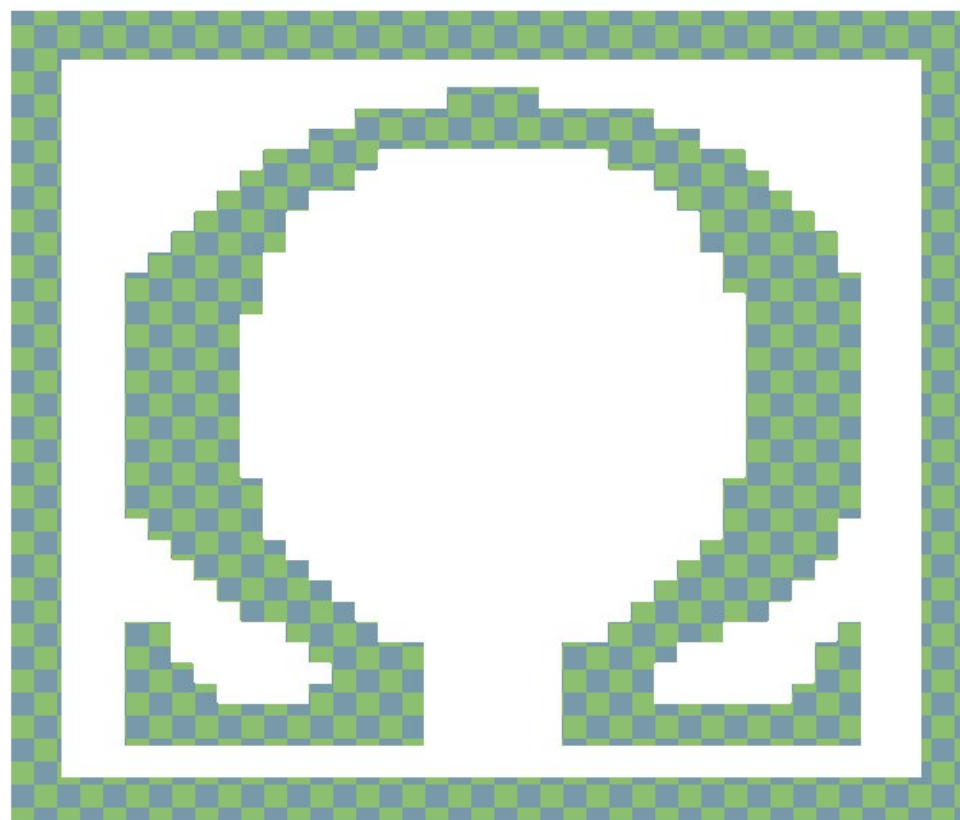


OMEGA



RPG

**UM RPG SOBRE VIDEO
GAMES E ANIMES**

VERSÃO 1.0.1

**VERSÃO OMEGA**

R.M.Lehnemann

REVISÃO

Jheniffer B. Melo

BASEADO NA OBRA DE

Marcelo Cassaro “Paldino”

PARTE 01 – O QUE É RPG?	02
PARTE 02 – O PERSONAGEM	03
PARTE 03 – CARACTERÍSTICAS	04
PARTE 04 – PONTO DE VIDA E MAGIA	05
PARTE 05 – VANTAGENS	06
PARTE 06 – DESVANTAGENS	07
PARTE 07 – REGRAS	08
PARTE 08 – COMBATE	09
PARTE 09 – O NARRADOR	10
PARTE 10 – AVENTURAS E CAMPANHAS	11
PARTE 11 – MUNDOS DE CAMPANHA	12
PARTE 12 – EXPERIÊNCIA	12



PARTE I

O QUE É RPG?

RPG vem de Role Playing Game, e significa “Jogo de Interpretação de Personagem”. Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo.

RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em coisas em suas fichas de personagem e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos aterrorizantes!

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

Jogar RPG pode ser uma experiência diferente de outros jogos que você conhece, é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história!

Sim, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas e combater os inimigos.

QUEM VENCE?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir.

Este é um jogo de cooperação, de trabalho em equipe. Em uma partida de RPG, temos um grupo de jogadores e um Narrador. O Narrador propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem resolver. Um jogo de RPG nunca acaba. Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

COMO SE JOGA?

Para jogar RPG você não precisa de tabuleiro, computador ou videogame. Precisa apenas deste livro, lápis, borracha, um dado comum de seis lados... e um grupo de corajosos amigos.

Este jogo aceita de 3 ou mais jogadores. Um deles será o Narrador. Os outros recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A Ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

O QUE É O OMEGA RPG?

O Omega RPG é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que dispõem energia pelas mãos.

Alguns jogos outros jogos de RPG buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. **Omega RPG** não. Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de poder, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada, e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

EU JÁ VI ESSE JOGO ANTES!

O Omega RPG é uma versão alternativa do RPG 3D&T Alpha. Essa versão do sistema resgata alguma regras das primeiras versões do 3D&T e tem como objetivo trazer uma experiência mais próxima dos suplementos originais que eram baseados em jogos digitais e deram origem ao jogo.

