

PERSONAGENS

TABELA DE CRIAÇÃO DE FICHA

CARACTERÍSTICAS	INICIAL	EVOLUÇÃO INICIAL	EVOLUÇÃO
PERSEVERANÇA	8	Não Tem	Não Tem
ATRIBUTOS	3/5/8/15	2 XP Inicial	7 XP
PERÍCIAS	1 XP Inicial	1 XP Inicial	6 XP
HABILIDADES	2/4/6/9	2 XP Inicial	8 XP
CORAGEM	2	1 XP Inicial	2 XP
CLOL	Pod * 5	Não Tem	Não Tem
BONDADE	3	2 XP Inicial	Não Tem

DESMALIO ALEATÓRIO

Perseverança < 2 = Desmaio Aleatório (Mestre 1D10 ND8)

XP INICIAL

Inicia com: Caso faça História: Caso faça o Desenho:
+10 XP Inicial +5 XP Inicial +5 XP Inicial

TESTE CORAGEM

Nível de Coragem ND >= 6

ND MENOR POR NÍVEL DE HABILIDADE

-1ND a cada +1 Nível a mais da Habilidade
Exe.: uso de NV1 tem -1ND caso já tenha NV2
e -2ND caso tenha NV3 e assim por diante

PONTOS DE ATRIBUTO

Criança (normalmente entre 7 a 15 anos) = 3 pontos
Adolescente (normalmente entre 16 a 21) = 5 pontos
Adulto (normalmente entre 21 a 60) = 8 pontos
Ancião (a parti de 61) = 15 pontos

BONDADE

Teste para Maldade SAB ND(Bondade) = -1 Bondade
Teste para Bondade SAB ND(Maldade) = +1 Bondade

INICIO DE SESSÃO

Início de Sessão = +1 Perseverança (a cada sessão)
Pontos de Ação = Rolar 1D6
Destino Adaptado = 2D10 ND7 NV2

DISTRIBUIÇÃO DE XP

Mal Desempenho = + 3 XP (Final Sessão)
Médio Desempenho = + 5 XP (Final Sessão)
Grande Desempenho = + 8 XP (Final Sessão)
A cada 1 Hora de Sessão = + 1 XP (Somado no final da Sessão)

RECUPERANDO PERSEVERANÇA

Gastando XP (Início de Sessão) = -1 XP para +1 Perseverança
Dormindo = 2 Horas de Sono Narrativo = +1 Perseverança

NOTAÇÃO DE BONIFICAÇÃO E PENALIDADE

Bonificação Padrão = +nº (exe.: +2, +5)
Bonificação Divina = ++nº (exe.: ++2, ++4)
Penalidade Padrão = -nº (exe.: -2, -5)
Penalidade Infernal = --nº (exe.: --2, --4)

TREINO

Primeiro Passo: 1D10 + 1D6
Segundo Passo:

NÍVEIS	1 ao 2	3	4	5	6 ou mais
DADOS + ND	2D10 ND7	2D10 ND8	1D10 ND7	1D10 ND8	1D10 ND9

OBS.: Nível >= 3 = Teste 1D10 + 1D6 > 8

PENALIDADE DA VITALIDADE

+10 vitalidade = +2 Penalidade
+20 vitalidade = +3 Penalidade
+30 vitalidade = +5 Penalidade
+40 vitalidade = +10 Penalidade

ESPECIALIZAÇÃO

Teste do Primeiro Nível: 1D10 ND7
Teste do Segundo Nível: 1D10 ND8
Teste do Terceiro Nível: 1D10 ND9

TESTES COM ESPECIALIDADE

-2 no Nível de Dificuldade (ND)

MORTE DO PERSONAGEM

Vitalidade = 0: **CON ND7**

Número de acertos = turnos vivo antes de morrer!

Turnos esgotados: **FOR+CON ND8**

Acerto garante mais um turno vivo!

