

SISTEMA DE REGRAS — OPERAÇÃO MARÉ CINZA

1. ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

Cada personagem possui **1000 pontos** para distribuir entre os atributos abaixo.

- **Força**
- **Agilidade**
- **Resistência**
- **Mira**
- **Reforçar**
- **Controle Anômalo**

Observação: Ser anômalo concede um bonus de + 50% em resistência e força

A vida do personagem é calculada com (Resistência x 2 + Bônus)

2. MECÂNICA BASE

O sistema utiliza **1d100**.

Teste padrão

- O Mestre define qual atributo será usado e qual o valor necessário para sucesso da ação.
- O jogador rola **1d100**.
- Se o valor do dado for maior **ou igual** ao valor definido, a ação é um **SUCESSO**.
- Se o valor for **menor**, a ação é uma **FALHA**.

3. REFORÇO (SEGUNDA CHANCE)

Quando um jogador falha em um teste, ele pode optar por usar **Reforço**.

O Reforço representa uma **aposta arriscada**, forçando o corpo ou as habilidades anômalas além do limite seguro.

Como funciona o Reforço

- Após uma falha, o jogador declara que vai usar Reforço.
- O novo teste utiliza o valor do atributo original **somado a um número aleatório baseado na metade do atributo Reforçar**.

Cálculo do Reforço

$$\text{Chance com Reforço} = SA + D(SR/2)$$

SA = Status do atributo usado

SR = Status do Reforço

D = Dado do Reforço

Exemplo:

SA - Agilidade: 180

SR - Reforçar: 120 = **60**

D - Resultado **d60**: 20

- Chance final: 180 + 20 = **200**

Se o resultado do dado for **menor ou igual ao número definido pelo mestre**, o teste é um **SUCESSO FORÇADO**.

5. ATRIBUTOS GERAIS

Os atributos representam a capacidade bruta do personagem em diferentes áreas, como força física, agilidade, resistência, precisão e controle. Em situações que envolvem risco, esforço extremo ou execução precisa, o mestre pode determinar que a ação exige um nível mínimo de competência para ser realizada com sucesso.

Para isso, o mestre define um Valor Necessário (VN), de acordo com a dificuldade da ação e as condições do ambiente.

- Se o valor do atributo do personagem for igual ou superior ao Valor Necessário, a ação é considerada um **SUCESSO** automático, sem a necessidade de rolagem de dados.
- Se o valor do atributo for inferior ao Valor Necessário, o jogador deverá realizar um teste rolando 1d100 e aplicar a fórmula abaixo.

Resultado Final = Atributo + $(d100 \div 2)$

Exemplo:

Mestre Define o VN para 250 pontos em força.

Jogador rola o d100 com resultado 80.

Jogador tem 180 pontos em força (Caso o jogador for um anômalo recebe o bônus de 50%).

Resultado Final = $180 + (80 \div 2) = 220$

Como o Resultado Final foi maior que o VN(200) a jogada foi um **SUCESSO**.

6. DEFINIÇÃO ATRIBUTOS

- **Força**

Usada para:

- Combate corpo a corpo
- Arrombamentos
- Empurrar, segurar ou quebrar objetos

- **Agilidade**

Usada para:

- Esquivas
- Movimentos rápidos
- Furtividade

- **Resistência**

Usada para:

- Suportar dano
- Resistir a dor, venenos e fadiga
- Testes prolongados

- **Mira**

Usada para:

- Armas de fogo
- Ataques à distância
- Ações que exigem precisão

- **Controle Anômalo**

Usado para:

- Ativar habilidades
- Manter poderes ativos
- Evitar perda de controle
- Força da Habilidade

- **Reforçar**

- Não é usado em testes diretos
- Define o quanto o personagem é eficiente ao **forçar uma segunda chance**
- Quanto maior, mais segura é a aposta
- Mais detalhes no **tópico 3**.

6. CARGA ANÔMALA

A Carga Anômala(CA) representa o quanto o corpo e a mente do personagem conseguem suportar o uso de habilidades anômalas antes de entrar em estado de exaustão. Cada personagem contém uma barra de carga anômala usando o seguinte calculo:

$$\text{Carga Anômala Máxima} = \text{Controle Anômalo} + (\text{Resistência} \div 2)$$

O Player pode criar habilidades livremente, porém o custo de carga anômala é por decisão do mestre, a carga anômala regarrega naturalmente

- Exemplo:

10–20 CA → habilidades simples (ativação curta, efeito limitado)

25–40 CA → habilidades moderadas (combate direto, controle parcial)
50–80 CA → habilidades poderosas (grande impacto, área, mutações)
100+ CA → habilidades extremas ou proibidas

Ao usar uma habilidade, o jogador subtrai o custo do valor atual de Carga Anômala.

