**Heróis D20**

*Resumo de regras para jogar um jogo de super-heróis usando d20 system*

Adaptação criada por Ambesek & Nefertyne

Muito do conteúdo foi baseado em d20modern: [link](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/).

# Fazendo a Ficha

Nesse sistema o personagem usa uma classe genérica. Cada personagem tem 10 pontos para distribuir entre BBA, TRs, Perícias, DVs e Poderes, que começam em sua pior categoria (zero pontos). Cada ponto gasto melhora eles em uma categoria.

## Bônus Base de Ataque (BBA):

* Ruim (1/2 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras leves.
* Médio (3/4 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras até médias e escudos (menos de corpo).
* Bom (igual ao nível) e sabe usar todas armas simples e comuns, armaduras até pesada e escudos.

## Bônus Base de Fortitude:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Reflexos:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Vontade:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Perícias:

* Ruim (2 + modificador de inteligência por nível, 7 perícias de classe).
* Médio (4 + modificador de inteligência por nível, 13 perícias de classe).
* Bom (6 + modificador de inteligência por nível, 18 perícias de classe).
* Excelente (8 + modificador de inteligência por nível, 22 perícias de classe).

## Dados de Vida (DVs):

* Ruim (1d6 + modificador de constituição por nível).
* Médio (1d8 + modificador de constituição por nível).
* Bom (1d10 + modificador de constituição por nível).
* Excelente (1d12 + modificador de constituição por nível).

## Progressão de Poderes:

* Inferior: seus seguem a progressão mais lenta conhecida.
* Menor: seus poderes surgem mais lentamente que em outras pessoas.
* Moderada: seus poderes crescem de forma mediana.
* Maior: seus poderes crescem mais rápido que na maioria.
* Superior: seus poderes crescem a velocidade surpreendente e assustadora.

## Pontos de Poder:

Para substituir os itens mágicos os personagens adquirem pontos de poder. Eles seguem a regra de pontos de sombra, que permite usar pontos para comprar poderes. O custo de um poder segue as regras de um item mágico e para todos efeitos um poder conta como um item mágico que o personagem está usando.

A velocidade que os personagens ganham seus pontos para comprar poderes varia de acordo com quantos pontos gastaram em poderes na criação de seu personagem. Um personagem Alfa vai ter bem mais pontos que um personagem Épsilon de mesmo nível.

Diferente de itens mágicos o personagem não precisa se preocupar onde estão os equipando. O personagem pode ter quantos poderes diferentes quiser, desde que eles fiquem dentro de um “tema”. Um personagem que tenha um tema agilidade não poderia pegar um efeito de aumento de inteligência, por exemplo.

Um personagem começa o jogo com um tema para seus poderes. Esse é o tema principal, e todos temas secundários tem que ser relacionados a ele. A cada 5 níveis após o primeiro o personagem ganha um tema secundário.

<https://www.dropbox.com/s/yp6agzawcekk23r/Limite%20de%20uso%20de%20Equipamentos.docx?dl=0>

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nível | PP Inferior | PP Menor | PP Moderada | PP Maior | PP Superior |
| 1 | 1.000PP | 3.000PP | 6.000PP | 10.000PP | 15.000PP |
| 2 | 3.000PP | 6.000PP | 10.000PP | 15.000PP | 23.000PP |
| 3 | 6.000PP | 10.000PP | 15.000PP | 23.000PP | 33.000PP |
| 4 | 10.000PP | 15.000PP | 23.000PP | 33.000PP | 45.000PP |
| 5 | 15.000PP | 23.000PP | 33.000PP | 45.000PP | 59.000PP |
| 6 | 23.000PP | 33.000PP | 45.000PP | 59.000PP | 75.000PP |
| 7 | 33.000PP | 45.000PP | 59.000PP | 75.000PP | 101.000PP |
| 8 | 45.000PP | 59.000PP | 75.000PP | 101.000PP | 133.000PP |
| 9 | 59.000PP | 75.000PP | 101.000PP | 133.000PP | 175.000PP |
| 10 | 75.000PP | 101.000PP | 133.000PP | 175.000PP | 231.000PP |
| 11 | 101.000PP | 133.000PP | 175.000PP | 231.000PP | 305.000PP |
| 12 | 133.000PP | 175.000PP | 231.000PP | 305.000PP | 400.000PP |
| 13 | 175.000PP | 231.000PP | 305.000PP | 400.000PP | 525.000PP |
| 14 | 231.000PP | 305.000PP | 400.000PP | 525.000PP | 680.000PP |
| 15 | 305.000PP | 400.000PP | 525.000PP | 680.000PP | 865.000PP |
| 16 | 400.000PP | 525.000PP | 680.000PP | 865.000PP | 1.080.000PP |
| 17 | 525.000PP | 680.000PP | 865.000PP | 1.080.000PP | 1.325.000PP |
| 18 | 680.000PP | 865.000PP | 1.080.000PP | 1.325.000PP | 1.600.000PP |
| 19 | 865.000PP | 1.080.000PP | 1.325.000PP | 1.600.000PP | 1.905.000PP |
| 20 | 1.080.000PP | 1.325.000PP | 1.600.000PP | 1.905.000PP | 2.240.000PP |

## Talentos:

Os personagens ainda ganham um talento no nível 1, no nível 3 e a cada 3 níveis.

## Características de Classe:

Todo personagem começa com uma característica de classe sem progressão e uma característica de classe com progressão. No nível 5 e a cada 5 níveis posteriores pode escolher outra característica de classe sem progressão e no nível 10 a cada 10 níveis pode escolher uma característica de classe com progressão. As características com progressão começam a progredir a partir do nível que foram obtidas.

Uma habilidade de classe com progressão por nível cortada pela metade pode contar como uma sem progressão, como o companheiro animal do ranger. Ou ataque furtivo até 5d6, no lugar de 10d6. É possível pegar novamente essa habilidade para aprimora-la para a versão completa.