ARMAS

NÍVEL ATRIBUTO FÍSICO FORÇA

Nível 03 --**1D10 Atributo Esquiva**

Nível 04 --**2D10 Atributo Esquiva**

Nível 05 --**3D10 Atributo Esquiva**

Penalidade anulada caso tenha +2 Níveis acima do nível do atributo físico força

TESTE DE TENTATIVA

Ações para quando o personagem não tem a perícia para realizar a mesma.

Atributo + 2D10 ND10

MODIFICADORES DE OCASIÃO

Desvantagem Grande: **-5 Dados no Teste**

Desvantagem Média: **-4 Dados no Teste**

Desvantagem Leve: **-2 Dados no Teste**

Vantagem Leve: **+2 Dados no Teste**

Vantagem Média: **+4 Dados no Teste**

Vantagem Grande: **+5 Dados no Teste**

ATRIBUTO DISTÂNCIA

Ação > Limite: **-2D10 PD**

Ação 2* > Limite: **-5D10 PD**

Acima de 2x: **ND > 9 e NV > 2**

ARREMESSANDO COISAS

Teste: **Destreza + Arremesso ND 7/8**

Dano: **Força + Dano da Arma**

Distância Máxima: **Força * 10m**

Caso o objeto não tenha dano como atributo o mestre pode estipular um dano

ABAIXANDO DIFICULDADE DE DISPARO

A cada um turno mirando: **-1ND**

Bonificação máxima de três turnos (-3ND) levar dano anula a concentração

ARMADURAS

PONTO CRÍTICO DA ARMADURA (PcA)

$[(5 * \text{Durabilidade}) / 100] = \text{PcA}$

PcA = Limite: **+2/3ND ou 1D2 (função sem teste)**

Armaduras menos tecnológicas perdem proteção ao atingir PcA
Nesse caso, teste de dano joga-se 1D10 onde: ≥ 4 (não segura dano)
 ≤ 7 (segura metade do VA) e > 7 (segura todo o dano)

PERCA DE DURABILIDADE

Após receber o ataque: **Força + 2D10 ND7**

TIPO	Acerto Crítico	Acerto	Erro	Erro Crítico
DANO	+0	+2	+5	+10

NÍVEIS DOS ATRIBUTOS DE RAÇA (RESISTÊNCIA)

NÍVEIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BONIFICAÇÃO	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

ATAQUE SURPRESA

Ataque Lateral: **-2 no Nível de Dificuldade (ND)**

Ataque Traseiro: **-3 no Nível de Dificuldade (ND)**

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Quando o Jogador é alvo: **Leva o ataque sem teste**

Quando o Jogador Não é alvo: **1D10 ND7**

TABELA DE COMBATE

INICIATIVA	Tesde de Destreza (listando do maior pro menor)
ATAQUE	Ação mais teste de Combate Calculo do Dano Tesde de Esquiva/Defesa
RESOLUÇÃO	Explicação do Turno

NOTA.: Caso o ataque (seja do PP ou PnJ) tenha um erro crítico, a resposta desse critico será a defesa e um **contra-ataque** de um PnJ selecionado logicamente.

DEFESA COM OBJETOS

Destreza+2D10 ND 8. Caso passe no teste com pelo menos um acerto, O mesmo consegue usar sua defesa.

