**Beyond**

### *A Role Playing Card Game*



**Atributos Básicos:**

Os atributos básicos definem a essência do personagem e suas limitações e por tanto são os valores mais importantes de um personagem. Todo personagem começa com 3 pontos em cada atributo e pode retirar de um para colocá-lo no outro, sendo o valor máximo 5 e o mínimo 1.

* **Vigor:** Representa o vigor físico do personagem, sua resistência corporal, força física, agilidade e disposição. Quanto maior o vigor, mais forte, disposto e ágil o personagem será.

*Valor: Varia de 1 a 5.*

* **Intelecto:** Representa a capacidade mental do personagem e sua capacidade de compreender o mundo a sua volta, sua inteligência, força de vontade e percepção.

*Valor: Varia de 1 a 5.*

* **Sorte:** Representa o quão favorável o universo e o acaso são ao personagem, esse valor é completamente aleatório e é definido através de uma rolagem de dados.

*Valor: 2d6*.

* **Vitalidade:** A vitalidade é a representação da condição física do personagem, o quanto ele consegue suportar antes de morrer. Esse atributo é baseado no Vigor do personagem. Personagens que estejam com 1/4 de seu vigor, são considerados feridos e sofrem uma desvantagem em todos os testes. Caso o vigor chegue a zero, o personagem morre.

*Valor: 10 + 2x Vigor.*

**Perícias:**

As perícias representam os conhecimento adquiridos pelo personagem ao longo da vida, toda perícia tem um valor inicial igual ao seu atributo base (Vigor ou Intelecto), e cada uma delas tem 3 niveis de proficiência:

* *Aprendiz: Valor Base +3.*
* *Perito: Valor Base +5.*
* *Mestre: Valor Base +7.*

O valor máximo de uma perícia será sempre 12. Todo o personagem começa com uma quantidade de perícias em nível *Aprendiz* igual ao seu valor de Intelecto. Com exceção da perícia armas, que só pode ir até o nível aprendiz, todas as demais podem ser elevadas somente até o nível a *Perito,* para conseguir adquirir o nível mestre, o personagem precisará possuir o talento *Estudioso* (Vide seção talentos). Segue abaixo a lista de perícias com seus atributos base:

* **Acadêmicos (Intelecto):**Representa o conhecimento adquirido pelo personagem em uma determinada área de estudo, quando ele adquire esta perícia ele deverá determinar que área é essa. Entre as principais áreas temos: *Mecânica, Medicina, História, Física, Navegação, etc.* Cada área de estudo é completamente diferente uma da outra, assim cada vez que o jogador escolher subir o grau de uma área destas, ela passará a ser considerada uma perícia isolada. O jogador poderá adquirir essa perícia diversas vezes para dominar diferentes áreas do conhecimento.
* **Animais (Intelecto):**É a capacidade do personagem em adestrar, montar e tratar de animais, toda a ação que envolve a interação de um personagem com um animal é regido por essa perícia.
* **Arma (Vigor):**É a habilidade do personagem em combate com determinada arma, todo personagem começa com a especificação *Briga*, mas no momento em que ele sobe o grau aqui ele deverá escolher entre outras como: *Espadas, Machados, Lanças, Arcos, Bestas, Pistolas, Revólveres, Rifles, Fuzis, Escopetas, etc.* Assim como acadêmicos, cada uma funcionará como uma perícia independente, logo o jogador poderá adquirir essa perícia diversas vezes para dominar o menejo, reparo e manutenção de diferentes armas. Todos os personagens podem colocar pontos nessas especialidades somente até o nível aprendiz, para poder colocar níveis maiores será necessário possuir os talentos: *Combatente* e *Mestre das Armas.* Para mais informações consulte a seção talentos. Usar uma arma sem ter uma especialização provoca uma desvantagem no teste.
* **Atletismo (Vigor):** Representa o treinamento atlético do personagem, essa perícia rege ações como escalar, natação, levantamento de peso, etc. Toda ação que depende deu um esforço físico bruto. Essa perícia sofre uma desvantagem caso o personagem use armadura.
* **Condução (Intelecto):** É a capacidade do personagem em conduzir um veículo, assim como ocorre com as perícias *Acadêmicos* e *Armas*, ao subir o grau desta perícia o jogador deverá escolher qual veículo em qual veículo ele será especializado, algumas opções seriam: *Carroça*, *Carro*, *Avião*, *Balão*, *Barco*, *Moto*, *etc*. Lembrando também que a habilidade é referente a conduzir o veículo, repará-lo, aprimorá-lo, etc. O jogador poderá adquirir essa perícia diversas vezes para dominar diferentes veículos.
* **Eloquência (Intelecto):**É o conhecimento que o personagem tem em se portar perante a sociedade e interagir com outros indivíduos, quanto maior o seu conhecimento nesta perícia, melhor será a impressão que ele causará. Está perícia também envolve atos de diplomacia, lábia, manipulação, negociação e qualquer outra ação social.
* **Furtividade (Vigor):** Envolve todas as habilidades mais furtivas do personagem, como se esconder, andar sem ser percebido, arrombar fechaduras e portas, desativar armadilhas, etc. Essa perícia sofre uma desvantagem caso o personagem use armadura. O jogador poderá usar essa perícias para se esconder desde que o oponente não esteja olhando diretamente para ele.
* **Ocultismo (Intelecto):** É o conhecimento que o personagem possuí referente às artes ocultas, seres fantásticos e magias. É o valor base do personagem para que ele consiga invocar e lançar suas magias.
* **Prontidão (Vigor):** Representa todas as capacidades perceptivas do personagem e a capacidade de evitar ser pego de surpresa ou ser enganado.
* **Sobrevivência (Vigor):** Representa a capacidade do personagem em rastrear trilhas, andar em regiões selvagens sem se perder, usar mapas e cartas de navegação, construir abrigos, encontrar água e comida, caçar, armar armadilhas e tudo aquilo que possa envolver os instintos mais selvagens do personagem.