Habilidades de classes de prestigio, ou habilidades que só começam a partir do nível 10 de uma classe só devem poder ser pegas a partir do nível 10. No caso de classes de prestigio o mestre pode até exigir que certos pré-requisitos da classe sejam atendidos. Habilidades finais de classe (habilidade exclusiva da classe no nível 20) só podem ser pegas a partir do nível 20.

Assim como os poderes, essas características precisam respeitar os conceitos do personagem. Podendo ser levemente adaptados para tal. Como sempre o mestre precisa aprovar tudo.

A seguir alguns exemplos:

### Característica de Classe sem Progressão, ou meia progressão:

**Ataque Furtivo:** Ladino (+1d6 a cada 4 níveis).

**Companheiro Animal:** Ranger.

**Encontrar Armadilhas:** Ladino.

**Esquiva Sobrenatural:** Bárbaro, Ladino.

**Esquiva Sobrenatural Aprimorada:** Bárbaro, Ladino.

**Evasão:** Ladino, Ranger.

**Imunidade a Venenos:** Druida.

**Maestria em Perícia:** (1) Habilidade Especial de Ladino (10+).

**Mimetismo:** Ranger (10+), Batedor (10+).

**Movimento Rápido:** Bárbaro, Batedor.

**Transferir Consciência:** Inventor (final).

**Vantagem**: Mago de Guerra.

### Característica de Classe com Progressão:

**Ataque Furtivo:** Ladino.

**Companheiro Animal:** Druida.

**Dano Desarmado:** Monge.

**Deslocamento sem Armadura:** Monge.

**Destruir o Mal:** Paladino.

**Disciplinar Espirito:** Xamã Espiritual.

**Disparo Preciso:** Iniciado da Ordem do Arco (10+).

**Escaramuça:** Batedor.

**Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos:** Clérigo.

**Forma Selvagem**: Druida.

**Fúria:** Bárbaro.

**Inimigo Predileto:** Ranger.

**Habilidade Especial:** Ladino (10+).

**Queda Suave:** Monge.

**Rajada de Golpes:** Monge.

**Redução de Dano**: Bárbaro.

**Sentir Armadilhas:** Bárbaro.

## Atributos:

Os personagens começam com os seguintes valores para distribuir em seus atributos: 18, 16, 15, 13, 12, 9. Ganhando um ponto de atributo para distribuir no nível 4 e a cada 4 níveis.

## Traços Raciais

Todo personagem começa o jogo com dois traços raciais diferentes escolhidos da seguinte lista:

* **Hábil**: +4 pontos de perícia no nível 1 e +1 ponto de perícia por nível.
* **Talentoso**: +1 talento.
* **Resistente**: +1 em todas resistências.
* **Heroico**: +1 em um atributo.
* **Robusto**: +1PV por nível.

## Tabela de Progressão

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nível | BBA Boa | BBA média | BBA ruim | TR bom | TR ruim | Talentos | Tema | Classe | Atributos |
| 1 | +1 | +0 | +0 | +0 | +2 | 1 | 1 | 1/1 | 0 |
| 2 | +2 | +1 | +1 | +0 | +3 | 1 | 1 | 1/1 | 0 |
| 3 | +3 | +2 | +1 | +1 | +3 | 2 | 1 | 1/1 | 0 |
| 4 | +4 | +3 | +2 | +1 | +4 | 2 | 1 | 1/1 | 1 |
| 5 | +5 | +3 | +2 | +1 | +4 | 3 | 1 | 2/1 | 1 |
| 6 | +6 | +4 | +3 | +2 | +5 | 3 | 2 | 2/1 | 1 |
| 7 | +7 | +5 | +3 | +2 | +5 | 3 | 2 | 2/1 | 1 |
| 8 | +8 | +6 | +4 | +2 | +6 | 4 | 2 | 2/1 | 2 |
| 9 | +9 | +6 | +4 | +3 | +6 | 4 | 2 | 2/1 | 2 |
| 10 | +10 | +7 | +5 | +3 | +7 | 4 | 2 | 3/2 | 2 |
| 11 | +11 | +8 | +5 | +3 | +7 | 5 | 3 | 3/2 | 2 |
| 12 | +12 | +9 | +6 | +4 | +8 | 5 | 3 | 3/2 | 3 |
| 13 | +13 | +9 | +6 | +4 | +8 | 5 | 3 | 3/2 | 3 |
| 14 | +14 | +10 | +7 | +4 | +9 | 6 | 3 | 3/2 | 3 |
| 15 | +15 | +11 | +7 | +5 | +9 | 6 | 3 | 4/2 | 3 |
| 16 | +16 | +12 | +8 | +5 | +10 | 6 | 4 | 4/2 | 4 |
| 17 | +17 | +12 | +8 | +5 | +10 | 7 | 4 | 4/2 | 4 |
| 18 | +18 | +13 | +9 | +6 | +11 | 7 | 4 | 4/2 | 4 |
| 19 | +19 | +14 | +9 | +6 | +11 | 7 | 4 | 4/2 | 4 |
| 20 | +20 | +15 | +10 | +6 | +12 | 2 | 4 | 5/3 | 5 |

1. **Temas**

Um personagem começa o jogo com um tema para seus poderes. Esse é o tema principal, e todos temas secundários tem que ser relacionados a ele. A cada 5 níveis após o primeiro o personagem ganha um tema secundário. Cabe ao mestre definir os possíveis poderes secundários que aceita de acordo com o conceito do personagem. Um personagem que não queira um tema adicional pode troca-lo por um talento adicional.