No **Omega RPG** não existe sistema de magias, os magos estão mais inspirados nos magos de jogos de luta do naqueles das literaturas ou dos filmes. Assim um mago pode ser criado com um personagem mais focado em Vantagens e Poder de Fogo. Da mesma forma não há Vantagens nem Desvantagens únicas, cada personagem é determinado pela sua distribuição de pontos e pelas Vantagens e Desvantagens que escolhe. As perícias foram juntas todas em uma única Vantagem, intitulada Perito, se tornando mais atrativa para personagens feitos com 10 pontos ou menos. A progressão dos personagens foi rebalanceada, não há mais características maiores que 5, essa progressão agora é diluída entre o aumento das Características e Escala de Poder. Por fim o sistema conta com um rebalanceamento na característica Habilidade, e reformulação do combate.

UM SISTEMA LIVRE

“Você é autorizado a usar as regras de 3D&T em seus próprios jogos, livros ou títulos, mas não os elementos do mundo de TORMENTA. Para estes, você precisa da autorização legal de seus autores.”

3D&T Alpha 2015 pag 1d+11, ISBN: 978858913460-6.



PARTE 2

O PERSONAGEM

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.

O personagem é o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta aquilo que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz “estou abrindo a porta”, na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta abrir a porta.

A FICHA DE PERSONAGEM

A primeira coisa a fazer é escolher um conceito, uma ideia básica. O que seu personagem vai ser? Um feiticeiro caçador de vampiros? Um lutador de rua em busca de vingança? Um ninja biônico combatente do crime? Você pode ser tudo isso e qualquer outra coisa que imaginar.

Depois de escolher um conceito, o próximo passo é preencher a Ficha de Personagem, um tipo de formulário que você encontra na página final deste arquivo.

A Ficha mede o poder do personagem, e existem limites para esse poder. Para fazer seu herói, você receberá pontos serão usados para “comprar” poderes para o personagem.

A pontuação inicial é escolhida pelo Narrador, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes que salvam a aldeia, ou grandes campeões épicos que salvam o mundo.

- **Novato (5 pontos):** Você é um herói ainda em começo de carreira.
- **Lutador (7 pontos):** Você já tem certa experiência como aventureiro.
- **Campeão (10 pontos):** Você teve muitas vitórias na carreira.
- **Lenda (12 pontos):** Você já conquistou seu lugar entre os melhores do mundo.
- **Super (15 pontos):** Você já conhecido por todos como um verdadeiro super-herói.

CARACTERÍSTICAS

As Características são números que dizem como seu personagem é. Quanto mais altas, mais poderoso ele

será. Elas variam de 0 a 5, nenhum personagem pode ter uma característica maior que 5.

As Características são: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo.** Elas também podem aparecer abreviadas como **F, H, R, A e PdF**, respectivamente.

Quando você constrói um personagem, cada ponto compra um ponto de Característica. Você pode, por exemplo, usar 7 pontos para comprar Força 2, Habilidade 3, Resistência 1, Armadura 1 e Poder de Fogo 0 (2+3+1+1+0=7). Preencha com lápis as “bolinhas” na Ficha de Personagem. Lembre-se que nenhuma característica pode ter mais de 5 pontos.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

As Vantagens são poderes ou habilidades especiais que cada personagem tem. Desvantagens são suas fraquezas, coisas que atrapalham seu desempenho. Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens e Desvantagens.

Dessa forma os pontos também podem ser usados para comprar vantagens, você pode guardar alguns para ter coisas como um Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma seu próprio custo e você pode comprar quantas Vantagens quiser, desde que tenha pontos para isso.

Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada Desvantagem dá pontos extras para gastar com Características ou Vantagens. Você pode ter no máximo três desvantagens de -1 ponto ou uma única de -2 pontos.

PONTOS DE VIDA E MAGIA

Os Pontos de Vida, ou PV's, são a “energia vital” do personagem. Quanto mais Pontos de Vida ele tem, mais difícil será matá-lo. Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência do personagem, ele terá 5 pontos de vida para 1 ponto que tiver em Resistência.

Já os pontos de magia definem a energia mística do personagem, o poder que ele canaliza para ativar certas vantagens. Da mesma forma que os pontos de vida, você não compra pontos de magia, eles, no entanto, dependem da Habilidade do personagem, ele terá 2 pontos de magia para cada 1 ponto que tiver em Habilidade.

TIPO SANGÜÍNEO

Chegou o momento de transformamos esse monte de números em um personagem vivo, para isso comece

determinado qual o seu tipo sanguíneo. O tipo sanguíneo é uma forma de determinar a personalidade de um personagem, todo jogador deve escolher um tipo sanguíneo para o personagem no momento de sua criação, isso influenciará a forma como interpreta o personagem.

Tipo A: São personagens calmos, obedientes as regras, valorizam as relações com outras pessoas, são companheiros, sensíveis, cautelosos e cuidadosos. Obedientes, educados, estudiosos, disciplinados, sérios, tendem a ser honestos e leais. Mas se preocupam muito, exitam em expressar emoções, tem pouca força de vontade, sendo indecisos e por vezes antissociais.

Tipo B: Fazem as coisas do seu próprio jeito, tem uma personalidade forte, são fáceis de se conviver e geralmente bastante aventureiros. Alegres, descontraídos, exuberantes, ativos, gentis e otimistas. Eles, no entanto, tendem a ser esquecidos, indecisos, desorganizados, barulhentos, espontâneos, exagerados, geralmente querem fazer muitas coisas ao mesmo tempo mas não conseguem.

Tipo AB: Profundos conhecedores do que acontece ao seu redor, nunca levam as coisas ao limite, gostam de ser úteis. Sensíveis, orgulhosos, diplomáticos, simpáticos, eficientes, delicados e tendem a aprender as coisas rápido. Geralmente são também esquentados, irritadiços, resmungões, dependem de atenção e mudam de humor facilmente. São muito exigentes consigo mesmos.

