO GIGANTE

## Ações

MORDIDA. +8 PARA ATINGIR. 2D8 + 7 DE DANO FÍSICO. EM SUCESSO ELA CAUSA O EFEITO DO VENENO GALNUS MORBIDUS.

SOLDADO DE KHOLDNA Rank B

## Estatísticas

HP 60	RES 2F	ATK 19	DEF 17	CDE -	
COP 5	AGI 4	COD 6	MNT 4	CHA 2	ATC 3

## Treinamentos

ATLETISMO(+8)

OBSERVAR(+6)

FURTIVIDADE()

1 TREINAMENTO A ESCOLHA DO NARRADOR

## Características

POSSUI ARMADURA DE SOLDADO +2 DE RES FÍSICA.

POSSUI A VANTAGEM ESPADACHIM.

## Ações

GARRAS (APENAS TRANSFORMADO). +11 PARA ATINGIR, 1D6+5 DE DANO FÍSICO. TRAÇO LEVE.

## Habilidades

TRANSFORMAÇÃO ANIMAL. USOS 4.  
O SOLDADO DE KHOLDNA SE METAMORFOSEIA EM UM HOMEM-LOBO, TRANSFORMANDO SUAS MÃOS EM GARRAS E RECEBENDO +2 DE COORDENAÇÃO.  
VISÃO DO PREDADOR. USOS 4  
O SOLDADO DE KHOLDNA TEMPORARIAMENTE MELHORA SUA VISÃO, PERMITINDO RECEBER UM BÔNUS DE +6 PARA O TREINAMENTO DE OBSERVAR.

## TIGRE DENTES DE SABRE Rank B

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
60	O	O	O	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
5	6	5	1	O	4

### Treinamentos

RASTREAR(+4)  
ATLETISMO(+8)  
PERCEBER(+7)  
FURTIVIDADE(+9)

### Características

POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA.

### Ações

MORDIDA. +8 PARA ATINGIR. 1D8+5 DE DANO FÍSICO, TRAÇO MORTIFERO E ASSASSINA.  
GARRAS. +8 PARA ATINGIR, 1D6+5 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS LEVE.

## TRICERATOPS

## Rank B

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
100	4F	18	16	-	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
8	3	5	O	O	2

### Treinamentos

-

### Características

TAMANHO GIGANTE,  
POSSUI ACESSO A AÇÃO INVESTIDA

### Ações

GOLPE COM A CAUDA. +8 PARA ATINGIR,  
1D8+8 DE DANO FÍSICO TRAÇO LARGO.  
CHIFRES. +8 PARA ATINGIR, 2D6+8 DE  
DANO FÍSICO. TRAÇO PERFORANTE 2.

# INIMIGOS GENERICOS

## RANK A

### AGENTE DO ESQUADRÃO 0 Rank A

#### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
80	4*	20	20	16	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
4	6	6	4	2	4

#### Treinamentos

ATLETISMO (+8)

OBSERVAR (+8)

RASTREAR (+7)

CONHECIMENTO\* (+7)

O AGENTE DA FER, PROVAVELMENTE POSSUI CONHECIMENTO DAS DOS PODERES E FRAQUEZAS DO RANKER QUE ELE ESTÁ ATRÁS E POSSUI ESTRATÉGIAS PARA NEUTRALIZA-LO.

#### Características

VANTAGEM SAQUE RÁPIDO

ARMADURA DAS FORÇAS ESPECIAIS

+4 DE RES A UM TIPO DE DANO, NORMALMENTE AQUELE QUE O RANKER CAÇADO CAUSA.

#### Ações

O AGENTE UTILIZA UM DOS DOS ARMAMENTOS ABAIXO.