Os temas podem ser criados por jogadores ou mestres. A seguir uma lista de temas com algumas mágicas que podem ser usadas de base para poderes.

|  |  |
| --- | --- |
| Tema | Exemplos de Magias |
| Agilidade | Saltar, Agilidade Felina, Velocidade, Movimentação Livre |
| Ancestrais | Abençoar, Ajuda, Oração, Comunhão, Heroísmo |
| Animais | Enfeitiçar Animais, falar com animais, dominar animais, invocar aliado da natureza |
| Morte | Visão da morte, falar com os mortos, descanso tranquilo, dedo da morte |
| Enganação | Ventriloquismo, invisibilidade, piscar, confusão, imagem menor, leque cromático |
| Eletricidade | Toque chocante, orbe elétrica, relâmpago, corrente de relâmpagos |
| Fogo | Mãos flamejantes, bola de fogo, raio ardente, escudo de fogo |
| Frio | Raio de gelo, tempestade glacial, cone glacial, muralha de gelo |
| Ácido | Raio de ácido, flecha ácida, orbe de ácido |
| Som | Grito, orbe de som, despedaçar |
| Encantamentos | Enfeitiçar pessoa, acalmar emoções, dominar pessoa, tarefa/missão |
| Resistência | Suportar elementos, proteção contra energia, vigor do urso, pele rochosa |
| Cura | Curar ferimentos, restauração menor, remover doença, cura completa |
| Insanidade | Riso histérico, confusão, enfraquecer o intelecto, insanidade |
| Luz | Luz, globos de luz, chama continua, luz do dia, leque cromático, raio solar |
| Sabedoria | Escudo da fé, sabedoria da coruja, veste magica, sonho |
| Ocultismo | Detectar mortos-vivos, detectar magia (poderes), comandar mortos-vivos, tentáculos negros |
| Praga | Contagio, praga, drenar energia |
| Presságios | Pressagio do perigo, localizar objeto, adivinhação, lendas e historias |
| Sombras | Imagem silenciosa, escuridão, conjuração de sombras, caminhar pelas sombras |
| Espíritos | Invisibilidade, falar com os mortos, passo etéreo |
| Estrelas | Fogo das fadas, projeção astral |
| Força | Poder divino, auxilio divino, força do touro, força dos justos |
| Trapaça | Animar cordas, reflexos, imagem maior, terreno ilusório, despistar |
| Água | Respirar na água, controlar água, corpo elemental, manto dos mares |

1. **Restrições de Poderes**

Um personagem, principalmente em níveis baixos, pode adicionar restrições a seus poderes de forma a barretear o custo de habilidades. Estas restrições precisam ser aceitas pelo mestre.

Algumas restrições são permanentes, então o jogador precisa ter muito cuidado ao escolher, pois será algo que ficará para sempre com seu personagem. Outras podem ser temporárias e removidas com o tempo e com a história. Quando uma restrição é removida o jogador precisa pagar os custos retroativos dos poderes que pegou.

Mestres devem ficar atentos a jogadores querendo pegar restrições que são anuladas por seus poderes ou que se sobrescrevem. Um personagem com poderes ilusórios não deve se beneficiar de uma restrição na sua aparência, ou deve ter uma redução menor nos custos de poderes (cortada pela metade).

De toda forma, a soma de restrições nunca deve dar a um jogador mais que 50% de redução no preço de poderes.

A seguir, uma lista de exemplos restrições:

## Anulador Comum

Tipo: Permanente

Redução: 50%

Efeito: Existe algo que quando na presença do personagem (até 9m) anula todos poderes do personagem. Esse objeto é algo comum e que pode ser encontrado em qualquer lugar.

## Anulador Incomum

Tipo: Permanente

Redução: 20%

Efeito: Existe algo que quando na presença do personagem (até 9m) anula todos poderes do personagem. Esse objeto é algo difícil de se obter, e que pode ter um custo elevado ou ser simplesmente ilegal.

## Anulador Raro

Tipo: Permanente

Redução: 5%

Efeito: Existe algo que quando na presença do personagem (até 9m) anula todos poderes do personagem. Sendo normalmente algo difícil de encontrar ou muito caro.

## Aparência Incomum

Tipo: Permanente

Redução: 10%

Efeito: O personagem tem uma aparência que torna difícil esconder que não é uma pessoa normal. Recebendo -10 em testes de disfarces.

Esses detalhes de aparência podem ser tanto uma cor de pele incomum, chifres, ou qualquer outro detalhe que possa ser escondido com roupas pesadas, mas que quando as vistas denunciam sua origem.

## Aparência Incomum (Transformação)

Tipo: Permanente

Redução: 5%

Efeito: O personagem se transforma quando usa seus poderes. Ficando com uma aparência que torna difícil esconder que não é uma pessoa normal. Recebendo -10 em testes de disfarces.

Esses detalhes de aparência podem ser tanto uma cor de pele incomum, chifres, ou qualquer outro detalhe que possa ser escondido com roupas pesadas, mas que quando as vistas denunciam sua origem.

## Aparência Inumana

Tipo: Permanente

Redução: 30%

Efeito: O personagem tem uma aparência que torna impossível esconder que não é uma pessoa normal. O personagem se torna incapaz de fazer testes de disfarces para esconder que é diferente.

O motivo pode ser que seu corpo é grande demais, seus membros são diferentes em quantidade ou forma. Mesmo completamente coberto em roupas pesadas vai chamar atenção por onde passe.

## Aparência Inumana (Transformação)

Tipo: Permanente

Redução: 15%

Efeito: O personagem se transforma quando usa seus poderes. Ficando com uma aparência que torna impossível esconder que não é uma pessoa normal. O personagem se torna incapaz de fazer testes de disfarces para esconder que é diferente.

O motivo pode ser que seu corpo é grande demais, seus membros são diferentes em quantidade ou forma. Mesmo completamente coberto em roupas pesadas vai chamar atenção por onde passe.

## Cansaço

Tipo: Temporário

Redução: 25%

Efeito: O personagem gasta uma grande quantidade de energia para usar seus poderes. Tomando 1d6 de dano contusivo por nível do poder usado cada vez que o usa.