Tipo O: Possuem um grande senso de comprometimento, são românticos, bons organizadores e líderes orgulhosos. Demonstram ser confiantes, com muita força de vontade, são bons julgadores, delicados e determinados. São demasiados preocupados com seu trabalho e suas responsabilidades, inseguros, emocionais, teimosos, geralmente confiam demais em si mesmos e por vezes são egoístas.

HISTÓRIA

Chegou o momento de criar um nome e um passado para o seu herói! Todo grande herói tem um passado, uma família, um motivo para lutar, a história de um personagem descreve como era a sua vida antes do início do jogo.

Uma história bem detalhada ajuda muito na hora de interpretar seu personagem, por isso capriche! Como era a sua família? Como ele foi treinado? Qual seu objetivo para lutar? Quando mais detalhes colocar nessa parte, mais interessante e vivo seu herói ficará.

TOQUES FINAIS

Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas Características, Vantagens e Desvantagens combinam com o conceito que você escolheu? Se é um guerreiro-robô, como pode ter Telepatia? Qual a origem de seu Poder de Fogo: raios, facas, flechas ou alguma outra coisa?

Não estamos dizendo que seja proibido fazer coisas assim, os games e anime estão repletos de personagens com poderes e habilidades absurdas! Mas será sempre mais interessante se houver um motivo para sua existência. Um personagem fica sempre mais interessante quando tem uma história, um passado, de preferência algo que explique como ganhou seus poderes.



PARTE 3 CARACTERÍSTICAS

As Características dizem como é seu herói, e o que ele é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos. Cada Característica tem um valor que vai de 0 a 5, personagens **NUNCA** podem ter Características acima de 5.

FORÇA

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. Quanto maior sua Força, maior o dano dos corporais. Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso. A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa.

HABILIDADE

Habilidade é a agilidade, velocidade, equilíbrio, destreza manual e também representa à inteligência e a percepção do personagem. Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar ou coisas mais sutis, como perceber inimigos ocultos ou destrancar portas.

Pontos de Magia: A Habilidade determina diretamente seus Pontos de Magia, você ganha 2 PM's para cada ponto de Habilidade que tiver.

RESISTÊNCIA

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde. Resistência também mede sua determinação e a força de vontade.

Pontos de Vida: A Resistência determina diretamente seus Pontos de Vida, você ganha 5 PM's para cada ponto de Resistência que tiver.

ARMADURA

A Armadura influencia a forma a forma como você se defende em uma luta, tanto de ataques corporais quando ataques a distância. Apesar do nome, não precisa ser uma, "armadura" no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio. Então, é possível que uma aparentemente frágil garotinha tenha um poderoso escudo energético que vale como Armadura 5!

PODER DE FOGO

O Poder de Fogo representa a capacidade do personagem em realizar ataques a distância. Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador, você pode disparar bolas de fogo pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do valor do Poder de Fogo.



PARTE 4

PONTOS DE VIDA E MAGIA

Pontos de Vida, ou PV's, são a "barra de energia" do personagem. Um tipo de "energia heroica", o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais.

Todos os personagens tem 5 PV's para cada ponto de Resistência que possuem. Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida vão variar muito no decorrer do jogo, PV's caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera. Nunca podem ultrapassar o valor máximo de 5 vezes a sua Resistência. Um personagem com Resistência 0 terá no máximo 1 Ponto de Vida podendo morrer ou perder os sentidos com facilidade.

Um personagem que tenha perdido PV's estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Contudo, se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou inconsciente. Um personagem nunca fica com PV's "negativos", valor mínimo será sempre 0.

Pontos de vida são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PV's com 8 horas de descanso. Mas um personagem que esteja com 0, inconsciente está muito ferido para se recuperar assim tão rápido. Ele precisará de pelo menos alguns dias (jogue 4 dados para saber exatamente quantos) de descanso e cuidados médicos.

Se um personagem fica com 0 PV's, o Narrador decidirá se ele está morto ou apenas desmaiado, para os jogadores, será impossível saber sem examiná-lo de perto. Golpes como socos, chutes e disparos de energia geralmente deixam o alvo nocauteado, sem matar. Por outro lado, dano sofrido por armas, fogo, explosões e coisas assim podem matar, mas nem sempre. De modo geral, personagens "principais" apenas ficam desacordados quando atingem 0 PV's, sem morrer... ainda.

• **Perto da Morte:** Certos eventos, como o uso de certas Vantagens, são possíveis apenas quando o personagem está muito ferido, ou seja Perto da Morte. Um personagem está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência, um personagem com R2 que tem 10 Pontos de Vida, estará Perto da Morte quando tiver 2 PV's ou menos. Não existe o estado de Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

PONTOS DE MAGIA

Pontos de Magia são a energia usada para ativar algumas Vantagens. Todos os personagens tem 2 PM's para cada ponto em habilidade. Caso os PV's de alguém sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido, gastar ou perder PMs não afeta os PVs.

Perder ou gastar todos os PMs não provoca qualquer tipo de dano ou mal-estar. Você não morre, nem fica cansado, se ficar com 0 PMs. Apenas fica sem condições de ativar certas Vantagens até recuperar alguns.

Pontos de Magia podem ser recuperados apenas com descanso, desta forma o personagem deve descansar por 5min sem fazer nada ou em combate realizar uma ação de foco (um turno sem fazer nada).



