|  |  |
| --- | --- |
| **Variáveis** | **Regras** |
| Confiança | 1. Aplicado ao personagem jogável; 2. Quando chega a zero, da game over 3. Pode ser gasto para conseguir éter |
| Conhecimento | 1. Aplicado ao personagem jogável 2. Não pode ser reduzido 3. Serve como parâmetro para desbloquear habilidades ou prosseguir para fases mais avançadas |
| Éter | 1. Aplicado ao personagem jogável; 2. 1 ponto de éter custa 2 pontos de confiança; 3. Pode ser conseguindo com qualquer NPC; 4. Cada NPC generico pode dar apenas 1 ponto de éter por minuto; 5. Os NPCs Wendel, Alan, Marcia, Arnaldo e Adonias podem fornecer até 10 de Éter; 6. A personagem Marcia fornece 10 de Éter na primeira vez que o personagem jogável encontra ela sem que haja custos 7. Máximo de éter é 100 |
| Velocidade | 1. Aplicado ao personagem jogável; 2. 1 ponto de velocidade custa 2 pontos de éter 3. Cada ponto de velocidade dobra a velocidade anterior: A velocidade normal 1, se ativar velocidade 1, a velocidade passará a ser 2. 4. A velocidade pode ir até 5. 5. Cada ponto de velocidade custa 2 pontos de éter para ser usado. 6. Dura por 30 segundos. |
| Força | 1. Aplicado ao personagem jogável 2. 1 ponto de força custa 4 pontos de éter 3. Destravado quando o personagem possui 70 pontos de conhecimento. 4. Cada ponto de força reduz em 1 o valor de da variável peso. 5. Tem duração de 10 segundos 6. até 80 pontos de conhecimento, desbloqueia até 5 de força. Quando chega a 100 de conhecimento, chega até 10 de força. 7. Força 10, anula o peso dos objetos fazendo eles flutuarem. O personagem pode controlar a distância. Funciona como uma telecinesia |
| Peso | 1. Aplicado à caixas; 2. Quando o personagem está com efeito de velocidade ativado:   2.1. A velocidade é reduzida em 1 ponto por cada quantidade de peso: Se tem uma caixa com 2 de peso, e o personagem tem velocidade ativada em 3, a velocidade ficará em 1, pois reduziu o valor de velocidade em 2.   1. Se o efeito de velocidade não tiver ativado:   3.1.Caixas com peso de até dois: reduzem a velocidade normal pela metade, mas permitem que o personagem corra ou ande.  3.2. Caixas com peso de 3 até 4, o personagem não pode correr e tem a velocidade normal reduzida pela metade.  3.3 Caixas com peso de 5 ou mais não podem ser carregadas pelo personagem. A não ser que um efeito diga o contrário |