## Desmaio

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem tem 5% de chance de desmaiar a cada vez que usa um poder.

## Exaustão

Tipo: Temporário

Redução: 20%

Efeito: Após uma cena ou combate que use seus poderes fica exausto até descansar por ao menos 1 hora e depois fatigado até descansar por pelo menos 30 minutos.

## Fadiga

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: Após uma cena ou combate que use seus poderes fica fatigado até descansar por pelo menos 15 minutos.

## Falha

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: Cada vez que usa um poder há 5% de chance de nada ocorrer.

## Fome

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem precisa comer o quatro vezes mais que o normal para conseguir usar os poderes. Quando mal alimentado ou com fome fica incapaz de usa-los.

## Motivação

Tipo: Temporário

Redução: 5%

Efeito: O personagem possui uma motivação e seus poderes só podem ser usados quando estiver fazendo algo relacionado a seus motivos. Se não estiver seguindo esses objetivos os poderes ficam completamente indisponíveis.

## Recarga

Tipo: Temporário

Redução: 10%

Efeito: Após usar um poder o personagem precisa esperar 1d4 rodadas antes de poder usar ele novamente, ou outro poder.

## Sob Stress

Tipo: Temporário

Redução: 10%

Efeito: Os poderes do personagem só podem ser usados sob stress. Seja quando for ameaçado, sob pressão ou durante combate (a partir da segunda rodada). Quando o personagem estiver calmo ou surpreso suas habilidades nunca podem ser usadas. Também, quando estiver nessas situações e não quiser usar os poderes precisa fazer um teste de Nível para manter o controle.

1. **Histórico**

Durante a criação da história de origem do personagem o jogador deve prestar atenção a alguns detalhes que podem lhe conceder vantagens ou desvantagens. Cada tipo de histórico desse tem um custo positivo ou negativo que a soma não deve exceder 5. Os históricos negativos não devem somar mais que 5 pontos negativos. Históricos podem ser ganhos ou perdidos durante o jogo sem custo.

Todos históricos precisam estar justificados na história do personagem.

## Recursos

Situação financeira do personagem.

* -2: Sem-teto. O personagem não possui nenhuma posse além da roupa que se veste. Começa o jogo com $10.
* -1: Pobre. O personagem vive de favor em algum lugar e começa o jogo com $75.
* 0: Classe média baixa. O personagem vive com familiares ou em um lugar próprio alugado (tendo de pagar o aluguel todo mês). Começa o jogo com $150, podendo começar o jogo com um emprego que lhe de uma renda liquida (pós alugueis, contas e comida) de $150.
* 1: Classe média alta. O personagem pode possuir um apartamento ou casa própria e até mesmo um veículo. Suas posses iniciais podem ser avaliadas em até $100.000. Podendo ter um emprego que lhe de renda liquida de $1.500 por mês.
* 2: Classe alta. O personagem pode possuir um apartamento ou casa própria e um ou mais veículo. Suas posses iniciais podem ser avaliadas em até $1.000.000. Podendo ter um emprego que lhe de renda liquida de $15.000 por mês.
* 3: Rico. O personagem pode possuir um ou mais apartamentos ou casas própria, e um ou mais veículo. Suas posses iniciais podem ser avaliadas em até $10.000.000. Podendo ter investimentos que lhe deem renda liquida de $150.000 por mês. Mesmo que faça não trabalhe ou trabalhe pouco. Se liquidar seus investimentos deve conseguir até $25.000.000 em dinheiro.
* 4: Milionário. O personagem pode possuir um ou mais apartamentos ou casas própria, e um ou mais veículo. Suas posses iniciais podem ser avaliadas em até $100.000.000. Podendo ter investimentos que lhe deem renda liquida de $1.500.000 por mês. Mesmo que faça não trabalhe ou trabalhe pouco. Se liquidar seus investimentos deve conseguir até $250.000.000 em dinheiro.
* 5: Bilionário. O personagem pode possuir um ou mais apartamentos ou casas própria, e um ou mais veículo. Suas posses iniciais podem ser avaliadas em até $1.000.000.000. Podendo ter investimentos que lhe deem renda liquida de $15.000.000 por mês. Mesmo que faça não trabalhe ou trabalhe pouco. Se liquidar seus investimentos deve conseguir até $2.500.000.000 em dinheiro.

## Contato

Seu personagem conhece pessoas nos lugares certos, e que podem o ajudar em situações de emergência.

* 1: Especialista. Seu contato é alguém especializado em seu ramo. Um mecânico, um cientista, um médico, ou um criminoso.
* 2: Importante. Seu contato é alguém com grande influência na sociedade. Um político, juiz ou alguém com poder.

## Mentor

Seu personagem foi treinado por alguém para ajudá-lo a compreender e usar melhor seus poderes. Esse mentor sempre pode auxiliar o personagem no futuro caso ele esteja em uma situação de risco e precise de ajuda.

* 1: Seu treinamento te ajuda a controlar melhor seus poderes. Te dando +2 em testes para evitar perder o controle ou controlar alguma habilidade.

## Família

Quantos familiares o personagem possui.

* 0: Família Convencional. Seu personagem possui uma família comum. Com pai, mãe, irmãos, tios, primos e outros. Eles podem precisar de sua ajuda ou ficarem em perigo por conta de suas atividades.
* 1: Família Parcial. Você perdeu um de seus pais, ou eles se divorciaram. Você vive com apenas um deles, ou com outros membros da família. Possuindo menos pessoas para sofrer as consequências de seus atos.
* 2: Solitário. Você não possui ninguém da sua família. Estando sozinho no mundo, e não tendo ninguém para ser afetado com as consequências de suas ações fora você. Talvez nem tenha identidade secreta por conta disso.

## Aliado

Seu personagem possui um amigo sempre disposto a ajuda-lo e leal. Mas da mesma forma que ele vai ajuda-lo pode precisar de ajuda.