PARTE 5 VANTAGENS

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias mas um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...

Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será.

● **Aparência Inofensiva (1 ponto):** Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido. Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

Você não pode ter esta Vantagem e, ao mesmo tempo, a Desvantagem Monstruoso.

● **Ataque Especial (1 ponto cada):** Você possui uma técnica secreta, um golpe especial poderoso que causa mais dano com sua Força **OU** Poder de Fogo. Você precisa escolher qual dos dois no momento em que adquire essa vantagem, mas você poderá comprá-la duas vezes, tendo assim um ataque especial para Força e outro para o Poder de Fogo.

O personagem pode fazer um ataque especial gastando 1 PM, ao fazer isso ele soma +2 a sua jogada de ataque. O ataque especial funciona como uma ação e pode ser usado quantas vezes quiser, mas apenas uma vez por turno.

● **Ataque Poderoso (1 ponto cada):** Uma técnica semelhante ao Ataque Especial, porém mais poderosa, sempre que o personagem estiver Perto da Morte e usar um Ataques Especial, ele se torna um Ataque Poderoso e soma +4 ao invés de +2 em sua jogada de ataque.

Para possuir esta técnica o lutador deve também ter um Ataque Especial baseado na mesma Característica escolhida. Da mesma forma que o ataque especial, você pode usar essa vantagem quantas vezes quiser, mas limitado a uma vez por turno.

● **Boa Fama (1 ponto):** Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também problemas. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos.

● **Energia Extra (1 pontos):** Durante uma luta, no seu turno, se estiver Perto da Morte, você pode usar sua força de vontade para tentar se recuperar. Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra. Você pode fazer isso quantas vezes quiser, mas somente quanto estiver Perto da Morte e em combate.

● **Levitação (2 pontos):** Você pode voar, gastando 2 PM para ativar a Vantagem. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levantar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levantar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de 1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

● **Invisibilidade (2 pontos):** Você pode ficar invisível. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade. Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H1 para acertar ataques corporais conta você, e H3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Ficar invisível leva um turno e consome 4 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

● **Mestre (1 ponto):** Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e

assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o Mentor ainda pode ajudá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

- **Membros Elásticos (1 ponto):** Seus braços e pernas podem ir muito mais longe que o normal. Você pode apenas esticá-los, ou violar o espaço tempo e abrir um “mini portal dimensional” para levar seus braços e pernas a longas distâncias. Com esta vantagem você não precisa de Poder de Fogo para atacar a distância, de se quiser pode suar Força e ataques corporais pra isso.

Para ativar essa vantagem você precisa gastar 2 PMs, fora de combate ela dura o tempo que você quiser, em combate ela dura 1 turno para cada ponto em habilidade.

- **Paralisia (1 ponto):** Você conhece uma técnica ou ataque secreto capaz de paralisar temporariamente um alvo. Ele pode fazer isso através de um grito sônico, gás tóxico, ataque congelante ou arma secreta.

Para usar paralisia você precisa gastar 1 PM e fazer um ataque normal, se acertar você causará somente 1 ponto de dano. O alvo então ficará paralisado.

Um personagem paralisado ficará incapaz de falar, se mover ou usar vantagens. Todo ataque realizado contra o alvo tem acerto automático e o dano é reduzido apenas pela Armadura +1, ao invés de Armadura +1d.

A paralisia dura dois turnos, mas se encerra imediatamente caso o personagem seja atacado. Você pode usar essa vantagem quantas vezes quiser, mas limitado a uma vez por turno.

- **Perito (1 ponto):** Você treinou e estudou muito, sobre os mais diversos tipos de coisas, se tornando hábil em muitas situações adversas. Parece que você sempre sabe o que fazer, recebe +2 em testes que não envolvam combate. Não pode ser adquirido junto com Inculto.

- **Telepatia (2 pontos):** Você tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas.

Você só pode ler a mente de alguém que consiga ver. Usar Telepatia exige que você gaste 4 PMs e esteja

calmo e concentrado: portanto, é impossível usar durante uma luta.

- **Teletransporte (2 pontos):** Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teletransportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser (até 1km por ponto de Habilidade). Você não pode levar outras pessoas ou objetos consigo.

Usar o teletransporte em combate custa 2 PMs e concede um bônus de +2 nas esquivas durante uma quantidade de turnos igual a Habilidade.



PARTE 6 DESVANTAGENS

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida.

Porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características ou Vantagens. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante. Você pode ter até três Desvantagens de -1 ponto ou única de -2 pontos.

- **Amaldiçoado (-2 pontos):** Você sofreu uma maldição ou algum efeito que restringiu seus poderes. Pode ser um selo mágico que colocado em você um dispositivo tecnológico implantado sob a sua pele.

Sempre que você entra em combate, o Narrador joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que a maldição foi ativada, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até o fim do combate. A critério do Narrador, essa maldição também pode se ativar para incomodá-lo em outras ocasiões.

- **Código de Honra (-1 ponto):** Você segue um código rígido que o impede totalmente de atacar inimigos desprevenidos ou em menor número, roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, além disso deve também sempre cumprir sua palavra e jamais recusar um pedido de ajuda de alguém necessitado, mesmo que seja um inimigo.

- **Dependência (-1 pontos):** Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo, sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você deve satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer uma penalidade cumulativa de -1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PV's) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá.

Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal.

