

ÔMEGA (Artefato. Ajuste de Nível +1)

- Este artefato transforma seu usuário em um time de um homem só - capaz de manter um fluxo constante de ataques, difícil de acertar e capaz de absorver um grande quantidade de dano SE e QUANDO ele for atingido - todas qualidades fantásticas, de fato, se você pretende confrontar gangues criminosas, cientistas malvados e enxames de buchas de canhão praticamente por conta própria.

- Ainda assim, embora possa ser bastante surpreendente, o usuário não se torna invencível - mas chega bem perto disso.

- Por Padrão, este Artefato fornece as seguintes Habilidades Passivas:

- **Barragem de Disparos:** O personagem ganha dois ataques adicionais com seu maior bônus de ataque numa ação de ataque total usando armas de distância;

- **Magnetismo Irresponsável:** aqueles que possuem poder também possuem responsabilidades.

- O usuário do ÔMEGA atrai a atenção inapropriada e perigosa de parceiras atraentes, namoradas antigas, amigas de infância, possíveis descendentes, e várias outras responsabilidades saídas de todo lugar - incluindo possíveis rivais.

- Ele também atrai aliados em potencial que possuem habilidades úteis, mas que podem acabar entrando em problemas dos quais precisarão ser resgatados.

- Essa habilidade não possui um custo em energia, está sempre ativa e não pode ser desativada.

- Em compensação, o personagem recebe um bônus de +12 em qualquer teste relacionado com interação social (como Blefar, Obter Informação ou Sentir Motivação).

- **Pontos de Energia (PE):** o personagem começa com uma quantidade de Energia igual a (FOR + DES + CON)/3 Pontos.

- Se sua pilha de Energia ficar menor que 5 pontos o personagem fica Fatigado (For-2, Des-2, não pode investir nem correr).

- Aos 0 pontos, ele fica Exausto (For -6, Des -6, Não pode investir nem correr e seu deslocamento cai pela metade).

- Estes pontos de energia podem ser utilizados para alimentar os seguintes poderes:

- **Apenas um Arranhão:** por 1 PE, o personagem toma 1 hora para recuperar em PV's o equivalente a 2 dias de descanso completo, e recebe um bônus de +10 em testes para resistir a intoxicantes em geral (como venenos e bebidas alcoólicas).

- Em uma emergência, é possível restaurar 2d4 PV's de uma vez por PE aplicado, até um máximo de 6d4 PV's por rodada.

- **Barragem Potente:** O usuário pode dispendir 2 PE para somar seu modificador de Força nas suas jogadas de ataque e dano durante 3 minutos com sua arma de distância.

- **Homem de Bronze:** O usuário pode gastar 1 PE para ganhar Resistência à Energia 8, Redução de Dano 4/- e ignorar 2 pontos de dano de habilidade recebidos durante 1 hora.

- Por mais 2 PE o personagem dobra esses benefícios, mas apenas por 10 minutos.

- **Vontade Impassível:** O usuário passa a manter uma personalidade impassível e é quase impossível de se controlar mentalmente.

- O personagem pode anular efeitos de Medo, Possessão, Encantamento, Imobilização, e outras formas de controle mental por 1 PE.

- Poderes contínuos, como Auras de Medo, são suprimidas por 10 rodadas por PE aplicado.

- O personagem pode fazer um novo teste de resistência contra leitura mental e efeitos de "detectar verdade" por 1 PE.

- Por 3 PE, o personagem pode apresentar pensamentos e aura da verdade falsos contra magias de detecção, e de quebra ignorar dores indefinidamente durante a sessão de tortura que virá logo a seguir.

- Em todos os casos citados, O personagem deve gastar a energia cada vez que for alvo de um desses tipos de ataque.

- **Ataque Astuto:** gaste 1 PE como parte de uma ação de ataque para forçar o alvo atingido a fazer um teste de Força de Vontade CD (16 + Mod.For) ou sofrer um dos seguintes efeitos:

- • Empurrado (1d4 x 1.5) Metros. Esse deslocamento pode provocar Ataques de Oportunidade.

- • Cego, Pasma ou Enjoado por 2 rodadas.

- • Surdo, Enredado ou Abalado por 3 rodadas.

- **Sentido de Perigo:** Uma vez por rodada, o personagem pode gastar 1 PE para ficar em guarda (negando Surpresa) e/ou dar um passo de 1.5m; Isso não conta como uma ação e pode ser feito a qualquer momento.

- Se o usuário optar por gastar 2 PE, ele também pode fornecer aviso suficiente de um ataque recebido ou da ativação de uma armadilha para permitir que qualquer companheiro dentro de 6m faça um passo de 1.5m também.
- Por 3 PE, o usuário pode negar Surpresa para seus companheiros dentro desse mesmo raio.
- Infelizmente, nenhum personagem pode ser ajudado pelo Sentido de Perigo - seja ele próprio ou de outra pessoa - mais de uma vez por rodada.
- **Pegada Explosiva:** por 1 PE, concede ao personagem +6 em jogadas de ataque e dano com armas corpo-a-corpo durante 10 minutos.
- **Fratura:** por 1 PE, o personagem recebe um bônus +6 nas jogadas de ataque à distância por 10 minutos.
- **Munição Infinita:** apesar do nome, permite ao personagem apenas puxar do nada, como parte de uma ação de ataque, uma unidade de munição que custe no máximo 15 po. Alguns exemplos são citados abaixo:
 - Flecha Comum (0.1po);
 - Flecha de Ferro Frio (0.2po);
 - Flecha de Ponta Cristalina (5po, ignora 1/2 do bônus de armadura e deflexão do alvo, +1d6 de dano contra objetos);
 - Flecha de Aço Primitivo (0.3po);
 - Flecha de Prata (2po);
 - Cobertura de Adamantina (+10po adicionados ao preço de outras munições);
 - Cobertura de Prata (+0.5po adicionados ao preço de outras munições).
 - A munição desaparece de imediato após o uso ou alguns segundos caso o personagem a largue em algum lugar.
- **Código de Cores:** Cada cor representa o tipo de ação necessária para ativar cada habilidade.
 - Ação Imediata
 - Parte de Uma Ação
 - Ação de Movimento
 - Ação Padrão
 - Ação de Rodada Completa
 - Ação Realmente Longa