**Talentos:**

Todo o personagem recebe 1 talento no primeiro nível e mais um novo talento toda vez que ele sobe de nível. Os talentos representam características importantes, aptidões que um personagem possuí ou descobre que tem ao longo da vida. A seguir segue a lista de talentos, alguns talentos tem algum tipo de pré-requisito que deve ser cumprido antes de adquiri-lo.

* **Aprendiz Arcano:** Permite ao jogador adquirir níveis nos caminhos arcanos, até o nível aprendiz, desde que cumpra os demais requisitos.
* **Arquimago:** Permite ao jogador adquirir níveis nos caminhos arcanos até o nível mestre, desde que cumpra os demais requisitos.

*Requisitos do Talento: Possuir o talento Aprendiz Arcano.*

* **Combatente:** Permite ao jogador adquirir níveis nas especializações das armas até o nível perito, desde que cumpra os demais requisitos.
* **Duro de Matar:** Toda vez que chegar a zero de *Vitalidade*, o personagem não morre. Ele permanecerá vivo até atingir uma quantidade de *Vitalidade* negativa igual a duas vezes o seu valor de *Vigor*. No entanto ele precisará ser bem sucedido em um teste de Atletismo antes de realizar uma ação, caso falhe ele desmaiará e só acordará quando chegar a um valor de *Vitalidade* igual ou maior que 1.

*Requisitos do Talento: Possuir Vigor 3 ou mais.*

* **Estudioso:** Permite ao jogador adquirir níveis em qualquer perícia até o nível mestre, desde que cumpra os demais requisitos.
* **Mago:** Permite ao jogador adquirir níveis nos caminhos arcanos até o nível perito, desde que cumpra os demais requisitos.

*Requisitos do Talento: Possuir o talento Aprendiz Arcano.*

* **Mestre das Armas:** Permite ao jogador adquirir níveis nas especializações das armas até o nível mestre, desde que cumpra os demais requisitos.

*Requisitos do Talento: Possuir o talento Combatente.*

* **Mimetismo:** Toda o personagem adquire a capacidade de se esconder na frente do inimigo, deste que tenha como fazer ele desviar o olhar momentaneamente e que seja bem sucedido em um teste de furtividade. Esse talento também conferem uma vantagem em todos os testes de furtividade realizados para se esconder em situações normais (quando o personagem não está sendo diretamente observado).

*Requisitos do Talento: Possuir nível Aprendiz em furtividade.*

**Experiência e Nível:**

Toda vez os jogadores vencem um combate, completam uma missão ou realizam uma tarefa complexa o mestre poderá recompensá-los com pontos de experiência, esses pontos pode ser gastos para comprar novos níveis de proficiência, assim eles são investidos diretamente nas perícias. Segue a tabela de pontos necessários por nível de proficiência, lembrando que toda vez que o jogador gasta essa quantidade de pontos para adquirir o novo nível.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Perícia** | **Experiência Necessária** |
| Aprendiz | 2000 |
| Perito | 4000 |
| Mestre | 8000 |

**Nível:** Cada nível de perícia conta como 1 ponto de proficiência, e isto é usado para determinar o nível do personagem, ao todo são 5 níveis, todos os jogadores começam no nível 1 sobrem de nível cada vez que atingem o número de pontos de proficiências necessários, conforme indicado na tabela abaixo. Para perícias como acadêmicos ou armas que possuem sub-especializações, conta-se apenas a especialização com o maior nível neste cálculo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Personagem** | **Ponto de Proficiência Necessário** |
| 1 | 0 |
| 2 | 6 |
| 3 | 13 |
| 4 | 21 |
| 5 | 30 |

**Testes:**

Ao longo do jogo quando o personagem faz uma ação cujo resultado é incerto, ele deve realizar um teste, a natureza deste teste muda conforme a ação que o jogador está realizando. O grande diferencial do Beyond é que os personagens não usam dados para fazer testes, mas um baralho comum, toda vez que um personagem faz um teste ele deve sacar uma carta, e mostrar ao grupo, o resultado será igual ao demonstrado na tabela a seguir, indiferente do nipe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Carta Sacada** | **Valor do Teste** |
| Ás | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| Valete | 11 |
| Dama | 12 |
| Rei | Repete a Jogada com Vantagem |
| Coringa | Jogador usa uma carta que esteja na mão de outro jogador ao invés de sacar do monte ou usar a sua. |

É considerado monte, as cartas do batalhão que ainda não foram sacadas, e pilha as cartas expostas na mesa após serem sacadas por um jogador. Durante a sessão de jogo, toda vez que um carta é sacada ela vai para o pilha, sempre que o pilha tiver 10 cartas ou mais, ela deve ser embaralhada, com o resto das cartas no monte. O narrador não tem obrigação de mostrar o resultado de sua sacada de carta, e é aconselhado que use um baralho separado do resto dos demais jogadores.