- **Inculto (-1 ponto):** Você sempre valorizou mais seu treinamento de combate e sua força física, nunca dando atenção ou devido valor para outros conhecimentos e habilidades. Dessa forma você recebe -2 em todos os testes que não envolvam combate ou Força. Não pode ser adquirido junto com Perito.

- **Inimigo (-1 ponto):** Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Narrador, e você nunca sabe quando ele vai aparecer.

Um Inimigo sempre tem um de poder similar ao seu (feito com dois pontos a mais do que o personagem), sendo algo como o clássico "gêmeo maligno", uma cópia exata do seu personagem.

Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso, se o jogador tem mais de um inimigo, eles geralmente o atacam juntos. O personagem não recebe pontos de experiência por derrotar um inimigo.

- **Má Fama (-1 ponto):** Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

- **Monstruoso (-1 ponto):** Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal, as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas

pontudas, uma cauda fina...) NÃO conta como Monstruoso. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado Monstruoso.

Por motivos óbvios, ninguém pode ter Monstruoso e Aparência Inofensiva ao mesmo tempo!

- **Objeto de Poder (-1 ponto cada):** Você depende de algum objeto para manifestar seus poderes, pode ser um amuleto, arma especial ou acessório qualquer. Se você perder esse objeto, precisará forjar um novo, o que leva 1d6 dias.

Quando você escolhe essa desvantagem, você precisará ativar esse objeto (o que emite luzes e sons e pode até transformá-lo em uma "forma guerreira") para poder utilizar Ataque Especial, Energia Extra, Levitação, Invisibilidade, Paralisia, Telepatia ou Teletransporte. Além disso lutar sem ativar seu objeto de poder causa uma penalidade de -2 em todos as jogadas de ataque e defesa.

- **Ponto Fraco (-1 ponto):** Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e defesa. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá e terá um bônus de +1 nas jogadas de ataque e e defesa quando lutar com ele. Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por TODOS os heróis, vilões e fãs!



PARTE 7 REGRAS

Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras. Depende dos jogadores e do Narrador.

Omega RPG tem poucas regras, se comparado a outros jogos de RPG. Quando aparece uma situação não prevista pelas regras normais do jogo, o Narrador pode inventar uma regra nova especialmente para a ocasião. Ele pode apenas modificar uma regra já existente, ou criar uma coisa nova.

O Narrador é o único jogador que não precisa seguir as regras; pode mudá-las como e quando quiser. As regras são a grande diferença entre o RPG e o simples faz-de-conta, mas elas não são importantes. O objetivo do RPG

é contar histórias e se divertir, não ficar discutindo sobre regras!

DADOS

Jogos de RPG quase sempre usam dados especiais, multifacetados, mas você não precisa se preocupar com isso, porque **Omega RPG** usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Uma vez que este é o único tipo de dado utilizado no jogo, em vários pontos do texto vamos chamá-lo simplesmente de "d". Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar três dados e somar os números obtidos.

Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "-". Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. O mesmo acontece com subtrações. Quando vê algo como 2d-1, você deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Então, se você rola 1d-3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não -1).

TESTES

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo cujo resultado é incerto, perigoso ou dramático, o Narrador pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar uma passagem secreta, encontrar uma informação em um computador, ou até dar um passo... caso seja um passo perigoso!

Todo teste deve sempre estar relacionado a uma característica, e essa característica normalmente é escolhida de acordo com a ação, por exemplo:

- **Testes de Força:** levantar peso, arrombar portas, dobrar grades ...
- **Testes de Habilidade:** para saltar, se equilibrar, se esquivar, fazer ações que exijam destreza ou agilidade, realizar tarefas que exigem inteligência ou perceber coisas...
- **Testes de Resistência:** para resistir à fome, sede, desmaios, venenos...
- **Testes de Armadura:** para bloquear, se proteger...
- **Testes de Poder de Fogo:** para fazer pontaria, atingir alvos muito distantes...

Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da Característica escolhida para a ação (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder

de Fogo). Um resultado **IGUAL** ou **MENOR** indica sucesso naquela ação e um resultado maior indica fracasso. Um resultado **6** será **SEMPRE** uma falha e um resultado **1** será **SEMPRE** um sucesso.

DIFICULDADE DO TESTE

Algumas coisas são mais fáceis que outras. Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta super blindada no covil do vilão. Para imitar essas dificuldades, o Narrador pode determinar se o teste será um fácil ou difícil.

Quando o teste for fácil, o jogador rola duas vezes o teste escolhe o melhor resultado. Quando o teste for difícil, ele pega o pior resultado.

BÔNUS E PENALIDADES

Bônus e Penalidades servem para representar uma alteração temporária que deixe mais fraco ou forte temporariamente. Nestas situações em vez de testar sua característica normalmente, o jogador ganha um Bônus ou uma Penalidade em sua jogada. Se você tem Força 2 e o Narrador informa você recebeu um bônus de +1, você precisará de um resultado 3 ou menos (2+1) para ser bem-sucedido. Por outro lado você tem Resistência 3 e o Narrador pede um teste e informa que você recebeu uma penalidade de -1, você precisa de um resultado 2 ou menos (3-1) para conseguir.

QUANDO USAR CADA UM?

É importante entender que os bônus e Penalidades representam efeitos de **ESTADO**, ou seja um efeito persistente que enfraquece ou fortalece o personagem.

Dificuldade por outro lado, representa uma **CIRCUNSTÂNCIA**, algo momentâneo e adverso que torna a ação mais difícil, sem alterar o personagem.

