

Equivalência SS / SSS / SSS+ → Sistema A–Z (Versão Mortal)

Aplicando as diretrizes: sem termos cósmicos, interdimensionais ou 'quebra de realidade'. Tudo permanece no plano mortal (guerra, reinos, monstros, magia avançada dentro das regras do mundo).

Mapa de Conversão

Nome oficial (mortal)	HP	ENE	ATQ	MAG	DEF	RES	Dano (golpe)	XP mínimo	Descrição
Titânico (mortal supremo)	1050	525	105	105	84	84	16d10	19000	Campeão do reino; vence dezenas de batalhas.
General Supremo (renome de 'Universal')	1100	550	110	110	88	88	18d10	21000	Muda o rumo de guerras mundiais.
Campeão Supremo (renome de 'Vortexial')	1150	575	115	115	92	92	20d10	23100	Lenda viva no plano mortal; figura central em conflitos.

Diretrizes de Uso

- Mecânica de dano: mantenha os pacotes de dado do rank (ex.: 16d10 em T; 18d10 em U; 20d10 em V) + ATQ/5 (físicas) ou + MAG/5 (mágicas).
- Resistência (DC): $10 + \text{floor}(\text{PI}/3) + \text{modificador}$ (sem efeitos 'fora da realidade').
- Equipamentos: artefatos lendários, mas plausíveis (forja, rituais, linhagem). Nada de efeitos que criem/rasguem planos.
- Conjurações: áreas grandes, buffs extremos e invocações poderosas são permitidos; evite descrições como 'apagar existência' ou 'quebrar dimensões'.
- Narrativa: a escala de impacto é sobre reinos, cidades, exércitos e monstros colossais — nunca sobre cosmos/multiverso.

Exemplos Rápidos

SS → T (Titânico): Campeão do reino derrota 30 elites numa arena e segura um portão de muralha.

SSS → U (General Supremo): Duelista que vira batalha ao quebrar a vanguarda inimiga e neutralizar magos de cerco.

SSS+ → V (Campeão Supremo): Lenda viva que lidera investida e encerra um cerco inteiro com tática e poder máximo.