

Nível	XP pra upar	Pontos Recebidos
1	10	0
2	20	4
3	30	6
4	40	8
5	50	10
6	60	12
7	70	14
8	80	16
9	90	18
10	0	20

Nível de Psicológico	Consequencia
7	Normal
6	Preocupado
5	Pesadelos/Insônia
4	Assustado Facilmente
3	Crises depressivas/ansiedade
2	Alucinações
1	Esquizofrênico
0	Morte

Sangramento	Tamanho da Ferida	Dano por Ação
	Pequena	1 de dano por ação
	Média	2 de dano por ação
	Grande	4 de dano por ação

Tipos de Dano Alternativos	Efeito	Sub-Efeito	Duração	Observação
Fogo	1d2 de dano	Derreter	1d2 turnos	
Gelo	Desaceleração		1d3 turnos	A pessoa fica com dificuldades pra se mover
Água	Molhadinho	Curto		Equipamentos elétricos/mecânicos serão danificados
Elétrico	Condutor	Carregar equipamentos		Dano em área curta (metade do dano que o alvo principal levou)
Ácido	Derreter	Fragilizado		Equipamentos e roupas queimam; Pessoas rolam constituição
Veneno	Dano constante		Até achar a cura	A pessoa pode rolar 3 dados de constituição pra resistir
Queda	1d2 de dano pra cada 3m			
Pedra	1d2 de dano (pedrinha)			
	2d4 de dano (pedrona)			

Tabelas de Desenvolvimento	Tipos de Desenvolvimento	Roupas/Armaduras	Químicos	Armas	Equipamentos	Veículos
	Pesquisa	Pesquisa + Int / 1 dia	Pesquisa + Int / 3 dias	Pesquisa + Int / 2 dias	Pesquisa + Int / 3 dias	Pesquisa + Espaço / 1 semana
	Construção	Engenharia + Int / 1 dia	Engenharia + Int / 1 dia	Engenharia + Int / 2 dias	Engenharia + Int / 3 dia	Engenharia + Espaço / 2 semanas
	Melhoria	Prestiditação + Int / 1 dia	Engenharia + Int / 1 dia	Prestidigitação + Int / 1 dia	Engenharia + Int / 1 dia	Engenharia + Espaço / 4 dias
Observação:	Se você for desenvolver algo mágico, você irá rolar com a sua característica mágica					
Observação 2:	Você poderá escolher entre deixar seu personagem away pra ele fazer a ação ou rolar pra acelerar (mesmo rolando tomará certo tempo)					
Observação 3:	Esses valores não são fixos, eles podem mudar de acordo com o quanto seu personagem sabe sobre/já fez o desenvolvimento que você quer fazer					