Logo pense, se algo efetivamente deixar o personagem mais fraco ou forte, use bônus e Penalidades, se for algo de momento que mude a dificuldade da ação, use as regras de dificuldade.



PARTE 8 COMBATE

Combate é a parte mais importante deste jogo, afinal, estamos falando de um jogo que comporta heróis de mangá, anime e games!

Quanto mais altas as Características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta, será apenas mais difícil.

TURNO DE COMBATE

Passo 1 • Iniciativa: Cada combatente rola um dado e acrescenta o resultado à sua Habilidade. Combatentes com Iniciativa mais alta atacam primeiro. Em caso de empate, os jogadores agem primeiro.

Passo 2 • Ação: No seu turno um personagem pode fazer uma ação qualquer (andar, correr, falar, usar uma vantagem) ou fazer um ataque. O personagem que estiver atacando joga Força +1D (se for um ataque corporal) ou Poder de Fogo +1D (se for um ataque a distância). Esse será o valor total do Ataque.

- **Combos:** Todo personagem pode também optar por realizar um **Combo**, neste caso ele pode fazer mais de um ataque na mesma ação. O limite de ataques de um combo será igual ao valor de Habilidade do personagem. Para cada ataque após o primeiro ele recebe uma penalidade cumulativa de -1 no seu ataque.

Embora o personagem possa fazer uso der Vantagens como Ataque Especial a qualquer momento dentro do Combo, um personagem só pode usar uma única Vantagem por turno.

Passo 4 • Defesa: Aquele personagem que recebe o ataque poderá tentar defendê-lo usando um **Bloqueio** ou uma **Esquiva**. No bloqueio, o personagem soma Armadura +1D e obtém o valor de defesa. Na esquiva o personagem soma Habilidade +1D e obtém o valor da defesa. O resultado é subtraído do ataque do ataque. Caso o ataque seja levado a zero ou menos, o alvo conseguiu se defender, caso contrário ele sofreu dano. Bloqueios interrompem combos, esquivas não.

Passo 5 • Dano: O ataque que ultrapassar a Defesa será o dano sofrido pelo defensor. Esse dano é reduzido dos pontos de vida. Exemplo: Um personagem obtém 4 no seu Ataque enquanto o alvo obtém 2 na defesa, o alvo recebe então 2 pontos de dano (perde 2 pontos de vida).

- **Escala de Poder:** Em poucas palavras, cada escala de poder multiplica o dano na escala anterior por dez. Assim, um Kiodai que some Ataque 7 contra um Sugoi que consiga Defesa 5 causará 20 pontos de dano (2x10).

O inverso também ocorre, um personagem Nigen que ataque um Sugoi precisaria causar ao menos 10 pontos de dano com seu ataque, para que o Sugoi perca 1 ponto de vida. Caso não atinja esse valor, todo o dano é perdido.

- **Ningen:** Significa “humano”. É a escala normal de poder. Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras normais deste manual

usam esta escala.

- **Sugoi:** Significa “incrível”. Esta escala representa personagens e criaturas dez vezes mais poderosas que pessoas e heróis comuns.
- **Kiodai:** Significa “gigante”. Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosos.
- **Kami:** Significa “deus”. Personagens e criaturas mil vezes mais poderosos.



PARTE 9 O NARRADOR

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Narrador. Ele é um tipo especial de jogador. O Narrador comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se o RPG fosse um videogame, o Narrador seria o console, o aparelho em si. O Narrador cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Narrador também controla os inimigos que enfrentam os heróis.

A palavra do Narrador é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista, uma regra só existe quando o Narrador permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Narrador diz se ele conseguiu ou não. O Narrador diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

DEVER IMPORTANTE

Ser Narrador é divertido, mas não é fácil. O Narrador tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras, até para quebrá-las. Também é o Narrador que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Narrador precisa ler este texto do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Narrador também inventa as aventuras. Hoje existem páginas na web e revistas trazem numerosas aventuras prontas que um Narrador pode usar. Qualquer aventura pronta pode ser modificada ou alterada pelo Narrador se ele achar necessário, trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Não é preciso que o Narrador seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Narrador pelo menos uma vez.

EM NOME DA DIVERSÃO

O Narrador não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance, porque o Narrador tem o controle total do jogo! Assim o jogo não teria graça!

O Narrador precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG.

Acima de tudo, o Narrador deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Narrador pode apenas dizer “você consegue” ou facilitar seu teste quando ele joga os dados. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo (como forçar a mesma porta com um palito de sorvete!) então o Narrador diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

NPC'S, OS PERSONAGENS DO NARRADOR

Enquanto os jogadores controlam os heróis, cabe ao Narrador controlar os outros personagens da aventura. Os inimigos, os aliados, as vítimas... todos são personagens do Narrador. Esses personagens chamam-se NPC's que significa Non Player Character, personagens não jogadores em inglês.

Jogar com NPC's é uma das coisas divertidas em ser Narrador, você não tem apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Narrador também vai conversar com os jogadores como se fosse ele mesmo um personagem. Para ficar mais real, ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC.

NPC's são feitos com as mesmas regras básicas que os PC's. Eles têm as mesmas cinco Características básicas, por exemplo. Também podem ter as mesmas Vantagens, Desvantagens e Perícias.