**Sorte na Mão:** Com esta regra opcional, no início da sessão cada jogador saca uma ou duas cartas (a escolha do narrador) e deve guardá-las consigo. A qualquer momento do jogo, ele pode substituir uma carta sacada por uma carta da sua mão. Nota, caso o jogador mostre sua carta para outro jogador, para o narrador ou alguém a veja, essa carta é considerada uma carta queimada e vai diretamente para a pilha, sem ser usada.

**Teste Simples:** Realizado quando o jogador está fazendo uma ação complexa que envolve unicamente suas habilidades, onde o resultado e incerto, ele deverá fazer um teste. apara isso ele saca uma carta, se o valor for menor ou igual ao valor da perícia ele passa no teste, caso contrário ele falha. O resultado 12 será sempre uma falha, e 1 será sempre sucesso.

**Teste Resistido:** É quando dois personagens estão envolvidos na ação, em uma disputa, como um queda de braço, ou um personagem tentando passar desapercebido por outro. Neste caso o jogador neste caso saca uma carta, se o resultado for menor ou igual a margem de acerto, ele vence, caso contrário o oponente vence. O resultado 12 será sempre uma falha, e 1 será sempre sucesso.

*Margem de Acerto = Perícia Ativa - Perícia Passiva + 6.*

**Testes Prolongados:** Caso a ação seja longa demais para ser determinada em um único teste, o mestre pode pedir um teste prolongado, esse teste pode ser resistido ou não. Onde o jogador deverá realizar uma série de testes e acumular um número de sucessos para que seja bem sucedido. No entanto entre um teste e outro é considerado que ocorre um passagem de tempo, podendo ser de segundos a dias. Em um teste resistido e prolongado, além do fato de cada teste ser também resistido, vence o personagem que acumular o valor esperado de sucessos primeiro.

**Vantagem e Desvantagem:** Sempre que um personagem se encontrar em uma situação adversa, o mestre pode adicionar uma vantagem ou uma desvantagem para ele. Personagens que sofrem uma desvantagem em um teste devem sacar duas cartas e escolher o pior resultado, já personagens que gozem de uma vantagem sacam duas cartas e escolhem o melhor resultado. Caso o jogador acumule desvantagens ou vantagens, cara cada uma acumulada ele vai sacar uma carta adicional e ir pegando o pior ou melhor resultado respectivamente. É importante frisar que cada vantagem anula uma desvantagem e vice versa.

**Usando a Sorte:** Sempre que o jogador quiser ele pode anunciar que está usando a sorte para ampliar um resultado ou evitar uma falha. Ao usar a sorte ele saca uma carta diretamente contra o seu valor de sorte, caso seja bem sucedido ele pode reverter uma falha em um teste simples ou aprimorar seu resultado ou obter diretamente todos os sucesso necessários em um teste prolongado. Caso falhe, ele imediatamente transforma um sucesso em um teste simples em falha, ou uma falha em algo desastroso. Se aplicado a um teste prolongado, ele conta como uma falha e dobra o número de sucessos que seriam necessários para completar a ação toda vez que o jogador utiliza a sorte ele deverá reduzir seu valor em 1 ponto. Para uma dinâmica melhor de jogo é aconselhável que todos os testes de sorte sejam feitos utilizando 1d12 (ou 2d6) ao invés das cartas.

**Sorte nos Dados (Opcional):** Esta regra opcional muda a mecânica de cartas por uma mecânica com dados, neste caso, o jogador rola 1d12 ao invés de sacar uma carta e é considerado apenas o resultado numérico.

**Combate:**

Ao longo do jogo confrontos entre dois personagens serão inevitáveis, e nessas situações ocorre o que chamamos de combate, que é um sequência estruturada de ações, onde os jogadores irão enfrentar oponentes.

**Rodada de Ações:** Cada jogador e NPC agirá conforme a ordem de Iniciativa, essa ordem pode mudar ao longo da rodada. Chamamos de rodada, o período que inclui a ação de todos os personagens envolvidos no combate, e de turno a vez de cada personagem. Durante o combate, a pilha deverá ser embaralhada no monte no final de cada rodada.

**Iniciativa e Interrupção de Turno:** O que determine a ordem de ação dos personagens (jogadores ou não) é a Iniciativa, age primeiro quem tiver a maior Iniciativa. A Iniciativa é obtida pela soma da perícia Prontidão + Ação - Armadura, o valor da ação será na maioria dos casos o valor da Iniciativa da arma. Sempre que o jogador troca de arma ou utiliza alguma ação especial, ele muda deve então considerar o valor da ação ao invés do valor de Iniciativa da arma, veja a tabela abaixo:

|  |  |
| --- | --- |
| **Ação** | **Valor de Iniciativa** |
| Atacar com Arma | Valor da Iniciativa da arma empunhada. |
| Atacar sem Arma | +6 |
| Sacar Arma | 0 |
| Trocar de Arma | - Valor da Iniciativa da arma a ser sacada. |
| Guardar Arma | - Valor da Iniciativa da arma a ser guardada. |
| Usar Magia | Iniciativa da Magia. |
| Usar Mão Inábil | Valor da Ação -3 |
| Usar Perícia | -3 |
| Ação Rápida sem Arma | 0 |
| Ação Lenta sem Arma | -6 |
| Fugir | - Valor da Iniciativa da arma do oponente. |

No momento em que jogador anuncia sua ação, caso ela resulte em uma alteração de Iniciativa, o narrador deverá reordenar a ordem de Iniciativa, e verificar se a Iniciativa do jogador continua na mesma posição de ação ou não. Caso sua alteração permita que um ou mais oponentes ou jogadores ajam antes deles, seu turno é considerado interrompido, e sua ação só será efetivamente realizada caso no momento em que chegar novamente a sua vez.

