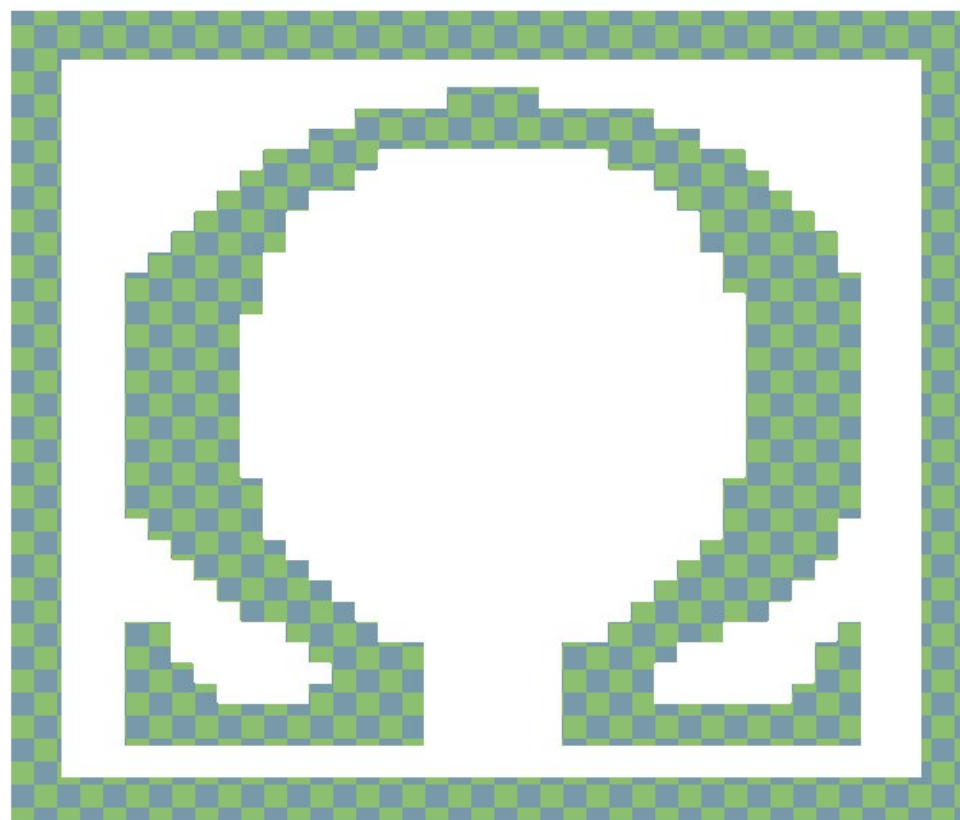


**OMEGA**



**RPG**

**UM RPG SOBRE VIDEO  
GAMES E ANIMES**

**VERSÃO 1.0.2**

**VERSÃO OMEGA**

R.M.Lehnemann

**REVISÃO**

Jheniffer B. Melo

**BASEADO NA OBRA DE**

Marcelo Cassaro “Paldino”

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



## 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 e apresenta uma aventura, e os jogadores poderão vivenciá-la. 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 ou dois dados comuns de seis lados... e um grupo de corajosos amigos.

Este jogo aceita de 3 ou mais jogadores. Um deles será o Narrador. Os outros serão os protagonistas da história e 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, animes e tokusatus. É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino do mundo e artistas marciais que disparam 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, animes e tokusatus são.

### EU JÁ VI ESSE JOGO ANTES!!!

O Omega RPG é uma versão alternativa do RPG 3D&T Alpha. O Omega RPG resgata algumas 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 da literatura. 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 uma 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.*

Declaro que o **Omega RPG** é distribuído sob a mesma licença do 3D&T Alpha, com a diferença que você também é autorizado a utilizar o nome **Omega RPG** em todos os seus jogos, livros ou títulos.



## 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 abre 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 uma cidade pequena, ou grandes campeões épicos que lutam para salvar o mundo.

- **Novato (5 pontos):** Você é um herói ainda em começo de carreira.
- **Lutador (7 pontos):** Você já tem certa experiência como lutador e aventureiro.
- **Campeão (10 pontos):** Você teve muitas vitórias na carreira e é conhecido por muitos.
- **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 Vantagem tem 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 dependem da Habilidade do personagem, ele terá 2 pontos de magia para cada 1 ponto que tiver em Habilidade.

## TIPO SANGUÍNEO

Chegou o momento de transformamos esse monte de números em um personagem vivo, para isso vamos começar 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 sanguino para seu o personagem no momento de sua criação, isso influenciará a maneira como ele deverá interpretar-lo.

- **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 são 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 rapidamente como as coisas funcionam. 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

Agora que seu o herói já tem uma personalidade, chegou o momento de criar um nome e um passado para ele! 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 personagem 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 a existência dessas habilidades. 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 alta melhora suas chances de se desviar de um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver a ferimentos. Cada Característica tem um valor que vai de 0 a 5, personagens **NUNCA** podem ter Características com valores 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 seus ataques corporais. Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso, escalar, saltar. 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 representa agilidade, velocidade, equilíbrio, destreza manual, assim como representa também à inteligência e a percepção do personagem. Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como, agarrar helicópteros em pleno ar, desviar de sensores a laser, 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 e mental, a determinação e a força de vontade 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 e mente.