* 1: Pessoa Comum. Seu aliado é uma pessoa comum, sem poderes.
* 2: Super. Seu aliado possui poderes próprios.

## Trauma

Seu personagem passou por alguma coisa que o deixou marcado. Ele possui algum tipo de fobia, problema mental ou perturbação. Quando tem uma crise pode perder completamente o controle ou ser afetado por condições mentais negativas.

* -1: Raro. As crises de seu personagem são raras, ou o gatilho que as aciona é algo bem especifico.
* -2: Incomum. Seu personagem não tem crises com frequência, mas precisa ativamente evitar a origem de seu trauma. Pesadelos são raros.
* -3: Comum. Seu personagem tem algum problema que ele precisa lidar diariamente. Precisando evitar com cuidado tudo que faz para evitar ter uma crise. Podendo possuir pesadelos constantes e ter problemas para dormir. Comumente quem tem esse histórico acaba adquirindo um Vício.

## Vicio

Seu personagem é dependente de alguma coisa ou substancia. Cada dia que ficar sem a fonte de seu vício ocasiona penalidades equivalentes a um nível negativo.

* -1: Legal. Seu vício é algo legal e que não possui efeitos colaterais tão visíveis. Sendo também fácil de encontrar. Como internet, chocolate, jogos e outros.
* -2: Colateral. Seu vício apesar de legal é algo que lhe causa problemas pelo uso. Como jogos de azar, bebidas, cigarro. Sendo algo fácil de encontrar, mas que causa também prejuízos financeiros.
* -3: Ilegal. Seu vício é algo ilegal. Conseguir seu produto pode lhe causar problemas judiciais e é algo caro. Gerando também efeitos colaterais fortes. Normalmente drogas fortes. Um personagem com esse vício pode até ter um contato apenas para supri-lo dessa necessidade.
* -4: Excêntrico. Seu vício é além de ilegal algo totalmente raro e complicado de ser obtido ou completamente inaceitável. Sendo absurdamente caro ou nem disponível no mercado. Isso pode incluir violência ou atos abomináveis como beber sangue.

## Inimigos

Seu personagem fez algo que lhe gerou a inimizade de alguém. Essa pessoa pode persegui-lo fazendo de tudo para expô-lo, acabar com sua reputação ou até mata-lo.

* -1: Pessoa comum. Alguma pessoa sem poderes que deseja te prejudicar.
* -2: Super ou Influente. Seu inimigo é uma pessoa comum influente na sociedade ou alguém com poderes.
* -3: Poderoso. Seu inimigo é uma organização ou corporação com grande poder e influência. Qualquer que seja seu objetivo para você será algo muito ruim e talvez pior que a morte.

## Identidade

A real identidade de seu personagem pode ser ou não conhecida pelo público.

* -1: Publica. Seus poderes já foram associados a seu nome e qualquer pessoa que o veja na rua sabe de sua existência.
* 0: Secreto. Apenas você e no máximo algumas poucas pessoas (aliados, contatos ou família) sabem sobre seus poderes.

## Fama

Quão conhecido é seu personagem ou seu álter ego. Sua fama pode sempre piorar, melhorar, ou sumir dependendo de suas ações. Para má fama use valores negativos no lugar de positivos.

* 0: Desconhecido. Nunca realizou nenhuma ação que chamou atenção.
* 1: Local. Reconhecido em um bairro ou cidade pequena.
* 2: Regional. Conhecido em uma cidade grande ou estado.
* 3: Nacional. Facilmente reconhecido dentro de um país.
* 4: Global. Todo o mundo consegue te reconhecer.

## Influência

Quão influente e respeitado na sociedade é seu personagem ou seu álter ego. Melhorando em uma categoria a atitude das pessoas que são influenciados pelo personagem. O personagem também pode ser odiado, piorando a atitude das pessoas e sendo uma desvantagem.

* 0: Desconhecido. Nunca realizou nenhuma ação que chamou atenção.
* 1: Local. Reconhecido em um bairro ou cidade pequena.
* 2: Regional. Conhecido em uma cidade grande ou estado.
* 3: Nacional. Facilmente reconhecido dentro de um país.
* 4: Global. Todo o mundo consegue te reconhecer.

1. **Poderes**

Alguns exemplos de poderes. Os poderes seguem as regras tradicionais de criação de itens mágicos com algumas exceções.

Habilidades com duração em minutos ou mais que cheguem a 5 usos por dia são convertidas em efeitos contínuos. Se for um poder com duração instantâneo ele pode ser convertido para uso livre se dobrando seu preço. Poderes de uso de rodadas por nível que cheguem a 5 usos por dia podem ser convertidos para contínuos se quadruplicando o preço.

Para bônus de melhoria em armas e armaduras o personagem pode aplicar a qualquer arma e armadura que faça sentido ter aquele efeito.

Bônus em TR funcionam um pouco diferente. O personagem deve pegar eles um a um e pela metade do preço comum. Não podendo pegar um poder que afete todos TRs.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tabela: Bônus de melhoria para armas e armaduras | | | |
| Bônus | Arma | Armadura | Deflexão/Armadura Natural |
| +1 | 2.000PP | 1.000PP | 2.000PP |
| +2 | 8.000PP | 4.000PP | 8.000PP |
| +3 | 18.000PP | 9.000PP | 18.000PP |
| +4 | 32.000PP | 16.000PP | 32.000PP |
| +5 | 50.000PP | 25.000PP | 50.000PP |
| +6 | 72.000PP | 36.000PP | 720.000PP |
| +7 | 98.000PP | 49.000PP | 980.000PP |
| +8 | 128.000PP | 64.000PP | 1.280.000PP |
| +9 | 162.000PP | 81.000PP | 1.620.000PP |
| +10 | 200.000PP | 100.000PP | 2.000.000PP |
| +11 | 2.420.000PP | 1.210.000PP | 2.420.000PP |
| +12 | 2.880.000PP | 1.440.000PP | 2.880.000PP |
| +13 | 3.380.000PP | 1.690.000PP | 3.380.000PP |
| +14 | 3.920.000PP | 1.960.000PP | 3.920.000PP |
| +15 | 4.500.000PP | 2.250.000PP | 4.500.000PP |
| +16 | 5.120.000PP | 2.560.000PP | 5.120.000PP |
| +17 | 5.780.000PP | 2.890.000PP | 5.780.000PP |
| +18 | 6.480.000PP | 3.240.000PP | 6.480.000PP |
| +19 | 7.220.000PP | 3.610.000PP | 7.220.000PP |
| +20 | 8.000.000PP | 4.000.000PP | 8.000.000PP |