**Ações em Combate:** Durante seu turno de combate, cada personagem tem direito a duas ações, uma ação de movimento e uma ação de ataque. Falar, andar, saltar, entrar ou sair de uma cobertura, são considerados ações de movimento. Atacar, usar magias, usar perícias, ou realizar ação mais complexa, são considerados ações padrão.

**Jogada de Ataque e Dano:** Outro grande diferencial do Blackjack é sua jogada de ataque, diferente de outros jogos de RPG, aqui tanto o dano quanto o acerto são resultados de uma única jogada. Quanto melhor o resultado, maior o dano provocado.

A jogada de ataque é sempre considerada para todos os devidos fins um teste resistido, porém seu funcionamento é um pouco diferente. Na jogada de ataque o jogador saca uma carta, se o resultado for igual ou maior que a margem de erro, ele acerta o ataque, caso contrário ele erra o alvo. O dano do ataque é igual ao excedente do lance obtido sobre a margem de erro mais o dano da arma.

Exemplo: *Mark está usando uma espada para Golpear Jonas. A margem de erro do ataque é 5 é Mark obtém um resultado 7, ou seja Mark conseguiu acertar Jonas. Agora vamos calcular o dano: 7 resultado -5 Margem de erro = 2 + 4 que é o dano da espada. Logo Jonas sofrerá 6 pontos de dano.*

Nota: Um resultado 12 será sempre um sucesso, e um resultado 1 será sempre uma falha.

**Margem de Erro:** O cálculo da margem de erro de uma jogada de ataque é diferente da margem de acerto de um teste resistido. Antes de realizar a carta, o jogador deverá anunciar se está tentando fazer um ataque a um membro específico do corpo do oponente, caso contrário será considerado que o ataque é direcionado ao tronco. Uma vez feita essa definição é possível determinar a margem de erro pelo seguinte cálculo:

*Margem de Erro = Perícia Passiva + Alvo - Perícia Ativa.*

Considerando um personagem humanóide, o jogador tem 4 possíveis alvos para realizar o ataque, sendo que a cada local terá um valor diferente conforme a tabela abaixo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Alvo** | **Valor** | **Dano Máximo** |
| Tronco (Padrão) | 6 | Vitalidade |
| Pernas | 8 | 5 |
| Braços | 10 | 4 |
| Mão | 10 | 3 |
| Cabeça | 12 | 2 |

Exemplo: *Mark tem uma perícia com espadas 10, e Jonas têm uma perícia com adagas 9 logo se Mark quiser realizar um ataque contra padrão contra Jonas ele precisará tirar 5 ou mais (9 + 6 - 10 = 5). Porém caso queira realizar uma ataque contra as mãos de Jonas ele precisará tirar ou mais 9 (9 + 10 - 10 = 9).*

**Flanquear:** Um personagem é considerado flanqueado sempre que houver dois oponentes, em lados opostos, neste caso, ambos os oponentes receberam vantagem em todos os ataques realizados contra ele enquanto o estiverem flanqueando.

**Dano Localizado:** Conforme você pode ter reparado na tabela acima, cada membro do corpo possui um valor Dano Máximo. Ou seja, essa é a quantidade máxima de dano que um personagem pode sofrer em um determinado membro antes que ele fique lesionado.

Todo o dano causado a um membro lesionado não será mais descontado da vitalidade do personagem, exemplo: *Mark conseguiu acertar a perna de Jonas, causando 7 pontos dano. No entanto Jonas perderá apenas 5 pontos de vitalidade, e todos os ataques direcionados aquela perna não afetarão mais a vitalidade de Jonas.*

Isso representa que a não ser que o personagem seja muito fraco ou esteja muito ferido, ser golpeado em um membro pode não ser fatal. No entanto lesionar membros provoca efeitos severos no personagem ferido.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ferimento** | **Efeito** |
| 1 Perna lesionada | Desvantagem em todos os testes que envolvam movimentação e -10 na Iniciativa. |
| 2 Pernas lesionadas | Personagem não poderá andar nem ficar de pé, somente se arrastar -30 na Iniciativa. |
| Braço | Jogador ficará incapacitado de usar aquele braço, testes feitos com a mão inábil sempre receberão uma desvantagem. |
| Mão | Jogador ficará incapacitado de usar aquela mão e derrubará o que estiver segurando, testes feitos com a mão inábil sempre receberão uma desvantagem. |
| Cabeça | Morte, personagem vai automaticamente a 0 pontos de vitalidade. |

Aqui alguns precisaremos levar alguns casos em consideração, a regra de ouro, o narrador sempre determinará o que acontece. Assim sendo, dependendo do caso, o narrador pode considerar que o membro foi severamente machucado ou decepado. No segundo caso a perda e as penalidades se tornarão permanentes para o jogador. Danos na cabeça também pode ser revistos, em alguns casos pode-se considerar que o jogador não morreu, apenas ficou inconsciente, tudo dependerá da forma como o narrado interpretou o ataque.