- **Pontos de Vida:** A Resistência determina diretamente seus Pontos de Vida, você ganha 5 PV'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, o dano real dependerá sempre 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 "vitalidade 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' 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, "heróis 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 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 de Habilidade. Caso os seus PV's sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido, gastar ou perder PM's não afeta os PV's.

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 PM's. Apenas fica sem condições de ativar certas Vantagens até recuperar algum PM.

Pontos de Magia podem ser recuperados apenas com descanso, desta forma o personagem deve descansar por 5min 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 ela for, mais cara será.

• **Aparência Inofensiva (1 ponto):** Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, você escolhe o motivo.

Além de benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar muitas 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 a Desvantagem Monstruoso ao mesmo tempo.

- **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 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 Carregado (2 Pontos):** Seu personagem é capaz de concentrar a energia e potencializar qualquer um de seus ataques, causando muito mais dano que o normal. Para isso ele precisa gastar 1 turno inteiro se concentrando, no turno seguinte caso acerte o ataque, o dano que seria causado é dobrado. Se atacado enquanto concentra energia, o personagem precisa passar em um teste de Habilidade ou perde a concentração perdendo o Ataque Carregado.

Como a execução de um Ataque Carregado ocorre no turno seguinte ao uso da Vantagem, ele pode ser combinado com outras Vantagens como Ataque Especial ou Poderoso. Lembrando que a carga só vale para o primeiro ataque realizado no combo.

- **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. Da mesma forma que o ataque especial, você pode e comprá-la mais de uma vez, assim como usá-la 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 ma 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 trás 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 ponto):** 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 levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar 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 uma altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Narrador 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, todas as rolagens do seu oponente para acertar ataques corporais contra você são consideradas difíceis, já para acertar ataques à distância ou se esquivar, além da dificuldade ele sofre uma penalidade de -3 (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 sacerdote 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, 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. 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 e 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 situação adversas. Parece que você sempre sabe o que fazer, recebe +2 em testes que não envolvam combate. Você não pode ter essa Vantagem ao mesmo tempo que 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 junto.

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? Elas fazem 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, TODAS as suas rolagens de dado são consideradas difíceis 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.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas seu personagem deve satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer uma penalidade cumulativa de -1 na 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. Você não pode ter essa Desvantagem ao mesmo tempo que 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 mais poderosa e sombria do seu personagem.

Caso o 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, mas perde 2 pontos de experiência de se for derrotado por ele.

● **Má Fama (-1 ponto):** Você é famoso entre outras pessoas, 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 ou pertenceu a um grupo detestado... 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 algo ruim aconteça, muito provavelmente culparão e perseguirão você, mesmo que seja inocente. Você não pode ter essa Desvantagem ao mesmo tempo que Boa Fama.

● **Monstruoso (-1 ponto):** Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas normalmente, as pessoas ficam assustadas ou revoltadas na sua presença.

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 cont. 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 as Vantagens Ataque Especial, Ataque Poderoso

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 contra você. 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 de 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, ou ele pode apenas modificar uma regra já existente.**

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 um simples faz-de-conta, mas elas não são importantes. O objetivo do RPG é contar histórias e se divertir, não ficar discutindo sobre regras, ou o que pode ou não ser feito!

## 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. 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 indicará 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. O

menor resultado possível em uma rolagem será sempre 1, 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, escalar, saltar, arrombar portas, dobrar grades...
- **Testes de Habilidade:** se equilibrar, se esquivar, fazer ações que exijam destreza, agilidade inteligência ou percepção...
- **Testes de Resistência:** para resistir à fome, sede, desmaios, venenos, confusão, ataques mentais...
- **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 dado e 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 o deixa 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 ser bem sucedido.

## 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.

## TURNOS 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 do defesa é subtraído 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. Cada defesa realizada em um combo também sofre uma penalidade cumulativa de -1, com a diferença que a defesa não é limitada pela Habilidade.

**Passo 5 • Dano:** O valor do 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, perdendo 2 pontos de vida.

• **Escalas 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 atinga esse valor, todo o dano é perdido.

- **Nigen (Humano):** É a escala normal de poder. Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras normais deste manual usam esta escala.
- **Sugoi (incrível):** Esta escala representa personagens e criaturas dez vezes mais poderosas que pessoas e heróis comuns.
- **Kiodai (Gigante):** Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosos que pessoas e heróis comuns.
- **Kami (Deus):** Personagens e criaturas mil vezes mais poderosos que pessoas e heróis comuns.



## 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 neste livro, 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 livro 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 construir uma história interessante para os 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 pessoas comuns... todos são personagens do Narrador. A esses personagens damos o nome de NPC, 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 heróis. Eles têm as mesmas cinco Características básicas, por exemplo. Também podem ter as mesmas Vantagens e Desvantagens.

- **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, comerciantes, etc.