|  |  |
| --- | --- |
| Tabela: Bônus de melhoria para um atributo | |
| Bônus | Preço |
| +2 | 4.000PP |
| +4 | 16.000PP |
| +6 | 36.000PP |
| +8 | 640.000PP |
| +10 | 1.000.000PP |
| +12 | 1.440.000PP |

|  |  |
| --- | --- |
| Tabela: Bônus inerente para um atributo | |
| +1 | 27.500PP |
| +2 | 55.000PP |
| +3 | 82.500PP |
| +4 | 110.000PP |
| +5 | 137.500PP |

|  |  |
| --- | --- |
| Tabela: Bônus em um TR (Fort, Ref ou Von) | |
| Bônus | Custo |
| +1 | 500PP |
| +2 | 2.000PP |
| +3 | 4.500PP |
| +4 | 8.000PP |
| +5 | 12.5000PP |

|  |  |
| --- | --- |
| Tabela: Bônus em uma pericia | |
| Bônus | Custo |
| +1 | 100PP |
| +2 | 400PP |
| +3 | 900PP |
| +4 | 1.600PP |
| +5 | 2.500PP |
| +6 | 3.600PP |
| +7 | 4.900PP |
| +8 | 6.400PP |
| +9 | 8.100PP |
| +10 | 10.000PP |

|  |  |
| --- | --- |
| Bônus Deslocamento \* | |
| +3m | 3.000PP |
| +6m | 12.000PP |
| +9m | 27.000PP |

\* Nunca mais que dobra o deslocamento base.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Simula efeito mágico | | | | | | | |
| Nível | 1 Carga | 2 Cargas | 3 Cargas | 4 Cargas | 5 Cargas / Continuo | Instantâneo Livre | Rodadas Contínuo |
| 0 | 200PP | 400PP | 600PP | 800PP | 1.000PP | 2.000PP | 4.000PP |
| 1 | 400PP | 800PP | 1.200PP | 1.600PP | 2.000PP | 4.000PP | 8.000PP |
| 2 | 2.400PP | 4.800PP | 7.200PP | 9.600PP | 12.000PP | 24.000PP | 48.000PP |
| 3 | 6.000PP | 12.000PP | 18.000PP | 24.000PP | 30.000PP | 60.000PP | 120.000PP |
| 4 | 11.200PP | 22.400PP | 33.600PP | 44.800PP | 56.000PP | 112.000PP | 224.000PP |
| 5 | 18.000PP | 36.000PP | 54.000PP | 72.000PP | 90.000PP | 180.000PP | 360.000PP |
| 6 | 26.400PP | 52.800PP | 79.200PP | 105.600PP | 132.000PP | 264.000PP | 528.000PP |
| 7 | 36.400PP | 72.800PP | 109.200PP | 145.600PP | 182.000PP | 364.000PP | 728.000PP |
| 8 | 48.000PP | 96.000PP | 144.000PP | 192.000PP | 240.000PP | 480.000PP | 960.000PP |
| 9 | 61.200PP | 122.400PP | 183.600PP | 244.800PP | 306.000PP | 612.000PP | 1.224.000PP |

Uma carga custa nível \* NC \* 400. Use de preferência o nível e NC de uma classe que tenha magias do nível 0 a 9.

<https://www.dropbox.com/s/desamzckfsqwns7/Criando%20Itens%20Magicos.docx?dl=0>

1. **Perícias**

Algumas pericias foram removidas e outras adicionadas de acordo com o que parece adequado ao cenário e sistema. A maioria das perícias funcionam de forma convencional. Algumas poucas foram modificadas e vão ser descritas junto com as novas. Na dúvida é possível olhar a descrição das pericias no [d20modern](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/) srd.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perícia | Sem Treino | Atributo Chave |
| Acrobacia | Não | Des\* |
| Adestrar Animais | Não | Car |
| Arte da Fuga | Sim | Des\* |
| Atuação | Sim | Car |
| Blefar | Sim | Car |
| Cavalgar | Sim | Des |
| Computadores | Não | Sim |
| Concentração | Sim | Con |
| Conhecimento | Não | Int |
| Cura | Sim | Sab |
| Demolição | Não | Int |
| Diplomacia | Sim | Car |
| Dirigir | Não | Des |
| Disfarces | Sim | Car |
| Equilíbrio | Sim | Des\* |
| Escalar | Sim | For\* |
| Falsificação | Sim | Int |
| Intimidação | Sim | Car |
| Investigar | Não | Int |
| Natação | Sim | For\*\* |
| Navegação | Não | Sab |
| Obter Informação | Sim | Car |
| Ocultar-se | Sim | Des\* |
| Ofícios | Sim | Int |
| Operar Mecanismo | Não | Int |
| Percepção | Sim | Sab |
| Pesquisar | Sim | Int |
| Pilotar | Não | Des |
| Prestidigitação | Não | Des\* |
| Procurar | Sim | Int |
| Profissão | Não | Sab |
| Saltar | Sim | For\* |
| Sentir Motivação | Sim | Sab |
| Sobrevivência | Sim | Sab |
| Usar Cordas | Sim | Des |

\* Penalidade por armadura.