**Armaduras:** Um personagem poderá equipar uma armadura, esse equipamento oferece um valor de proteção, esse valor de proteção irá reduzir todo o dano causado a ele. Mais uma vez é o narrador que considera quais danos são absorvidos e quais não são.

Exemplo: *Jonas foi atingido por Mark, que lhe causou 7 pontos de dano com o ataque, no entanto ele está usando uma armadura média, que reduz em 3 pontos o dano sofrido. Logo Jonas sofrerá apenas 5 pontos de dano.*

**Defesa Heróica (Opcional):** Todo o jogador receberá um marcador de defesa heróica, sempre que for atingido em combate, o primeiro dano causado, indiferente da quantidade, é zerado e o jogador perderá essa mercador de defesa heróica. O marcador é recuperado a cada dez turnos de combate.

**Recuperando Vitalidade:** Sempre que um jogador ficar ferido, um personagem com a perícia *Acadêmicos(Medicina)*, poderá fazer um teste de primeiros socorros. Esse é um teste prolongado, que quando realizado em combate sofre uma desvantagem (a menos que o jogador tenha proficiência mestre) e consome 1 turno inteiro (ação de movimento + ação padrão), fora de combate o teste consome 1 minuto e não sofre penalidade. O jogador que realiza o teste pode manter a ação por até 2 sucessos, caso seja aprendiz, 3 sucessos caso seja perito e 4 sucessos caso seja mestre. Cada sucesso recupera 1 ponto de Vitalidade, uma falha interrompe o processo.

O uso dessa perícia no entanto é limitado a 1 vez por dia por personagem, ou seja se o médico usou a perícia em primeiros socorros uma vez num determinado personagem, ele não poderá usar de novo neste mesmo personagem até o dia seguinte (demais tentativas não surtiram efeito).

Caso o personagem não receba auxílio médico, mas esteja dormindo e se alimentando bem, ele recupera 1 ponto de vitalidade por dia. Caso contrário ele não tem recuperação alguma.

**Usando Escudo:** Alguns equipamentos alteram um pouco a forma como o combate ocorre, e o escudo é uma deles, quando um personagem utiliza o escudo, todo o ataque realizado contra ele deve considerar a perícia de arma que ele usa +2. Porém o dano da arma usada por ele é reduzido -2. Isso representa que é mais difícil acertar um personagem que use um escudo, porém o peso do equipamento dificulta a precisão do golpe em comparação com um personagem que esteja utilizando apenas aquela arma.

**Duas Armas:** É possível que um personagem utilize duas armas, uma em cada mão, para isso ele deverá cumprir alguns pré-requisitos: Ambas as armas devem ser armas de mão única, ele deve ser no mínimo perito nas duas. Um personagem que utilize duas armas, só poderá se flanqueado por 3 oponentes ou mais e poderá realizar dois ataques por turno, ambos os ataques sofrem desvantagem em sua jogada de ataque, a menos que ele seja mestre naquela arma, pois neste caso não haverá penalidades. Em contrapartida, todos as jogadas de ataque realizadas contra ele considera sua perícia -2 (contrário do escudo), isso significa que essa postura de combate é mais ofensiva, no entanto dificulta a defesa.

**Dano Contínuo:** Alguns ataques ou efeitos podem provocar um dano contínuo no personagem, como fogo, ácido, etc. Neste caso o narrador determinará qual a quantidade de dano provocado, e se esse dano será crescente (aumenta em 1 a cada rodada), decrescente (reduz em 1 a cada rodada) ou estável (se mantém o mesmo), em geral todo o dano contínuo tem um contra medida. Um personagem em chamas por exemplo, poderia se jogar na água ou rolar no chão e interrompendo o dano ou o tornando decrescente.

**Sorte em Combate:** O jogador poderá escolher usar a sorte em combate para acertar um ataque, aumentar o dano causado ou diminuir o dano sofrido. No primeiro caso, o jogador esteja atacando um inimigo, antes ou depois de realizar o seu ataque ele indiferentemente do resultado ele pode optar por usar a sorte, se bem sucedido ele acertará automáticamente o oponente (dano apenas o da arma), caso falhe ele cometará uma falha crítica e acontecerá algo imprevisto que o impedirá de agir no próximo turno.

Caso ele utilize a sorte para ampliar o dano, um sucesso irá dobrar o dano causado e uma falha irá reduzi-lo pela metade, sendo que o inverso ocorre quando ele tenta evitar o dano, dobrando o dano sofrido em caso de falha ou reduzindo ele pela metade em caso de sucesso. Ele pode realizar dois testes de sorte em um mesmo turno caso queira, um para o ataque outro para o dano.