- **Pessoas Comuns (0 a 4 pontos):** “Comum” é todo personagem não heroico que povoa o cenário de campanha. Desde trabalhadores assalariados que circulam pelas ruas, até camponeses e fazendeiros,

técnicos em um laboratório, guardas em uma base militar, alunos e professores em escolas, policiais, bandidos...

- **Grunts (0 a 5 pontos):** Estes humanoides violentos são os soldados de infantaria do exército inimigo. São produzidos e/ou treinados em massa, através de biotecnologia, mutação, magia e outros meios não naturais. Grunts demonstram pouca inteligência. Raramente sabem falar, apenas grunhir, embora compreendam as ordens de seus superiores. Obedecem cegamente, não por lealdade, mas por medo e intimidação.

- **Monstros (5 a 10 pontos):** Podem ser feras pré-históricas adormecidas sob o mar e despertadas por testes atômicos, aliens que ambicionam a conquista da Terra ou criaturas construídas por cientistas loucos a partir da poluição ambiental, engenharia genética.

- **Generais (12 a 15 pontos):** Numerosos generais são subordinados diretos do Grande Vilão, seus valiosos tenentes. São lutadores habilidosos, astutos e orgulhosos: raras vezes desafiam os heróis pessoalmente, exceto em ocasiões especiais. No início de uma campanha eles podem vencer facilmente os aventureiros; porém, enquanto os heróis conquistam vitórias e Pontos de Experiência, o mesmo não acontece com generais.

- **O Grande Vilão (17 a 25 pontos):** A derrota do Grande Vilão, ou Vilão Final, é muitas vezes o último objetivo de uma campanha. Ele comanda seus generais a bordo de uma nave-mãe gigantesca, uma fortaleza escondida, a torre de uma supercorporação, um castelo mágico, ou mesmo em outro planeta ou dimensão. O Grande Vilão geralmente pertence a uma Escala de Poder acima da dos jogadores.



PARTE IO AVENTURAS E CAMPANHAS

A frase “vamos jogar uma aventura?” pode parecer estranha, mas só para quem não está acostumado ao exótico vocabulário RPGista. Em RPG, uma aventura é o mesmo que uma história.

Uma aventura não é o mesmo que uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Narrador e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

Em RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde, ou muito longas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

E o que acontece quando uma aventura termina? Uma consequência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em **Omega RPG**, como em quase todos outros os RPG's, o Narrador recompensa os heróis bem sucedidos com Pontos de Experiência, que o jogador pode usar para comprar mais poderes, vantagens ou habilidades para seu personagem. Quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos aquilo que chamamos de "campanha".

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo.

Mas toda Campanha precisa ter um fim. Encerrar e recomeçar é importante neste gênero. É característica das culturas orientais, onde os ciclos são respeitados. Heróis vitoriosos não retornam (exceto em raras ocasiões, como astros convidados). Vilões finais destruídos não ressuscitam. Super esquadrões não voltam a ser convocados após cumprir suas missões. Por isso sempre haverá lugar para novas meninas mágicas, novos supertorneios, novas equipes super-sentai, novos pilotos mecha.



PARTE II MUNDOS DE CAMPANHA

As aventuras de RPG se passam no mundo da aventura: entre os RPGistas mais experientes, isso também é conhecido como "cenário de campanha".

Antes de começar a jogar **Omega RPG**, além de ler este livro e conhecer as regras do jogo, o Narrador deve escolher um cenário de campanha. Se ele vai inventar esse mundo ou usar um mundo já existente, a decisão é toda sua.

Um cenário de campanha é simplesmente um mundo ficcional, o lugar imaginário onde a aventura acontece. O cinema, literatura, TV, quadrinhos e games estão repletos desses mundos de fantasia, cada um com seus próprios heróis e vilões, desde galáxias distantes a reinos mágicos dominados por magos...

E como o Narrador inventa esse mundo? Em que se basear para construir um cenário de campanha? Basta

pensar um pouco para descobrir que as possibilidades de cenários são quase infinitas. Além dos muitos livros de referência existentes sobre mundos para RPG, o Narrador pode pegar praticamente qualquer livro, filme, desenho animado ou game e transformá-lo em mundo de campanha.

Embora o Narrador seja totalmente livre para definir esse cenário, aqui vai um conselho: o mundo da aventura deve ser interessante para os jogadores. Seja porque é curioso, assustador, cheio de inimigos para derrotar e monstros para destruir... o importante é que os jogadores GOSTEM de estar nesse mundo. Do contrário, eles simplesmente não vão querer jogar com você!



PARTE 12 EXPERIÊNCIA

Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência.

Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o Narrador deve recompensá-los com Pontos de Experiência. O ideal é que cada jogador ganhe de 1 a 10 pontos a cada aventura, seguem algumas sugestões.

Se terminou a aventura com vida.	1 pto
Se concluiu a missão com sucesso.	1 pto
Cada inimigo vencido em combate justo.	1 pto
Cada derrota em combate justo.	-1 pto
Falhou em um objetivo importante.	-1 pto
Cada companheiro morto ou perdido.	-1 pto

O QUE FAZER COM ELES?