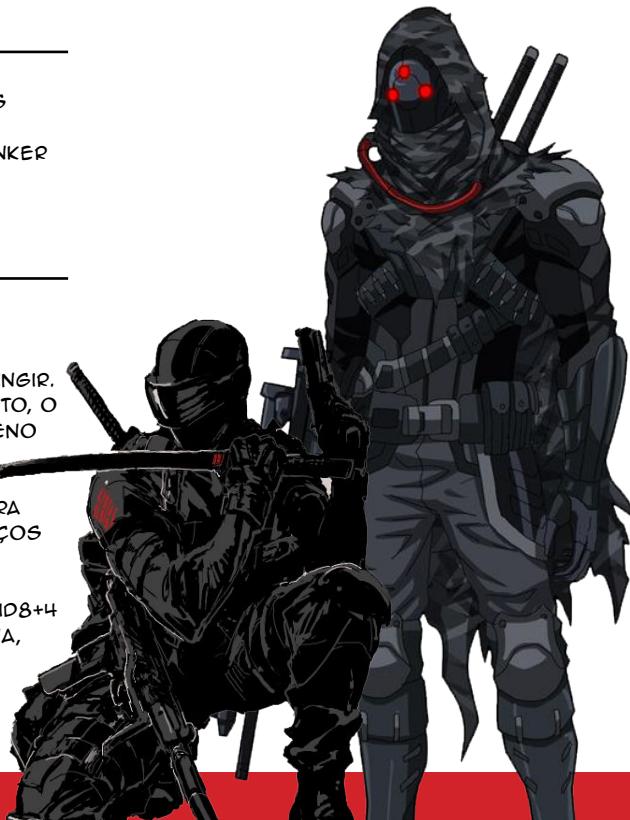
RIFLE SNIPER DA FER. +10 PARA ATINGIR. 4D8 DE DANO FÍSICO. EM UM ACERTO, O ALVO SOFRE OS EFEITOS DO VENENO PLACRUM.

FUZIL DE ASSALTO DA FER. +10 PARA ATINGIR. 4D6 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS DUAS MÃOS, AUTOMÁTICA.

KATANA DA FER. +10 PARA ATINGIR. 1D8+4 DE DANO FÍSICO. TRAÇOS ASSASINA, MORTIFERA.

#### Habilidades

O AGENTE DO ESQUADRÃO O POSSUI 3 HABILIDADES DE 5 USOS CADA UMA. AS HABILIDADES TREINADAS PELO AGENTE SÃO AQUELAS QUE POSSAM NEUTRALIZAR COM EFICIÊNCIA O RANKER CAÇADO.





## SAMURAI DE YONOJI

Rank A

### Estatísticas

HP	RES	ATK	DEF	CDE	
100	3F	21	19	16	
COP	AGI	COD	MNT	CHA	ATC
6	5	7	5	3	4

### Treinamentos

ATLETISMO (+10)  
PERCEBER (+4)  
INTIMIDAÇÃO (+7)  
+2 TREINAMENTOS A ESCOLHA DO NARRADOR.

### Características

ARMADURA MEDIEVAL. +3 DE RES FÍSICA;  
VANTAGEM SAQUE RÁPIDO.  
LÍDER.  
O SAMURAI PODE UTILIZAR A AÇÃO DE  
AJUDAR GRATUITAMENTE UMA VEZ POR  
TURNO.

### Ações

O SAMURAI UTILIZA UMA DAS ARMAS A  
SEGUIR DE ACORDO COM SUA DINASTIA.

ARCO(DINASTIA BUI).  
+12 PARA ATINGIR. 2D8 DE DANO FÍSICO.  
ALCANCE 3

ALABARDA(DINASTIA SHU)  
+12 PARA ATINGIR, 2D6+6 DE DANO  
FÍSICO. TRAÇOS DUAS MÃOS,  
OSCILANTE.

KATANA(DINASTIA HANGIN)  
+12 PARA ATINGIR. 1D6 DE DANO FÍSICO.  
TRAÇOS VERSATIL, MORTIFERA.

LANÇA GRANDE(DINASTIA IWA).  
+12 PARA ATINGIR. 1D10+6 DE DANO  
FÍSICO. TRAÇOS DUAS MÃOS  
PERFURANTE 4

## Habilidades

### AS HABILIDADES DE UM SAMURAI VARIAM DE ACORDO COM SUA DINASTIA.

**HABILIDADES DA DINASTIA BUI**  
**BRILHO LONGÍNUO - USOS 5**  
O SAMURAI DISPARA UM PROJETIL DE FOGO QUE EXPLODE AO CONTATO UTILIZANDO SEU ARCO. TODAS AS CRIATURAS DENTRO DE UM MODELO DE EXPLOSÃO MÉDIO DEVEM REALIZAR UM TESTE DE AGILIDADE CONTRA CDE. EM UMA FALHA RECEBERÃO 8D6+5 DE DANO ELEMENTAL.

**MARCA DAS CHAMAS - USOS 5**  
O SAMURAI MARCA UMA CRIATURA QUE ESTEJA A ATÉ 15 UNIDADES DE DISTÂNCIA. ESSA CRIATURA RECEBE A CONDIÇÃO MARCADO GRAU 3.