**Equipamento:**

**Equipamento:** Todo personagem poderá comprar uma série de itens úteis ao longo das aventuras, as porém alguns dos itens mais importantes são as armas e armaduras que um personagem pode comprar. Segue abaixo uma lista de armas e armaduras, modernas e arcaicas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Arma Arcaicas** | **Dano** | **Iniciativa** | **Alcance / Recarga** |
| Adaga | +2 | +6 | 1m x Vigor |
| Arco | +3 | +4 | 15m |
| Besta | +4 | +2 | 10m / 1 turno |
| Cajado | +2 | +2 | - |
| Espada | +4 | +4 | - |
| Machado | +5 | +2 | - |
| Lança | +3 | +3 | 1m x Vigor |
| Maça | +3 | +3 | - |
| *Duas Mãos* | +2 dano base | -2 Iniciativa base | - |
| **Armas Modernas** | **Dano / Pente** | **Iniciativa** | **Alcance / Recarga** |
| Pistola | +3/12 | +6 | 40m / 1 turnos |
| Revolver | +4/6 | +6 | 40m / 3 turnos |
| Escopeta | +8/2 | +2 | 8m / 1 turno |
| Fuzil | +4/12 | +4 | 40m / 1 turno |
| Rifle | +8/1 | +2 | 150m / 1 turno |
| Granada | +12/- | +6 | 1m x Vigor |
| **Armaduras Arcaica** | | **Proteção / Iniciativa** | |
| Média (Couro e Tecidos) | | 3 / -3 | |
| Pesada (Placas e Metal) | | 5 / -5 | |
| **Armaduras Modernas** | | **Proteção / Iniciativa** | |
| Colete a Prova de Balas | | 4 / Apenas Tronco / -2 Iniciativa | |
| Cibernética | | 8 / -2 Iniciativa | |

**Magia:**

A magia é arte de distorcer a realidade, gerando efeitos adversos conforme a vontade do mago. A magia é um fonte de poder imensa mas que requer estudo concentração e esforço por parte dos personagens que resolverem a utiliza-lá. Toda magia está ligada a perícia ocultismo, está perícia seria o conhecimento básico sobre as artes ocultas e seus efeitos, monstros e habitantes. Desta forma para que um personagem utilize magias ele precisa ter no mínimo o nível de proficiência aprendiz em ocultismo.

No entanto um personagem que tenha apenas níveis em ocultismo é na verdade considerado um conhecedor das artes ocultas, mas não necessariamente um mago, nem está apto para conjurar magias. Para isso ele precisará adquirir níveis nas escolas arcanas. Cada arcano, com exceção do arcano dimensão, representa um aspecto da magia e para todos os fins de regas é tratada como uma perícia baseada em *Intelecto.* O nível de proficiência em um arcano nunca poderá ser maior que o nível de proficiência em ocultismo, assim um jogador que queria nível mestre em uma arcano específico, primeiro deverá possuir nível mestre em ocultismo. Além disso para poder colocar níveis nos caminhos arcanos será necessário possuir os talentos: *Aprendiz Arcano, Mago* e *Arquimago*, para mais informações consulta a seção Talentos.

**O Grimório:** todo o conhecimento de um mago está vinculado ao seus grimório, um grande livro onde ele irá anotar todos os passos, gestos e detalhes referentes a cada arcano que ele conhece. Assim para se realizar uma magia o mago deve estar fora de combate em um ambiente calmo e com seu grimório em mãos. Nessas um mago poderá realizar magias utilizando armadura, pois ele conseguirá vincular os arcanos e realizar qualquer magia com calma.

**Memorização:** No entanto em determinados momentos críticos o mago pode desejar realizar uma magia apressadamente, sem consultar seu grimório, em meio a um combate ou situações adversas onde ele deva agir rapidamente. Para isso ele pode optar por memorizar uma magia.

Cada mago pode memorizar um número de magias de acordo com seu nível de proficiência em ocultismo. Realizar magias memorizadas ainda requer gesticulações e cânticos, logo sofrerá as mesma restrições e regras usadas para as magias comuns, no entanto o mago poderá usar sem consultar seu grimório e em qualquer circunstância, lembrando também que um mago trajando um armadura não poderá conjurar magias memorizadas. O mago poderá trocar suas magias memorizadas caso tenha tempo para estudar as magias em questão (4h em tempo de jogo).

|  |  |
| --- | --- |
| **Nível de Proficiência** | **Quantidade de Magias Memorizáveis** |
| Aprendiz | 2 |
| Perito | 3 |
| Mestre | 4 |

**Conjurando Magias:** Conjurar uma magia é na verdade o ato de combinar arcanos diversos e realizar uma alteração na realidade, sendo que essa combinação pode ser feita livremente pelo jogador (com restrições). Assim para conjurar uma magia um jogador deverá escolher nos arcanos que possuí quais efeitos irá invocar, sendo a magia a combinação desses efeitos. A menos que o jogador resolva inserir caos em sua magia (vide mais a frente), toda a magia tem efeito automático e fixo. Para conjurar uma magia o mago deve ter ao menos uma mão livre e estar empunhando no máximo uma arma leve.

Todos os efeitos são imediatos e tem duração instantânea ou de 1 turno caso não estejam combinados com o arcano tempo, da mesma forma todos terão um alcance de toque (mago precisa tocar o alvo) a menos que estejam combinados com o arcano espaço e podem afetar alvo com até 1kg a menos que combinados com o arcano matéria.

**Rituais:** Uma mago pode estender o efeitos de uma magia, para isso ele precisará invocar um ritual, esse ritual é um processo longo e árduo. Ele deverá possuir um nível mínimo necessário para conjurar a magia e deve estar em um ambiente isolado, silencioso e escuro. O mago deverá desenhar um símbolo no chão contemplando todos os arcanos envolvidos na magia quer ele quer estender, sendo que a única fonte de luz deverá ser até 3 velas para cada arcano.