7. EQUIPAMENTOS

Após o Incidente Atlas, o Composto-A passou a ser utilizado não apenas em pesquisas biológicas, mas também no desenvolvimento de equipamentos experimentais. Seu uso permite que indivíduos comuns enfrentem Anômalos, porém envolve riscos severos devido à instabilidade da substância.

Todo equipamento que utiliza Composto-A é classificado pela sigla CA, seguida de um número que indica o nível de concentração da substância.

Quanto maior o número após o CA, maior a quantidade de Composto-A presente no equipamento e, conseqüentemente, maior sua periculosidade.

OBS: Em termos práticos, Carga Anômala e Composto-A são a mesma substância, porém em estados diferentes:

Composto-A: forma externa, instável e artificial, utilizada em armas, equipamentos e cápsulas.

Carga Anômala: forma interna, naturalizada e limitada, presente no corpo de cada Anômalo.

- **ARMAS DE FOGO COM COMPOSTO-A**

Armas de fogo com Composto-A utilizam projéteis tratados com a substância, capazes de causar dano ampliado.

Classificação - Pistola C-A2

Arma de fogo leve, com baixa concentração de Composto-A. Dano aumentado contra Anômalos

-Risco reduzido

-Considerada o modelo padrão para operações de campo

-Carga base de 250, gasto definido pelo jogador, quanto maior o gasto, maior o dano.

Modelos com classificação superior (C-A3, C-A4, etc.) apresentam:

-Maior poder destrutivo

- Maior instabilidade
- Risco crescente de falhas, não recomendado.

- **CREDÊNCIAL UMBRA**

A Credencial Umbra é um dispositivo oficial de identificação e autorização utilizado por agentes e colaboradores da organização. Mais do que um simples cartão de acesso, ela funciona como um distintivo funcional, indicando o posto, a função e o nível de autorização do portador.

Cada credencial é vinculada biometricamente ao usuário, impossibilitando sua transferência ou falsificação. Ao ser utilizada em portas, terminais ou sistemas de segurança, a Credencial Umbra exibe o nível de acesso autorizado, liberando áreas restritas de acordo com a hierarquia do agente.

Além de garantir acesso físico a instalações controladas, a credencial registra:

- Identidade oficial do portador**
- Cargo e especialização**
- Nível de autorização**
- Histórico básico de entrada em áreas sensíveis**

Em campo, a Credencial Umbra também serve como símbolo de autoridade institucional, sendo reconhecida por forças governamentais, equipes de segurança e instalações aliadas.

A perda ou comprometimento de uma Credencial Umbra é tratada como incidente de alto risco, podendo resultar em bloqueio imediato do acesso e abertura de investigação interna.

- **COMPRESSÃO FARMACOLÓGICA — COMPRIMIDO CA7**

O Comprimido CA7 é uma cápsula altamente concentrada de Composto-A, desenvolvida para uso emergencial em operações críticas.

Seu consumo provoca uma ativação temporária extrema, ampliando drasticamente as capacidades físicas e anômalas do usuário por um curto período.

Efeitos Gerais:

- Aumento significativo da força física (+50%)**
- Melhoria temporária no Controle Anômalo (+100%)**
- Resistência ampliada à dor e ferimentos (+50%)**

Exemplo:

-Força: $200 + 50\% = 300$

-Controle Anômalo: $120 + 100\% = 240$

-Resistência: $180 + 50\% = 270$

OBS: Usar apenas como último recurso devido a extremo estado de exaustão causado após o consumo. Duração e efeitos colaterais definidos de acordo com a forma que foi usado.

- **Faca C-A2**

A C-A2 é uma munição experimental impregnada com uma baixa concentração de Composto-A, desenvolvida para uso em armas de fogo compatíveis. Seu objetivo principal é aumentar a letalidade contra Anômalos sem expor excessivamente o usuário aos riscos da substância.

O dano da faca é Baseado no dado exigido pelo mestre