\*\* Penalidade dobrada por armadura

## [Computadores](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/computer.use.php) (Int, somente treinado):

A maioria das atividades com um computador não vão precisar de testes, mas aquelas que precisam de testes só podem ser executadas por personagens treinados. Para pesquisar informações na internet se usa a perícia pesquisar. Para as tabelas de dificuldade e usos da perícia abrir o site.

## [Conhecimento](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/knowledge.php) (Int, somente treinado):

Um mundo moderno tem diferentes categorias de conhecimentos. Avaliar objetos também depende da perícia conhecimento. Um personagem pode avaliar objetos dos grupos de conhecimento que possui.

**Arte**: História da arte, artes gráficas, antiguidades, arte moderna, fotografia, atuações, música, dança e outros.

**Atualidade**: Noticias, esportes, politica, entretenimento, relações internacionais.

**Ciências Físicas**: Astronomia, química, matemática, física, matemática, engenharia.

**Ciências Naturais**: biologia, botânica, genética, geologia, paleontologia, medicina.

**Civil**: Leis, direitos, politica, instituições de governo, processos.

**Comportamento**: psicologia, sociologia, criminologia.

**Cultura**: Música, personalidades, filmes, livros, lendas, quadrinhos, ficção, jogos.

**Filosofia**: Ética, filosofia, religião.

**História**: Eventos, personalidades, arqueologia, antiguidade, culturas.

**Local**: Cultura urbana, personalidades locais, eventos, detalhes locais.

**Negócios**: Praticas, estratégias de investimentos, corporações, burocracia.

**Poderes**: Uso de poderes, super-heróis, vilões.

**Tecnologia**: Computadores, objetos de ponta.

## [Demolição](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/demolitions.php) (Int, somente treinado):

O personagem sabe como usar explosivos de forma a causar o dano máximo a estruturas.

## [Dirigir](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/drive.php) (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos terrestres. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra e na velocidade que o veículo se encontra.

Veículos automáticos podem ser usados sem treino.

## [Investigar](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/investigate.php) (Int, somente treinado):

Um personagem pode usar procurar para achar pistas, mas analisa-las usa investigação. Se um personagem tiver um laboratório criminalístico pode usar a perícia para coletar evidencias para análise no laboratório.

## Navegação (Sab):

O personagem sabe dirigir veículos aquáticos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, na força do mar e na velocidade que o veículo se encontra.

## Ocultar-se (Des):

Substitui as pericias esconder-se e furtividade.

## Ofícios (Des):

Existem alguns ofícios diferentes em mundos modernos. Permitindo que personagens construam e reparem objetos.

[Eletrônicos](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/craft.electronic.php): aparelhos que usam circuitos elétricos.

[Estrutural](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/craft.structural.php): mobília, prédios.

[Farmacêuticos](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/craft.pharmaceutical.php): remédios.

[Mecânica](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/craft.mechanical.php): aparelhos mecânicos, como carros, e maquinas diversas.

[Química](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/craft.chemical.php): substancias com efeitos diversos. Explosivos.

## Percepção (Des):

Substitui as pericias observar e ouvir.

## [Pesquisar](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/research.php) (Int):

O personagem pode usar essa perícia para encontrar informações especificas. Seja conhecimentos que não tem, ou mais detalhes sobre um assunto que entende.

## [Pilotar](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/pilot.php) (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos aéreos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, nas forças do vento e na velocidade que o veículo se encontra.

|  |  |
| --- | --- |
| Sinergias | |
| 5 Graduações em ... | ... fornecem +2 em ... |
| Acrobacia | Saltar  Equilíbrio |
| Adestrar Animais | Cavalgar  Empatia com a Natureza |
| Arte da Fuga | Usar Cordas (amarras) |
| Blefar | Diplomacia  Disfarces (interpretar alguém)  Intimidação  Prestidigitação |
| Computadores | Ofícios (eletrônicos)  Conhecimento (tecnologia)  Falsificação (montagem) |
| Conhecimento (Ciências Físicas) | Ofícios (estrutural)  Ofícios (mecânica)  Ofícios (química)  Procurar (passagem secretas) |
| Conhecimento (Ciências Naturais) | Ofícios (farmacêuticos)  Sobrevivência |
| Conhecimento (Local) | Obter Informação |
| Conhecimento (qualquer) | Pesquisar sobre aquele tema |
| Conhecimento (tecnologia) | Ofícios (eletrônicos)  Computadores |
| Falsificação | Percepção (reconhecer falsificação) |
| Investigação | Pesquisa |
| Ofícios (estrutural) | Demolição |
| Ofícios (qualquer) | Conhecimento, para avaliar |
| Percepção | Procurar |
| Pesquisa | Investigação |
| Procurar | Sobrevivência (rastrear) |
| Saltar | Acrobacia |
| Sentir Motivação | Diplomacia |
| Sobrevivência | Conhecimento (Ciências Naturais) |
| Usar Cordas | Escalar (cordas)  Arte da Fuga (cordas) |

# Equipamentos

Nesse cenário as pessoas usam moedas e notas de dinheiro. Mantendo o padrão para d20system usaremos as seguintes notações para fazer a equivalência com outros livros.

1PC = $0,01

1PP = $0,10

1PO = $1,00

1PL = $10,00

Equipamentos e itens mundanos de D&D podem ser comprados usando essas conversões de preço. Não existem itens mágicos no cenário. Alternativamente, como é um mundo moderno pode se simplesmente pesquisar o preço de produtos na internet.

Vários itens podem ser considerados restritos ou ilegais, precisando que personagens usem de contatos ou do submundo para obtê-los.