Uma vez que ele tenha preparado o ambiente ele poderá começar a conjurar o ritual, para isso ele irá fazer um teste prolongado de ocultismo, cada sucesso irá somar o efeito da magia original cumulativamente, da mesma forma ele receberá uma desvantagem também cumulativa. Ele poderá estender os efeitos da magia de acordo com o seu nível de maestria em ocultismo, 3 vezes para aprendiz, 5 vezes para perito e 7 vezes para mestre. A primeira falha interrompe o ritual e conjura a magia com todos os efeitos acumulados até o momento.

Caso o jogador opte por realizar um com vários magos, o funcionamento seŕa o mesmo, porém todos os magos envolvidos devem ter a capacidade de realizar a magia a ser estendida. A Magia poderá ser estendida um número de vezes máximo determinado pela perícia ocultismo do líder do ritual. Todos os magos devem fazer o teste, cada sucesso aumenta cumulativamente os efeitos da magia como se fosse um sucesso do líder do ritual. Caso um mago falhe ele será removido do ritual, o ritual só se encerra por falha caso o líder falhe.

**Identificando o Nível da Magia:** Toda magia possui um nível assim como as perícias, sendo que nenhum mago pode realizar uma magia com nível superior ao seu nível de proficiência em ocultismo, para determinar o nível da magia use as seguintes regras:

* O nível de uma magia será no mínimo o nível do maior arcano utilizando, ou seja usar um arcano em nível perito, significa que essa magia possui ao menos o nível perito.
* A quantidade de arcanos envolvidas também irá influências o nível da magia, sendo que magias de nível aprendiz envolvem até 3 arcanos, de nível perito até 5 arcanos e de nível mestre até 7 arcanos.

**O Delay:** No entanto ao realizar um encanto, o jogador irá exaurir sua essência vital, ficando incapaz de realizar novos encantos em seguida precisando descansar por alguns momentos. Esse efeito é conhecido como *delay* e tem uma duração que varia conforme o nível da magia, sendo 3 turnos ou 5 minutos (tempo real) para magias de nível aprendiz, 5 turnos ou 10 minutos (tempo real) para nível perito e 7 turnos ou 20 minutos (tempo real) para magias de nível mestre. Violar o delay irá causar efeitos graves no jogador pois irá exaurir seu corpo e sua mente além do limite, desta forma, o jogador irá sofrer 3 pontos de dano para magias de nível aprendiz, 5 para de nível perito ou 7 para de nível mestre.

**Os Arcanos:** Os arcanos são a essência da magia, são os caminhos e os conhecimentos necessários para se realizar uma magia, desta forma dominar um arcano exige estudo e esforço. Por isso cada arcano funciona como uma perícia baseada em intelecto tendo um valor separado, ao todo existem 7 arcanos. Para todos os fins, o nível do arcano envolvido é considerado o valor que o jogador teria naquele nível de proficiência. Exemplo: *Carlos tem intelecto 3 e Realidade em nível Mestre com valor de 10. Para ele magias realizadas com efeito de realidade de 1 a 6 são consideradas de nível Aprendiz, 7 e 8 são de nível Perito, 9 e 10 de nível mestre.*

*Arcanos Esotéricos*

* **Realidade:** O arcano da realidade é aquele que permite alterar a forma como percebemos a realidade ou como ela é percebida por outros seres. Pode ser usada para realizar ilusões ou gerar efeitos sobre a percepção como ver no escuro. O alcance deste arcano é determinado pelo valor dele.

*O Arcano realidade afeta um número de indivíduos cuja soma de seus intelectos não ultrapasse metade do valor deste arcano, desde que esses estejam no alcance da magia.*

* **Alma:** Este é com certeza o arcano mais antigo de todos, o arcano da alma é responsável pela interação com o mundo dos vivos e dos mortos, podendo ser usado para se comunicar com almas daqueles que já se foram ou repelí-las, além disso o arcano da alma também garante ao mago a capacidade de criar uma consciência simples para animar um golem ou um zumbi.

*O Arcano da alma permite ao mago se comunicar com almas de personagens mortos a até um máximo de dias igual ao valor do arcano. Ele também permite expulsar fantasmas e assombrações com intelecto somado igual a metade do valor do arcano. Por fim ele permite animar um construto (quando usado em conjunto com outros arcanos), que tem uma pontuação de atributos igual a metade do valor do arcano e com 1 perícia em nível aprendiz.*

*Arcanos Relativísticos*

* **Matéria:** Este é o arcano que rege todos os elementos e objetos físicos. Certos efeitos podem vir a afetar fisicamente um alvo, como um efeito que cause dano, restaure ou mova algo. Todo efeito que exigir interação sobre a matéria e o meio físico deve envolver o Arcano Matéria ou afetará apenas objetos com 1kg ou menos (todos os demais simplesmente não serão afetados). Este arcano também pode ser usado para aumentar ou diminuir o peso de um objeto.