TIPOS DE DANO

Normal ou Fixo: **Dano + Acertos = Dano Total**

Letal: **Acertos * 2 + Dano = Dano Total**

Multiplicado: **Acertos * Dano = Dano Total**

Dinâmico: **Soma dos Dados de Dano = Dano total**

DANO DE QUEDA

Teste: **+1D6 em 5 Metros e +1 * 1D6 a cada 10 metros**

METROS	DADOS	MULTIPLICADOR
5	1D6	*1
15	1D6	*2
25	1D6	*3
35	1D6	*4

Descobrimdo o multiplicador

45 → 4 + 1 = 5 → 5 * 1D6 = Dano da queda

250 → 25 + 1 = 26 → 26 * 1D6 = Dano da queda

DANO PADRÃO

QUEIMADURA		
LEVE	MÉDIO	FORTE (90% corpo)
Efeito 1D6	Efeito 1D10	Efeito 3D10
CHOQUE ELÉTRICO		
LEVE (20 mA)	MÉDIO (70 mA)	FORTE (100 mA)
Efeito 1D10/turno	Efeito 2D10/turno	Efeito 4D10/turno
Teste CON ND7 , em caso de falha o alvo fica 1D6 Pasmo (-4D10 em todas as ações)		
FICAR SEM RESPIRAR		
+4 de Dano/turno sem respirar		
EXPOSIÇÃO AO VACO DO ESPAÇO		
+8 de Dano/turno		
CONTATO COM GÁS, VENENO OU ÁCIDO		
GÁS ESPECIAL (SONO)	-2D10 Em CON, DES e FOR	
VENENO	Penalidade na descrição do veneno	
ÁCIDO	Dano na descrição do ácido	

DANO CONTINUO

Dano causado por turno devido a perca de sangue por algum ferimento

1D6/Turno: **Ferimentos pequenos (corte de faca)**

2D6/Turno: **Ferimentos grandes (corte de espada)**

1D10/Turno: **Ferimentos profundos (Disparo de arma)**

2D10/Turno: **Decapitação**

XP POR CATEGORIA DE MORTE

Seres Normais (Animais): **+1Xp**

Guerreiros: **+3Xp**

Monstros: **+6Xp**

Deus: **+20Xp**

NÍVEIS DA HIPERVELOCIDADE

NÍVEL	RODADAS/50Ly
1	50 Rodadas
2	20 Rodadas
3	10 Rodadas
4	5 Rodadas
5	1 Rodadas

BONIFICAÇÃO DE DANO POR TAMANHO

ALERTA.: So pode ser usado essa bonificação para ataques físicos!

CATEGORIA	TAMANHO (LARGURA OU ALTURA)	BONIFICAÇÃO DANO
Inferior	~0,1 a 20cm	Nenhum
Pequeno	~50cm	Nenhum
Médio	~2m	Nenhum
Grande	~10m	2D20
Enorme	~50m	5D20
Colossal	~400m	5D100
Planetário	Tamanho de Planetas	Definido/mestre

BASE DE PODER BÉLICO

NOTA.: Valores que usam * em sua notação representam dano multiplicado.

ARMAS	NÍVEL 01	NÍVEL 02	NÍVEL 03	NÍVEL 04	NÍVEL 05
Armas Brancas	1	5	10	16	25
Armas de Fogo	10	15	30	40	50
Armas de Energia	10	15	30	45	60
Armas de antimatéria	25	45	65	80	100
Bombas Explosivas	30	50	100	250	400
Bombas incendiárias	10	15	25	30	50
Bombas Químicas	25	35	50	80	100
Canhões	100	200	300	400	500
Torrents	*30	*45	*60	*80	*100
Mísseis Explosivos	100	200	400	1000	5.000
Mísseis Químicos	100	200	400	600	1.000
Mísseis Biológicos	100	200	400	600	1.000
Atômicas	200	500	1.000	2.000	5.000
HPP	200	500	1.000	2.000	5.000
Espaciais	10.000	30.000	50.000	80.000	100.000

VIAGEM ASTRAL

Teste: **CON ND8 a cada 1d6 turnos**

Esse teste refere-se a concentração para entrar no plano astral.

Caso o cordão de prata se rompa, seu corpo sumira do plano astral em **2D10** rodadas.

CLOL MANIFESTADO

Teste: **SAB ND8 -1Pt de Sorte**

A cada Acerto: **Rode 1D6**

Some todos os D6 jogados e o resultado será o CLOL recuperado