**VOO - USOS 5**  
O SAMURAI UTILIZA AS CHAMAS PARA SE PROPULSIONAR NO AR, PERMITINDOO VOAR.

**HABILIDADES DA DINASTIA IWA**  
**ESTABILIZAR - USOS 5**  
O SAMURAI CRIA UM ESCUDO FEITO DE ROCHAS QUE O RODEIA DURANTE UMA CENA. ENQUANTO ESTIVER COM ESSE ESCUDO ELE RECEBE 30 PONTOS DE VIDA TEMPORARIOS E +3 DE RESISTÊNCIA FÍSICA.

**MURALHA ROCOSA - USOS 5**  
O SAMURAI CRIA 4 PAREDES FEITAS DE ROCHAS QUE COBRE UM MODELO DE EXPLOSÃO MÉDIO, CADA PAREDE POSSUI 50 PONTOS DE ACERTO.

**METEORO DA JUSTIÇA - USOS 5**  
O SAMURAI CRIA UMA GRANDE ROCHA QUE ATINGE TODAS AS CRIATURAS QUE ESTEJAM DENTRO DE UM MODELO DE EXPLOSÃO GRANDE ADJACENTES A ELE. OS ALVOS DEVEM REALIZAR UM TESTE DE AGILIDADE CONTRA CDE, EM UMA FALHA AS CRIATURAS RECEBEM 4D6+5 DE DANO FÍSICO E A CONDIÇÃO PETRIFICADO.

**HABILIDADES DA DINASTIA HANGIN**  
**PASSOS DO VENTO - USOS 5**  
O SAMURAI TELEPORTA-SE PARA UMA ZONA QUE ESTEJA A ATÉ 10 UNIDADES DE DISTÂNCIA.

**VENDAVAL CORTANTE - USOS 5**  
O SAMURAI CRIA UM FURACÃO DENTRO DE UM MODELO DE EXPLOSÃO MÉDIO ADJACENTE A ELE QUE DURA UMA CENA. TODOS AS CRIATURAS, EXCETO O SAMURAI QUE ADENTRAREM ESSA ÁREA OU COMEÇAREM SEU TURNO DENTRO DELA, DEVEM REALIZAR UM TESTE DE AGILIDADE CONTRA CDE EM UMA FALHA RECEBERÃO 6D6+5 DE DANO ELEMENTAL.

**BENÇÃO DO VENDAVAL - USOS 5**  
O SAMURAI MANIPULA O VENTO AO SEU FAVOR, FAZENDO COM QUE ELE ADQUIRA A CAPACIDADE DE PREVER OS MOVIMENTOS INIMIGOS PERMITINDO RECEBE UM BÔNUS DE +3 PARA A AÇÃO DE ATAQUE.

### HABILIDADES DA DINASTIA SHUI

**CHAMAR TEMPESTADE - USOS 5**  
O SAMURAI FAZ COM QUE DURANTE UMA CENA, UMA TEMPESTADE SE INICIE.

**LANÇA TROVÃO - USOS 5**  
O SAMURAI LEVANTA SUA ALABARDA PARA OS CÉUS E FAZ COM QUE 1 RAIQ ATINJA 4 ALVOS A ATÉ 20 UNIDADES DE DISTÂNCIA, REALIZE UM ATAQUE DE HABILIDADE, EM UM SUCESSO OS ALVOS RECEBEM 8D6+5 DE DANO ELEMENTAL.

**MANIPULAR ÁGUA - USOS 5**  
DURANTE UMA CENA O SAMURAI TEM TOTAL CONTROLE SOBRE A ÁGUA, PODENDO MOLDA-LA E MANIPULA-LA. ALÉM DISSO ELE POSSUI A CAPACIDADE DE ANDAR E RESPIRAR NAS ÁGUAS.

## BESTAS DE REIKI

Os jogadores não podem se transformar em bestas de reiki, a menos que o narrador diga o contrário. Diferentes dos outros inimigos que um jogador pode enfrentar individualmente, as bestas de Reiki são feitas para um grupo todo enfrentar.

*O que são bestas de Reiki?*

Bestas de Reiki são criaturas sem controle extremamente poderosas, rankers que se perdem para o poder do Reiki podem acabar se tornando bestas de reiki.