*Permite ao mago afetar fisicamente qualquer corpo físico com peso de até 20kg x valor do arcano, este arcano pode afetar uma quantidade máxima de alvos cuja soma de seus vigor não ultrapasse metade do valor do arcano. Este arcano também pode ser usado realizar um aumento ou diminuição de seu pego igual ao valor do arcano x 10%.*

*Este arcano possui uma propriedade relativística, o mago pode realizar uma magia de conversão, usando as mesmas regras de magias memorizadas (sem precisar memorizar) e converter seu valor de matéria em um bônus no seu valor do arcano energia. Esse bônus terá um valor máximo de igual ao seu valor no arcano matéria, no entanto esse bônus irá se dissipar rapidamente, consumindo 2 pontos a cada turno (ou 1min em tempo real), ele permanece até ser dissipado ou até o mago conjurar uma magia, não podendo ser usado em rituais.*

* **Energia:** O arcano da energia é aquele que rege todas as manifestações energéticas, ele pode ser usado para esquentar ou esfriar algo, produzir energia. Devido a sua natureza esse é o arcano responsável por causar danos, ou seja toda a magia que vise provocar dano em um alvo utiliza esse arcano.

*Causa um dano máximo igual ao valor deste arcano. Pode ser usado para esquentar ou esfriar um alvo em 3º x nível do arcano, este arcano pode afetar uma quantidade máxima de alvos cuja soma de seus vigor não ultrapasse metade do valor do arcano.*

*Este arcano possui uma propriedade relativística, o mago pode realizar uma magia de conversão, usando as mesmas regras de magias memorizadas (sem precisar memorizar) e converter seu valor de energia em um bônus no seu valor do arcano matéria. Esse bônus terá um valor máximo de igual a metade do seu valor no arcano energia e irá durar até a próxima conjuração, não podendo ser usado em rituais.*

* **Espaço:** Este é o arcano que rege as distâncias cósmicas, ele permite estender o alcance dos efeitos através do ambiente permitindo ao mago lançar seus feitos a longas distâncias. Sem ele todos os efeitos são aplicados apenas aquilo que o mago esteja tocando.

*O Arcano Espaço permite que o encanto tenha um alcance igual ao seu valor x 10m.*

* **Tempo:** Com este arcano o jogador ganha o controle sobre o fluxo do tempo e seus infinitos desdobramentos, ele é comumente usado para estender o efeito de magia, no entanto pode ser usado para voltar no tempo. No entanto um mago que conheça este arcano sabe que o futuro, diferente do passado é composto por uma infinita ramificação de destinos mudam constantemente graças ao efeito borboleta. Por isso é impossível viajar para o futuro, uma vez que volta no tempo, o mago lá deverá ficar. Da mesma forma caso combine esse efeito com o da realidade o mago pode realizar um vislumbre dos futuros mais prováveis.

*O Arcano Tempo permite estender a duração de um efeito para um número de turnos igual ao seu valor ou de minutos (tempo real), igual ao seu valor. Também pode ser usado para voltar no tempo um número de ações igual ao seu valor ou horas (tempo de jogo) igual ao seu valor. Por fim o mago pode tentar prever os eventos mais prováveis, assim ele pode olhar um número de cartas do topo do baralho igual ao seu valor.*

* **Dimensão:** Este é um arcano puramente relativístico, diferente dos outros arcanos o arcanos dimensão é a soma dos arcanos Espaço e Tempo. Seu valor é igual a soma dos dois arcanos divididos por dois e seu nível proficiência é será nomeado de acordo com o menor nível entre os dois. Esse arcano pode ser usado para gerar efeitos em área ou para aumentar ou diminuir o tamanho de algum objeto.

*Este arcano permite gerar um efeito em área a partir do ponto de conjuração igual a 3m x nível arcano, ele também pode ser usado para encolher ou aumentar algo até em uma fração do tamanho atual igual a soma dividida por valores dois arcanos x 10%. Exemplo:Com dimensão 7 pode-se afetar uma área de até 21m, aumentar ou diminuir algo até 70% de seu tamanho original.*

**Usando o Caos:** O caos é uma força incontrolável da natureza, enquanto a magia comum permite ao mago criar efeitos sólidos baseados em sua graduação, inserir caos na conjuração do encanto permite ao mago extrapolar os limites e gerar efeitos que ele não conseguiria normalmente… Ou acabar gerando efeitos adversos.

Ao optar por usar o caos, o mago deverá fazer um teste de perícia *Ocultismo* ao usar a magia, assim o mago usa a margem de sucesso (ou erro), para ampliar (ou diminuir) o efeito de um arcano a escolha do mago. Caso a margem fique negativa, a magia explode em uma nuvem de partículas coloridas causando o dano ao mago igual ao valor negativo e exaurindo-o por completo, ele só poderá realizar magias após descansar por 12h em tempo de jogo.

Exemplo: *Raven resolveu usar um feitiço de bola de fogo, para isso ele usou os seguintes arcanos: Energia 7, Espaço 5, Dimensão 5, gerando uma bola de fogo capaz de causar 7 pontos de dano em uma área de 15m a até 50m do mago. Raven decide então ampliar sua bola de fogo usando o caos, para isso ele resolve aumentar o dano. Ele saca uma carta e obtém 5 no resultado do teste, logo ele obteve sucesso por uma margem de 2 e o dano de sua bola de fogo passa a ser 9.*

*Mitra o aprendiz, resolve fazer o mesmo, ele possui Energia 5, Espaço 5 e Dimensão 2, ele causaria normalmente 5 pontos de dano em uma área de 6m a até 50m, ele resolve ampliar a Dimensão e saca um 5, ele falhou por 3, logo 2 - 3 = -1. A magia de mitra falha e explode na frente do seu rosto causando-lhe 1 ponto de dano e o impedindo de realizar magias pelo resto do dia.*