- **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. 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):** Generais são subordinados diretos do Grande Vilão, seus valiosos comandantes. 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, conforme 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, fortaleza escondida, torre de uma supercorporação, um castelo mágico, ou mesmo em de um 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.

No RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde, ou muito longas, que podem exigir muitos encontros para serem concluídas. 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. No **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 Vantagens ou melhoras as Características do 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.

Toda Campanha precisa ter um fim. Encerrar e recomeçar é importante neste gênero. É uma 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 de heróis coloridos, novos pilotos mecha.



## KI-SHO-TEN-KETSU

Uma técnica interessante para inventar suas próprias aventuras e campanhas, é utilizar o Ki-Sho-Ten-Ketsu, que é uma técnica narrativa oriental usada em mangás e animes. Nela dividimos a história em quatro partes.

- **Ki (Introdução):** É o momento inicial, aqui são apresentados aos personagens o ambiente, os NPC's e outras informações importantes para o entendimento da história.
- **Sho (Desenvolvimento):** É o desenvolvimento da história, as coisas vão acontecendo, a cada momento, as coisas vão ficando cada vez mais tensas, emocionantes e ou intrigantes.
- **Ten (Reviravolta):** Algo inesperado acontece, os jogadores são surpreendidos, um inimigo se revela, um NPC trai o grupo, eles recebem uma notícia importante e inesperada, nada era como eles imaginavam...
- **Ketsu (Conclusão):** É onde tudo se conecta, as pequenas pistas deixadas pelo Narrador no Ki, Sho e Ten se juntam e dão sentido a tudo o que está acontecendo, e a situação toda se encaminha para uma resolução, é como o momento do final do episódio de um anime.

É importante reparar que você não precisa de um desafio ou uma missão. Por exemplo, o Ki-Sho-Ten-Ketsu pode se desenrolar em uma sessão onde os jogadores simplesmente estão em uma cidade fazendo compras.

Você pode colocar Ki-Sho-Ten-Ketsus dentro de Ki-Sho-Ten-Ketsus, tendo um ciclo para campanha como um todo, um para cada aventura, mas o mais importante, é sempre ter um ciclo completo por sessão! Lembre disso!



## 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, mangás, animes 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, anime 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 mesmo 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.

Terminou a aventura com vida	1 pto
Se concluiu a aventura 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 derrotado.	-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:** Nenhuma Característica pode ser elevada além de 5 pontos. Para aumentar uma Característica o personagem precisa gastar 10 x valor que deseja em pontos de experiência. Logo aumentar uma Característica de 0 para 1 custa 10 pontos, mas de 4 para 5 custa 50. O jogador precisa sempre aumentar ponto a ponto (1 para 2, 2 para 3, etc).
- **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. 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, muda o bônus para a 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 com a Arma Especial.

**Espiritual (30 PE's):** Aplicável somente a armas. Toda vez que o personagem causa dando a um oponente com essa arma, este perde uma quantidade de pontos de magia igual a metade do dano causado.

**Radiante (30 PE's):** Este item esta carregado de 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, se form arma, concede um bônus +2 no Ataque, se for uma armadura, concede um bônus +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 (50 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.

• **Aprimorar Vantagens:** As Vantagens Ataque Especial, Ataque Poderoso, Levitação, Invisibilidade, Paralisia, Telepatia ou Teletransporte, podem ser aprimoradas. Todo personagem pode usar uma única Vantagem por turno e em um único personagem como alvo. Então entendemos assim que cada Vantagem tem duas Características próprias Combo (C), Área (A), começando com 1 ponto em cada.

Combo indica quantas vezes aquela Vantagem pode ser usada no mesmo turno, uma Vantagem com C2 pode ser usadas 2 vezes no turno. Porém esse uso é cumulativo com todas as Vantagens. Por exemplo, um personagem que tenha Ataque Especial (C1) e Paralisia (C2), ele pode executar duas vezes a Paralisia ou um Ataque Especial e uma Paralisia em um combo.

Área indica a quantidade de alvos próximos que a Vantagem afeta, um Ataque Especial (A3) afeta até 3 inimigos que estejam próximos entre si, enquanto uma Invisibilidade (A3) afeta o personagem e até dois aliados próximos a ele.

O aumento das Características de uma Vantagem segue as mesmas regras que o aumento das Características do Personagem (Força, Habilidade, Resistência, etc).

• **Poder Oculto:** Muitos heróis quando estão em uma situação difícil, podem manifestar um grande poder ou executar uma técnica que eles mesmos não conheciam. Para representar isso um personagem que esteja perto da morte pode gastar pontos de experiência, para aumentar uma Característica ou comprar uma Vantagem temporariamente. Nestas condições cada ponto de experiência vale o dobro, desta forma aumentar uma Característica custa metade do valor, e o mesmo vale para as vantagens.

O efeito do Poder Oculto no entanto dura 1d6 turnos, uma cena, ou até que o personagem não esteja mais perto da morte, o que acabar antes.

• **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 e Desvantagens, mas ele zera todos os seus pontos de Características, em seguida, ele ganha 1 ponto para cada 5 ponto de Característica que ele tinha anteriormente para distribuir.

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 todo o novo poder que acabou de ganhar.

# 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.