## Itens comuns de D&D:

### Armas

<https://www.dropbox.com/s/lndl6jmrulyqnxj/Armas.docx?dl=0>

### Armas de Fogo

<https://www.dropbox.com/s/h308j5vwwh7nwla/Armas%20de%20Fogo.docx?dl=0>

### Armadilhas de Bolso

<https://www.dropbox.com/s/sw0qq2wqbjvb9yv/Armadilhas%20de%20bolso.docx?dl=0>

### Equipamento de Aventura

<https://www.dropbox.com/s/zarfvtto7k9u151/Equipamento%20de%20Aventura.docx?dl=0>

### Itens Alquímicos

<https://www.dropbox.com/s/r13wz5zjyv0pq39/Itens%20Alquimicos.docx?dl=0>

### Materiais Especiais

<https://www.dropbox.com/s/2nupgkolby6skii/Materiais%20Especiais.docx?dl=0>

### Munição

<https://www.dropbox.com/s/rbyy4n626ltke1e/Municao.docx?dl=0>

## Armaduras

Armaduras modernas são feitas de materiais leves e flexíveis, como o kevlar. Dessa forma se comparadas as armaduras medievais dão penalidades muito menores. Como se todas armaduras fossem uma categoria abaixo em comparação.

Todas regras para armaduras ainda se aplicam, apenas a lista de armaduras que é diferente.

Armaduras também tem um novo fator de ocultação, que influencia quanta atenção elas chamam. Armaduras do tipo Civil são roupas comuns, que pessoas usam no dia a dia e não chamam atenção. O tipo esporte representa equipamentos usados na pratica de esportes, que não chamam muita atenção. O tipo arcaico representa as armaduras padrão de d20, que chamam atenção. O tipo oculto representa armadura que pode ser vestida por baixo de roupas, e chamam tanta atenção quanto a roupa em questão. O tipo tático representa armaduras modernas militares, que não só chamam atenção, mas assustam as pessoas.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Armaduras Desprezíveis | | | | | | |
| Armadura | Custo | CA | Destreza | Penalidade | Ocultação | Peso |
| Vestes | Varia | +0 | - | 0 | Civil | Varia |

**Vestes:** A maioria das vestes se encaixa nessa regra. Elas estão aqui listadas apenas para lembrar que elas também podem ser afetadas por poderes, como armaduras.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Armaduras leves | | | | | |
| Armadura | Custo | CA | Destreza | Penalidade | Ocultação | Peso |
| Jaqueta de Couro | $100 | +1 | - | 0 | Civil | 1Kg |
| Roupa de Motocross | $200 | +2 | - | 0 | Esporte | 1,5Kg |
| Roupa de Rúgbi | $250 | +3 | - | 0 | Esporte | 2Kg |
| Camisa de Kevlar | $300 | +4 | - | 0 | Oculto | 2,5Kg |

**Jaqueta de Couro:** Essa roupa é normalmente usada por motociclistas, mas pode ser comumente usado por qualquer tipo de pessoa. Oferece uma leve proteção.

**Roupas de Motocross:** Uma jaqueta de couro coberta por placas de poliéster com proteção para as partes vitais do corpo. Acompanha um capacete, luvas, botas, cotoveleiras e joelheiras.

**Roupa de Rúgbi:** Usado na pratica do rúgbi, essas roupas possuem proteções diversas contra impactos. Incluindo capacete, proteção bucal, ombreiras e coquilha.

**Camisa de Kevlar:** Um camisão de kevlar protege o torso, deixando os membros do personagem livres e com liberdade de movimento. Podendo ser usado por debaixo de roupas.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Armaduras Médias | | | | | | |
| Armadura | Custo | CA | Destreza | Penalidade | Ocultação | Peso |
| Colete de Kevlar | $350 | +4 | +8 | 0 | Oculto | 2,5Kg |
| Veste de Kevlar | $500 | +5 | +7 | -1 | Oculto | 3Kg |
| Colete de Placas | $1.000 | +6 | +6 | -2 | Tático | 4Kg |

**Colete de Kevlar:** Esse colete é feito de kevlar grosso, mas que pode ser vestido por debaixo de roupas. Normalmente preso no corpo por velcros. É a armadura padrão da maioria das forças policiais.

**Colete de Kevlar:** Como um colete de Kevlar, mas possui proteções adicionais para os braços e pernas. Além de múltiplos bolsos. Usado por grupos de segurança privada.

**Colete de Placas:** Como uma veste de Kevlar, mas inclui um capacete e bolsos para placas de cerâmica. Que apesar de aumentarem o peso ajudam na proteção.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Armaduras Pesadas | | | | | | |
| Armadura | Custo | CA | Destreza | Penalidade | Ocultação | Peso |
| Veste Tática | $1.100 | +7 | +5 | -3 | Tático | 4,5Kg |
| Veste de Incursão | $1.500 | +8 | +4 | -4 | Tático | 5Kg |

**Veste Tática:** A veste tática é um conjunto de placas de cerâmicas e kevlar que cobrem todo o corpo. Acompanham capacete, luvas e botas. Usado por grupos especiais de polícia.

**Veste de Incursão:** Uma versão mais robusta da veste tática, com capacete fechado, braçadeiras e proteções para as pernas. Usado por forças especiais para incursões e apreensões em lugares onde esperam encontrar resistência.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Armaduras Massivas | | | | | | |
| Armadura | Custo | CA | Destreza | Penalidade | Ocultação | Peso |
| Veste Militar | $2.000 | +9 | +3 | -5 | Tático | 7,5Kg |
| Veste Antibomba | $27.000 | +10 | +2 | -6 | Tático | 12,5Kg |

**Veste Militar:** Equipamento tático usados pelas forças armadas em operações de guerra. Cobrem todo o corpo com placas grossas de cerâmica ou kevlar.

**Veste Antibomba:** Usada por especialista em desarme de bombas para se aproximar delas. Cobre todo o corpo, com proteções adicionais no pescoço e um grosso visor para proteger o rosto.

<https://www.dropbox.com/s/errboycithawyqy/Armaduras.docx?dl=0>

## Equipamento Específico

Alguns equipamentos específicos de mundos modernos

<http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/equipment/>