Cada jogador deve anotar em sua própria Ficha de Personagem os Pontos de Experiência que ganhou. Esses pontos podem ser usados da seguinte forma:

- **Aumento de Característica:** Por 10 pontos de experiência o jogador pode aumentar uma Característica em um ponto, nenhuma característica pode ser elevada além de 5 pontos.
- **Novas Vantagens:** Uma nova vantagem custa 10 pontos de experiência para cada 1 ponto de custo.
- **Itens de Cura:** Podem ser poções, frutas ou sementes raras, cristais mágicos, remédios, kits de primeiros socorros, ervas curativas ou alimentos revigorantes, cabe ao Narrador determinar a verdadeira natureza do item. Alguns itens levam em consideração o valor de alguma característica do personagem, por exemplo o

Elixir, ele recupera R+1d6 isso significa que um personagem com R2 recuperaria 1d+2 pontos de vida.

Elixir: Restaura R + 1d PV's.	2 PE's
Elixir Maior: Restaura (Rx2) + 2d PV's.	5 PE's
Tônico: Restaura 1d6 PM's	5 PE's

• **Armas e Armaduras Especiais:** Alguns heróis valorosos carregam armas ou armaduras especiais criadas por forças superiores. Uma armadura especial concede um bônus nas jogadas de defesa, enquanto uma arma especial concede um bônus no ataque, em ambos os casos esses itens podem ter habilidades especiais. Armas Especiais não podem ser usadas em conjuntos com Vantagens no ataque.

Ataque ou Bloqueio +1	25 PE's
Ataque ou Bloqueio +2	50 PE's
Ataque ou Bloqueio +3	100 PE's

Adaptadora (5 PE's): Aplica seu bônus ao ataque ou caso o personagem esteja perto da morte, na defesa.

Canalizada (5 PE's): Aplicável somente a armas. Essa arma permite que o personagem canalize seu poder através dela, dessa forma ele poderá usar vantagens junto seus ataques com a arma especial.

Espiritual (30 PE's): Aplicável somente a armas Com a capacidade de ferir o corpo e a alma, toda vez que o personagem causa dando a um oponente com essa arma, este perde uma quantidade de pontos de mana igual a metade do dano causado.

Radiante (30 PE'S): Este item canaliza energia pura, os ataques realizados com armas radiantes só podem ser Bloqueados caso o oponente também possua uma arma ou armadura radiante.

Sombria (30 PE's): Quando usada por personagem com a desvantagem Amaldiçoado ou Monstruoso, uma arma recebe +2 no Ataque, enquanto uma armadura recebe +2 no Bloqueio.

Submarina (5 PE's): Aplicável somente a armaduras. Essa armadura tem propriedades especiais que permite ao personagem não apenas respirar em baixo d'água, como também não o atrapalha ao nadar.

Vorpal (30 PE's): Aplicável somente a armas. Sobrenaturalmente afiada, quando o personagem rola um 6 em sua jogada de ataque com essa arma, se o alvo de pertencer a mesma escala de poder, ele precisa fazer um teste de Resistência, caso falhe a arma o corta ao meio, matando-o imediatamente.

Veloz (10 PE's): Essa se for uma armadura, concede +2 nas jogadas de iniciativa, se for uma arma, concede ataque adicional no combo.

• **Subir Escala de Poder:** Qualquer personagem pode subir a sua escala de poder, para isso ele deve possuir no mínimo 15 pontos em Características. Subir de escala custa 100 pontos de experiência. Quando o personagem sobe de escala, ele conserva todas as suas Vantagens, Desvantagens, mas ele zera todos os seus pontos de Características, ele recebe em seguida, 1 ponto para cada 5 ponto de Característica que ele tinha anteriormente.

Isso representa o fato de que seu personagem, embora tenha atingido o máximo de seu poder anteriormente, ele ainda não está acostumado a lidar com o novo poder.

FICHA DE PERSONAGEM

Nome _____

Tipo Sanguíneo _____ Pontos _____



CARACTERÍSTICAS

Força ○○○○○○

Habilidade ○○○○○○

Resistência ○○○○○○

Armadura ○○○○○○

Poder de Fogo ○○○○○○

Pontos de Vida ○○○○○○.○○○○○○.

○○○○○○.○○○○○○.○○○○○○.

Pontos de Magia ○○○○○○.○○○○○○.

Experiência _____

Escala de Poder _____



VANTAGENS



DESVANTAGENS



HISTÓRIA

se quiser, faça aqui um desenho de seu personagem

COMO LUTAR!!!

1. Iniciativa: Todos os envolvidos jogam um dado e somam a habilidade, a ordem das ações será sempre do maior resultado ao menor, em caso de empate os jogadores agem primeiro.
2. Ação: No seu turno um personagem pode fazer uma ação qualquer (andar, correr, falar, usar uma vantagem) ou fazer um ataque. Para fazer um ataque o personagem rola 1d e soma a sua Força (se for ataque corporal) ou Poder de Fogo (se for ataque a distância).
- Combos: Todo personagem que esteja atacando, pode fazer uma quantidade de ataques igual ao valor de sua Habilidade, recendo -1 cumulativo para cada ataque após o primeiro.
3. Defesa: aquele que recebe o ataque joga um dado e soma sua Armadura caso deseje fazer um bloqueio ou um dado somado a sua Habilidade caso queira fazer uma esquiva. O resultado é subtraído do ataque do ataque. Caso o ataque seja levado a zero ou menos, o alvo conseguiu se defender, caso contrário ele sofreu dano. Bloqueios interrompem combos, esquivas não.
4. Pontos de Vida: o dano que ultrapassa a soma do dado com a Armadura (bloqueio) ou Habilidade (esquiva) do alvo é subtraído de seus Pontos de Vida. Um alvo é derrotado quando atinge 0 (zero) Pontos de Vida.